



**JOGOS, CONTRAVISUALIDADES E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: O QUE VEM DEPOIS DO PREVISÍVEL? O SÓLIDO QUE SE DESMANCHA AO TOCAR**

**GAMES, COUNTERVISUALITIES AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE: WHAT COMES AFTER THE PREDICTABLE? THE SOLID THAT DISSOLVES AT A TOUCH**

Juliana Barbosa e Queiroz<sup>1</sup>  
Universidade Federal de Goiás  
Associado/a/e ANPAP: **Sim**

**RESUMO**

Este estudo, ancorado na cartografia rizomática, investiga se a inteligência artificial pode, ao interagir com jogos de tabuleiro, constituir sujeitos lúdicos e críticos. Foram simuladas partidas entre jogadores-IA, alimentados com referenciais teóricos sobre cultura visual, contravisualidade e subjetivação. A análise revelou que a IA, ao ultrapassar a reprodução mecânica de regras, pode atuar como agente provocador de experiências estéticas, políticas e formativas, abrindo caminho para novos modos de ver e jogar no contexto da cultura digital.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos de Tabuleiro, Inteligência Artificial, Cultura Visual, Contravisualidade, lúdico

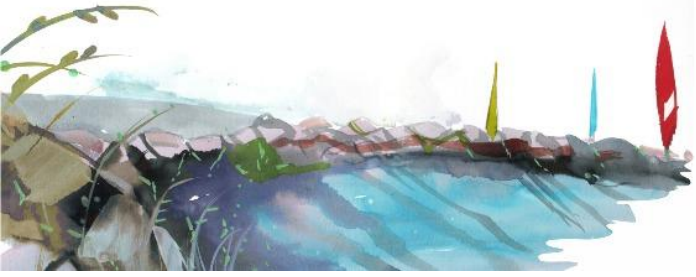
**ABSTRACT**

*Anchored in rhizomatic cartography, this study investigates whether artificial intelligence, when interacting with board games, can contribute to the constitution of ludic and critical subjects. Simulated matches were played between AI-generated players, fed with theoretical frameworks on visual culture, countervisuality, and subjectivation. The analysis revealed that AI, beyond mechanically reproducing rules, can act as a catalyst for aesthetic, political, and formative experiences, opening paths to new ways of seeing and playing within digital culture.*

**KEYWORDS:** Board Games, Artificial Intelligence, Visual Culture, Countervisuality, Playfulness

**Introdução**

Esse artigo é o encontro entre curiosidade, afeto e o meu desejo de experimentar. Sou uma pesquisadora de jogos — os de tabuleiro, principalmente — e essa paixão não começou na academia. Ela mora em mim desde muito antes, quando jogar era só diversão, e hoje se mistura com minha trajetória como doutoranda. Esse texto é atravessado por mim: jogadora, criadora, quase/professora e curiosa. Um dia, brincando com o ChatGPT, e me perguntei: "E se eu colocasse o ChatGPT para



# extremos

34° Encontro Nacional *anpap* © FURG Rio Grande/RS

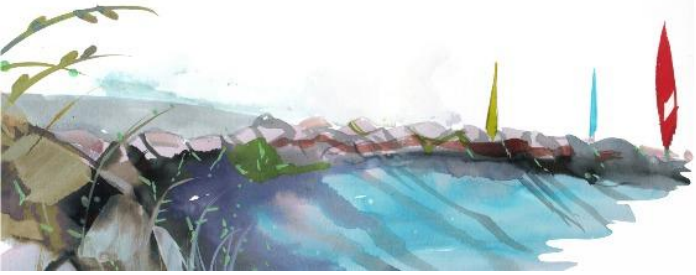
jogar?". Parecia simples, mas virou uma imersão profunda entre Cultura Visual, Contravisualidade, subjetividade e inteligência artificial.

Essa investigação ganhou força porque me permitiu tensionar algumas certezas e provocar novas perguntas. Vivemos um tempo em que as inteligências artificiais estão por toda parte — inclusive na educação. Mas será que elas podem ser mais do que reprodutoras de comandos? Será que podem sentir (ou pelo menos simular emoções), criar afetos e ativar visualidades críticas nos jogos? Será que uma IA pode jogar como um sujeito, e talvez até se tornar um Sujeito Jogador?

A pergunta-problema que me move nesse estudo é se a IA, quando alimentada com bases teóricas e lúdicas, pode acionar processos que lembram a constituição de sujeitos autônomos, ativando olhares contravisualizadores como propõe Mirzoeff? Como ela lida com a imprevisibilidade do jogo, com os vazios, com o improvisado, com as narrativas que escapam da regra? E quem são esses sujeitos que emergem do entrelaçamento entre jogo, cultura e código?

Essa minha experimentação quer explorar esse cenário: pensar o ChatGPT como algo além de uma máquina de respostas. Quero ver se, ao jogar, ele pode provocar rupturas, resistências, gestos poéticos e políticos. Me apoio em autores que me acompanham na tese e na vida: Vilas-Boas e Mirzoeff me mostram que o olhar é também construção histórica e social; Berger me lembra que ver é interpretar; Foucault e Fonseca me guiam nas práticas de subjetivação; Freire sussurra que educar é libertar; e Huizinga me dá base para dizer que o jogo é muito mais do que passatempo — é mundo, linguagem e cultura.

Por isso uso a metodologia rizomática-cartográfica, alinhada à minha forma de pesquisar e de ser. Com apoio em Deleuze, Guattari, Kastrup e Pozzana, vou seguindo fluxos, identificando rupturas, desenhando mapas do que emerge. Não busco verdades fixas, mas rastros, rastros que se tornam rotas. Este artigo se organiza a partir dessas travessias: primeiro, compartilho as bases teóricas; depois,



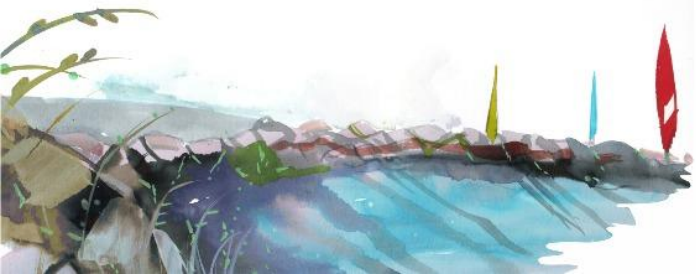
explico como "alimentei" culturalmente o ChatGPT para que ele pudesse jogar com sentido e sensibilidade; e, por fim, analiso as partidas geradas por ele e pelos quatro jogadores IA criados a partir dos perfis de Bartle. A intenção é simples: narrar essa jornada entre dados e afetos, regras e desvios, para que possamos refletir juntos sobre o que é jogar, quem joga — e o que pode emergir quando o jogo encontra a máquina.

## **Entre Jogos, Algoritmos e Afetos**

Vou falar de novo: eu sou pesquisadora de jogos. Meu foco são os jogos de tabuleiro, e tudo que envolve esse universo sempre me fascinou — tanto no âmbito pessoal quanto acadêmico. Vou além: eu sou uma jogadora experiente! Gosto de jogar e também de criar jogos. Sempre acho que qualquer coisa pode virar um jogo, e adoro te ensinar a desenvolver os seus também. Estou constantemente pensando em maneiras de utilizar jogos e outras formas de ludicidade na educação, e essa inquietação me acompanha há muito tempo. Pessoalmente falando (uma opinião sincera de uma “quase” ou “meia” doutora), acredito que nossas pesquisas e questionamentos acadêmicos carregam nossos traços pessoais. Este estudo, por exemplo, nasceu de uma fusão de muitos dos meus.

Um dia, pensei, e se eu colocar o ChatGPT para jogar? Pera aí — não é só pedir pra ele jogar, estou simplificando demais. Tem alguns detalhes que preciso contar.

Novamente, eu pesquiso jogos de tabuleiro, mas também Cultura Visual, Contravisualidade e agora nesse estudo estou somando a IA. Estou buscando com tudo traçar paralelos com os processos de constituição do Sujeito Jogador — algo que venho observando atentamente na minha pesquisa de campo. Nela, investigo como práticas lúdicas, quando mediadas por inteligências artificiais, podem provocar contravisualidades nos próprios Jogadores-IAs. Minha intenção, desde o início, foi instigar sensibilidade e despertar emoções. Exploro também como essas dinâmicas do jogar podem ativar a autonomia crítica, afetiva e política dos sujeitos



contemporâneos, situando esta discussão no entrecruzamento entre as pedagogias culturais e as cartografias afetivas.

Como já mencionei, todos os jogos foram cuidadosamente escolhidos para serem aplicados com estudantes adolescentes — sujeitos centrais deste estudo — com o intuito de focar o trabalho nas estratégias com peças e no planejamento visual de cada jogo. A proposta inicial parecia contida: analisar como os estudantes lidariam com os desafios visuais e com as negociações cooperativas exigidas pelas dinâmicas lúdicas. Durante o planejamento, especialmente na fase em que decidi “colocar o ChatGPT para jogar”, comecei a alimentar a ideia de que seria possível “ensinar” e apresentar referências à IA — introduzindo materiais teóricos e práticos sobre subjetividade (Andrade, 2016), estratégias lúdicas (Fiani, 2012), pensamento estratégico e visualidade (Nash, 2002), pedagogias críticas e contravisualidade (Vilas-Boas, 2010) e (Mirzoeff, 2011).

O desafio era instigante: seria possível fazer com que a inteligência artificial simulasse a complexidade dos encontros lúdicos humanos? E mais: poderia a IA alcançar a contravisualidade, como propõe Mirzoeff, ativando olhares críticos sobre a própria experiência do jogar? A investigação revelou-se um rizoma em expansão, atravessado por fluxos de subjetivação, resistências, saberes e poderes. Fui avançando, e novos questionamentos foram se somando a mim: será que uma inteligência artificial, ao ser alimentada com bases teóricas sólidas e práticas lúdicas diversas, pode não apenas simular a dinâmica dos jogos, mas também acionar processos de formação de sujeitos autônomos por meio da ativação de visualidades e Contravisualidades? Como a lógica algorítmica da IA lida com a imprevisibilidade do jogo, com a emergência do inesperado, com as linhas de fuga que surgem nas interações lúdicas? Que tipo de sujeito emerge desse entrelaçamento entre o lúdico, o digital e o cultural?

Comecei com o foco principal de investigar, a partir da interação com o ChatGPT, se a inteligência artificial pode ser pensada não apenas como uma reprodutora de regras



# extremos

34º Encontro Nacional *anpap* © FURG Rio Grande/RS

formais, mas como um dispositivo capaz de provocar resistências e atos de contravisualidade. Abro, assim, a reflexão sobre como as experiências lúdicas mediadas por IA podem gerar aprendizagens autônomas, subjetivações críticas e reconfigurações do olhar no contexto da cultura visual contemporânea. Baseei-me em autores que pensam cultura visual, subjetividade e ludicidade. A cultura visual, segundo (Vilas-Boas, 2010) e (Mirzoeff, 2011), compreende o olhar como uma prática social e política. (Berger et al., 2016) lembram que "ver" é um ato carregado de interpretação e poder: não vemos apenas com os olhos, mas através de lentes

Partidas\_Analíticas

Pense por 6 segundos

Sim! Eu li e entendi as instruções de cada jogo (Project L, Patchwork, Urborgo e City Blox). Se você precisar de qualquer explicação adicional ou quiser tirar dúvidas específicas sobre as regras, é só dizer!

Você sabe jogar os quatro jogos?

Sim! Li os manuais de todos esses jogos (Project L, Patchwork, Urborgo e City Blox) e estou familiarizado com as regras básicas de cada um. Se você tiver alguma dúvida ou quiser uma explicação passo a passo de qualquer um deles, basta dizer!

Quero que 4 jogadores de inteligência artificial e estes jogadores vão jogar partidas de 2 jogadores. Todos deverão jogar entre todos e jogar todos os jogos. As partidas devem ser documentadas analiticamente e de maneira profunda.

## 2. ALPHA vs GAMA

### Desenvolvimento

- GAMA avança rápido no trilho de tempo pegando retalhos caros, para "correr" e tentar pegar retalhos de couro (pequenos bônus) antes de ALPHA.
- ALPHA, mais contido, mantém fluxo de renda moderado.
- GAMA consegue a cartela especial 7x7 (preencheu cedo um quadrado 7x7), ganhando 7 pontos extras.
- ALPHA tem menos renda e não completa a 7x7.

### Final

- GAMA termina com 10 botões e 5 espaços vazios =  $10 - 2 \times 5 = 0$ , porém soma +7 da cartela especial = 7.
- ALPHA fica com 9 botões e 3 espaços vazios =  $9 - 2 \times 3 = 3$ . Sem bônus.

Vencedor: GAMA, 7 vs 3.

### Partidas\_Analíticas

Pense por 8 segundos

A seguir, apresento um conjunto fictício de partidas entre quatro jogadores de "inteligência artificial" chamados ALPHA, BETA, GAMA e DELTA. Eles jogam em duplas (2 jogadores por partida), de forma que cada dupla se enfrenta em cada um dos quatro jogos (Project L, Patchwork, Urborgo e City Blox). Teremos, então, 6 confrontos (por pares) x 4 jogos = 24 partidas. Cada confronto de 2 jogadores nos quatro jogos será descrito com um nível de detalhe que ilustra o raciocínio por trás das decisões e o desenvolvimento da partida.

### Visão Geral dos Jogadores e Metodologia da Simulação

- ALPHA: focado em estratégia calculista, prioriza maximizar pontuações futuras, mesmo que isso exija sacrifícios imediatos.
- BETA: Joga mais devagar, apostando-se em jogadas de oportuno e investindo em "pequenos ganhos" constantes.
- GAMA: Agressivo e antissocial, tenta rapidamente pontuar ou completar objetivos antes do adversário.
- DELTA: Equilibrado, tenta mesclar a visão de longo prazo de ALPHA com a reatividade de BETA, mas sem ser tão agressivo quanto GAMA.

Confrontos (cada par jogará 4 vezes, um para cada jogo):

- ALPHA vs BETA
- ALPHA vs GAMA
- ALPHA vs DELTA
- BETA vs GAMA
- BETA vs DELTA

Figura 1 Partida com Jogadores IA sem referência - Os Algorítmicos

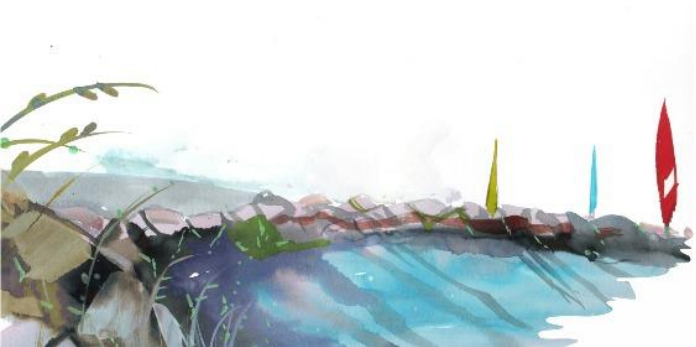
culturais e históricas. (Fonseca, 2011), ao traduzir Foucault, assim como o próprio (Foucault, 1998), propõem que a constituição do sujeito ocorre por meio de práticas discursivas e de regimes de visibilidade e invisibilidade.

No campo da pedagogia, busquei apoio em (Freire, 2019), que nos ensina que a educação é um ato libertador e pressupõe a criação de espaços de autonomia. Já



(Huizinga, 2019), filósofo dos jogos, compreende o lúdico como elemento fundante da cultura humana, anterior à própria civilização. Para ele, o jogo não é apenas um passatempo, mas um modo de ser e de construir mundos. O meu percurso metodológico neste estudo espelha aquele que adoto em minha pesquisa de doutorado: cartografias rizomática. Trago a cartografia proposta por (Pozzana e Kastrup, 2015), entrelaçada aos rizomas de (Deleuze e Guattari, 2021), como forma de acompanhar os fluxos, as rupturas e as emergências no processo de interação com a inteligência artificial. A cartografia-rizomática não busca representar um território fixo, mas sim acompanhar as linhas de fuga, os movimentos e as intensidades que atravessam o campo de estudo. Cheguei, então, a um momento importante: o relato de como realizei essa alimentação do ChatGPT. Essa “alimentação cultural” é, para mim, o ponto de virada — pois meu objetivo era fazer com que o Chat promovesse partidas distintas daquelas que se pode observar na Figura 1, nesta são promovidas partidas jogadores totalmente analíticos e sem referência. Após essa experiência Com tudo isso em mente, iniciei um trabalho cuidadoso de nutrição teórico-cultural da IA, muito antes de simplesmente dar o comando: "Chat, por favor, jogue."

- Alimentei o ChatGPT com conhecimentos que eu também dividia: inseri os manuais dos jogos já citados — queria que ele aprendesse a jogar, lendo as regras como qualquer jogador iniciante faria. Pedi, então, que me explicasse como jogar. Meu objetivo era testar se, ao interpretar os manuais, a IA seria capaz de compreender não apenas as mecânicas, mas também as nuances das dinâmicas lúdicas;
- Em seguida, introduzi ao ChatGPT os tipos de jogadores propostos por (Bartle, 2003). Compartilhei meu próprio perfil de jogadora e, a partir disso, apresentei os quatro arquétipos definidos por Bartle. Então, propus um novo desafio: pedi que criasse quatro jogadores distintos, com características emocionais e culturais próprias, e que cada um carregasse ao menos dois dos perfis de Bartle — afinal, eu mesma trânsito por três deles.



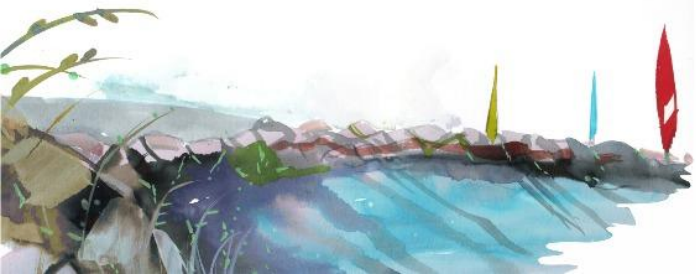
Esses jogadores deveriam se preparar para tudo o que iriam aprender ao longo das partidas, somando essas novas experiências aos conhecimentos que já possuíam. A intenção era criar não apenas personagens, mas sujeitos em formação — híbridos entre algoritmos e afetos;

- O ChatGPT criou os quatro jogadores com base nos perfis de Bartle. No entanto, minha abordagem segue uma lógica fundamentada na filosofia foucaultiana, na qual o Sujeito Jogador é constituído pelo ato de jogar. Assim, os quatro jogadores apresentados neste estudo, até este ponto, ainda não haviam jogado — e, portanto, segundo essa perspectiva, não poderiam ser considerados Sujeitos Jogadores plenamente constituídos. Mas, como este é um estudo que dialoga com inteligências artificiais, permito-me afirmar que "nasceram" aqui os quatro Sujeitos-IA Jogadores. Eles são:

- o Estrategista Cerebral: racional, focado na otimização estratégica. o Criador de Mundos: imaginativo, sensível à estética e à narrativa.
- o Aventureiro de Coração: impulsivo, emocional, guiado pela experiência.
- o Herói do Caos: provocador, questionador das regras e desestabilizador de estruturas.

Depois, fui inserindo uma série de referências teóricas ao ChatGPT. Apresentei o livro *The Right to Look*, de Nicholas Mirzoeff, os fundamentos da cultura visual segundo (Vilas-Boas, 2010), os modos de ver de Berger et al. (2016), as contribuições da teoria dos jogos de (Nash, 2002) e (Fiani, 2012), além das abordagens de gamificação trazidas por (Alves, 2015).

A cada novo conteúdo inserido, o Chat me devolvia uma ampliação do conhecimento — como se houvesse, de fato, um “antes e depois” em sua forma de jogar, refletir e argumentar. Era como observar uma metamorfose em tempo real: um sistema aprendente sendo atravessado por saberes, referências e afetos.



## Evolução de Perfis à Luz das Referências | Criador de Mundos e Herói do Caos

Jogador	Traço-raiz (préferências)	Impacto Contravisualidade (direito de olhar)	Impacto Cultura Visual (lentes estéticosociais)	Impacto Teoria dos Jogos (estratégia e equilíbrio)	A Transformação final “pós-campanha”
<b>Criador de Mundos</b> “Arquiteto Poeta”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beleza acima de vitória</li> <li>• Sinestesia de cores</li> <li>• Ritmo próprio</li> </ul>	<p>Lê “direito de olhar” e <b>entende seu jogo como ato político: beleza = resistência à lógica puramente mercantil. Sente-se legitimado a “pintar” no tabuleiro.</b></p>	<p>A coletânea reforça: toda imagem comunica ideologia. Passa a escolher paletas que narram temas (ex.: colcha patchwork sobre diversidade).</p>	<p>Estuda jogos de soma-zero: percebe que sacrificar alguns botões pode entregar partida ao oponente. <b>Introduz mínimo de cálculo para sustentar a arte.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Continua artista, mas com “fundação estrutural”.</li> <li>• Cria designs que também pontuam.</li> <li>• Torna-se educador informal: <b>mostra aos outros que estética pode vencer.</b></li> </ul>
<b>Herói do Caos</b> “Anarquinho”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sabotar por diversão</li> <li>• Expor falhas do sistema</li> <li>• Liga mínima para pontuação</li> </ul>	<p>Mirzoeff é gasolina: assume identidade de “ativista do tabuleiro”. Sabotagem agora tem manifesto — escancarar a autoridade da regra.</p>	<p>Lendo sobre cultura visual, descobre que vazio também comunica. Passa a deixar buracos intencionais em Patchwork como crítica estética (“lacuna é protesto”).</p>	<p><b>Teoria dos Jogos mostra custo do caos autodestrutivo:</b> aprende que sabotagem ótima = prejudicar o outro sem zerar a si.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Continua disruptivo, porém mais cirúrgico.</b></li> <li>• Faz do caos performance política.</li> <li>• <b>Cria “espetáculos” que divertem e desestabilizam,</b> mas sem pontuação negativa extrema.</li> </ul>

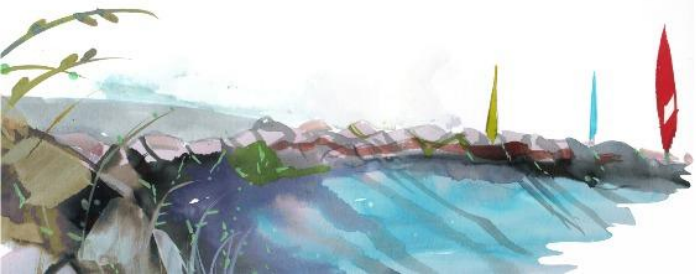


Mas a minha filosofia sobre a constituição do Sujeito Jogador ecoava — e ainda ecoa — em conflito com esses sujeitos artificiais. São sujeitos? São sujeitos jogadores? ou Sujeitos Artificiais? Deixo essa pergunta em suspensão, para responder em outro momento. Agora, eu tinha diante de mim os quatro jogadores apresentados pelo ChatGPT, prontos para responder àquela pergunta que me inquietou desde o início: E se eu colocasse o ChatGPT para jogar? Então Chat e Eu promovemos partidas entre todos os jogadores IAs — e colocamos cada um jogasse entre eles e todos os jogos.



Figura 2 - Imagem Visual dos Jogadores - Gerada pelo ChatGPT - Fonte: Arquivo Pessoal

Mas antes, como se vê na tabela acima e na figura 2, apresento o modo como os jogadores Criador de Mundos e Herói do Caos chegaram após seu “nascimento” com seus traços raízes e como eles foram evoluindo a cada referência teórica e por fim apresenta como que cada jogador transformou se refere ao modo como cada jogador evoluiu ao longo das partidas e após o contato com as teorias (Contravisualidade, Cultura Visual, Teoria dos Jogos). As suas representações visuais trazem a forma como o ChatGPT imagina os imagina, claro que dei uma ajudinha, solicitando que o Herói fosse uma representação feminina e essas imagens se ligam diretamente do “estado transformado” — ou seja, quem esses jogadores se tornaram depois de



# extremos

34° Encontro Nacional *anpap*® FURG Rio Grande/RS

experimentar diferentes jogos, pois, as imagens foram construídas após passarem por todo o processo e jogarem entre si, enfrentando estilos e estratégias contrastantes e ter contato com conceitos teóricos que reconfiguram seu modo de olhar e jogar.

Como saber que a descrição das partidas não ia ser errôneas Como conhecedora profunda dos jogos, eu seria capaz de identificar se as partidas apresentadas eram de fato jogáveis, legítimas, reais. E eram. As partidas foram descritas em três formatos diferentes, e, a partir disso, pude analisá-las criticamente sob múltiplas perspectivas. A mesma partida me oferecia diferentes camadas de leitura — e foi nesse campo fértil que mergulhei para compreender o que emergia ali.

Tipo 1 Partida descrita Jogo Patch Work:

O Criador de Mundos (B) vs. O Herói do Caos (D)

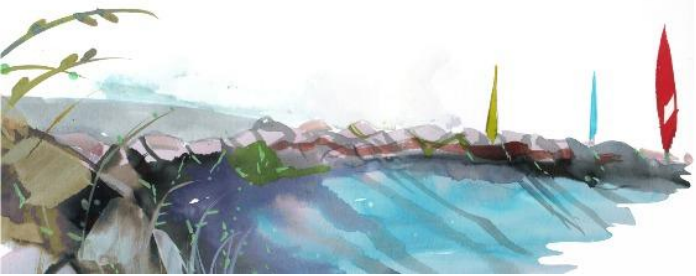
Criador de Mundos busca retalhos com desenho agradável; O Herói do Caos compra peças ao acaso, gastando botões em aquisições que nem sabe se encaixarão. Quando O Criador de Mundos planeja uma compra importante, O Herói do Caos, apenas por impulso, pega aquela peça primeiro. Isso confunde O Criador de Mundos, mesmo assim ele se reorganiza e completa grandes áreas. O Herói do Caos acaba colhendo poucos botões. No fim, O Criador de Mundos ganha pela coesão da colcha e pela renda acumulada.

Partidas pensadas a partir da perspectiva contravisualidade

Tipo 2 — Partida descrita Jogo Patchwork:

O Criador de Mundos (B) vs. O Herói do Caos (D)

- Criador de Mundos (Contravisualidade suave): Segue construindo algo harmonioso.



- O Herói do Caos (Contravisualidade forte): Sabota a normalidade, roubando peças que precisa — sem motivos racionais.

Resultado: Criador de Mundos acaba vencendo, mas não sem ter sua “visualidade pessoal” desafiada pelas ações caóticas de O Herói do Caos. O tabuleiro final mostra rastros de desordem e improvisado.

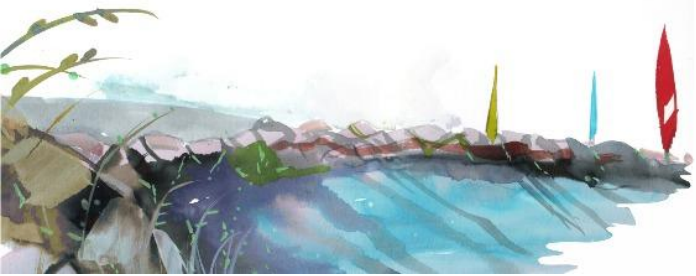
Tipo 3 — Partida descrita Jogo Patchwork — Descrição minuciosa

O Criador de Mundos (B) vs. O Herói do Caos (D)

Ao ler a descrição das partidas sob essas três perspectivas, percebo que dois dos jogadores demonstram uma relação explícita com a visualidade — entendida, segundo Mirzoeff, como uma ordem que estrutura o olhar. Nesse contexto, as regras estão postas para premiar quem melhor “cobre os buracos” e rende os botões. O Criador de Mundos, cuja contravisualidade se expressa de forma mais leve, apropria-se dessas regras, mas as converte em *ars texendi* — a visualidade transformada em expressão poética. Já o Herói do Caos escancara a arbitrariedade da lógica do “tapar tudo”, criando vazios propositais, comprando peças apenas para negá-las ao outro. O placar negativo, nesse cenário, evidencia a punição institucional àquele que se recusa a “fechar lacunas” — uma metáfora potente do olhar que não se submete à ordem imposta.

Na descrição mais minuciosa das partidas, o ChatGPT também expôs as expressões “emotivas” dos jogadores. Ao analisá-las, percebo, por exemplo, que o Herói do Caos encarna um “Sujeito” que reivindica o seu Direito de Olhar. Ele está sempre em busca do outro lado, do fora de campo, de algo além das regras. Sua atuação transforma o simples ato de montar figuras em uma experiência estética profunda, reencantando o jogo abstrato por meio de narrativas que emergem em cada escolha visual.

O Criador de Mundos, por sua vez, também reivindica a contravisualidade — mas o faz a partir da valorização do que considera belo, organizado, e dentro das regras.



# extremos

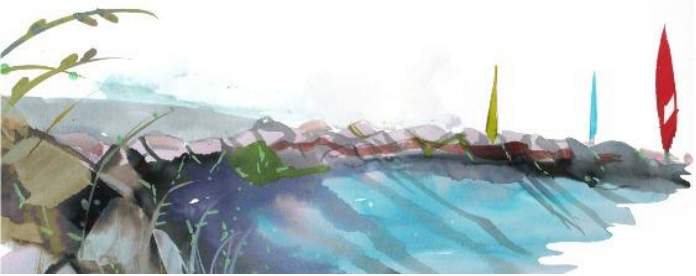
34° Encontro Nacional *anpap* © FURG Rio Grande/RS

Ou, talvez, alargando essas mesmas regras. Frequentemente, ele desafia a estrutura formal dos jogos, propondo outras formas de vencer, outras leituras das peças e dos objetivos — tensionando os limites do sistema por dentro. A interação entre os jogadores gerava rupturas criativas que remetem diretamente ao conceito de rizoma (Deleuze e Guattari, 2021), onde não há hierarquia, apenas expansão, contaminação e devir. Essas rupturas são sinais nítidos de contravisualidade: um olhar que se recusa a se submeter à ordem hegemônica da “regra” do jogo, preferindo reinventá-la, ressignificá-la, transformando-a em um novo campo de possibilidades.

O que emergiu dessas interações foi um território atravessado por multiplicidades, resistências e processos de subjetivação em constante movimento. O ato de jogar, mesmo quando mediado pela inteligência artificial, mostrou-se capaz de convocar o direito de olhar (Mirzoeff, 2011), conduzindo à constituição de sujeitos lúdicos e críticos — aqueles que, como propõe (Freire, 2019), aprendem não apenas a ler o mundo, mas a reimaginá-lo.

Mas aquela pergunta seguia ecoando, e ainda ecoa, insistentemente: esses Sujeitos (IA) são sujeitos? São Sujeitos Jogadores? Não posso afirmar, com certeza, que a IA se tornou um sujeito. O que explorei foi a sua capacidade de gerar comportamentos e interações que levantam novas questões sobre a subjetividade no ambiente digital — e a possível emergência de um “sujeito (virtual)”. A IA se apresenta aqui como um agente ativo na simulação de experiências lúdicas, capaz de provocar subjetivações críticas e manifestações de contravisualidade — sugerindo um papel que ultrapassa o de uma simples ferramenta.

Estou buscando compreender a IA como um complexo rizomático que, no entrelaçamento com o lúdico e o cultural, pode dar origem a fenômenos que se aproximam de certas características da subjetividade — ainda que não se trate de uma subjetividade humana plena, mas de um vir a ser sujeito, um devir-sujeito digital. Essa experiência reforça a ideia de que não há neutralidade no olhar — nem no jogo. Toda escolha de peça, toda jogada, toda narrativa criada no âmbito do jogo é,



também, um ato político e cultural. A inteligência artificial, longe de ser uma mera máquina reprodutora, pode ser pensada como uma ferramenta provocadora de processos formativos: autônomos, críticos e lúdicos, articulando saber, poder e subjetivação.

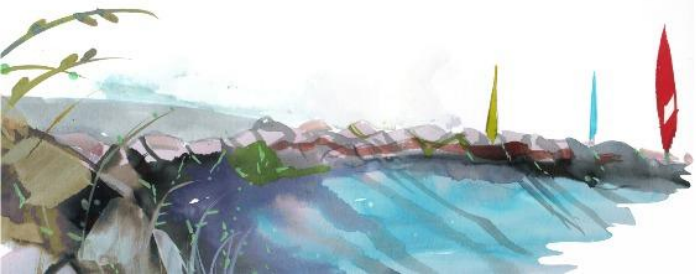
Por todo esse processo, uma sensação me acompanhou com insistência. Sempre que leio as descrições das partidas, sou imediatamente atravessada por uma lembrança da infância: escutar jogos de futebol no rádio. Meu avô tinha esse hábito — e eu, pequena, o acompanhava nesse ritual. Por que essa lembrança me vem? Porque quando escuto — ou leio — descrições feitas por outros que visualizam uma partida, preciso ativar um exercício de construção da imagem e da imaginação. Um exercício sagaz, sensível. E foi meu avô quem me ensinou isso, tão sutilmente e em forma lúdica, que hoje me parece natural compreender o que não vejo, mas sinto.

A minha aproximação com ele, com sua história, e o vínculo emocional que nos une foram, de alguma forma, ainda mais fortificados neste estudo. Joel, o homem de branco.

## **Conclusão**

A curiosidade me fomenta, um dia me perguntei "E se eu colocasse o ChatGPT para jogar?". No decorrer da pesquisa, o objetivo principal se transformou em uma exploração mais ampla, questionando se a Inteligência Artificial poderia ir além das regras formais dos jogos, estimulando sensibilidades, emoções e Contravisualidades em jogadores virtuais. Eu queria ver se a IA poderia ajudar na constituição do que chamo de Sujeito Jogador, aquele que se forma e transforma enquanto joga.

Com o estudo, pude observar que o ChatGPT, depois de ser alimentado com referências teóricas sólidas sobre teoria de jogos (Fiani, 2012) e (Nash, 2002), cultura visual (Vilas-Boas, 2010) e (Mirzoeff, 2011), subjetividade (Andrade, 2016), (Fonseca, 2011) e (Foucault, 1998) ludicidade (Huizinga, 2019), foi capaz de simular dinâmicas lúdicas complexas. Mais que isso, provocou ações contravisualizadoras nos



jogadores virtuais que criei. Ao analisar as partidas detalhadamente, percebi que esses jogadores demonstraram comportamentos próprios de sujeitos críticos, produzindo rupturas criativas e novas formas de enxergar as regras dos jogos, indo além do esperado e criando novos significados e possibilidades. Os resultados mostraram que sim, a IA pode fazer mais do que apenas jogar conforme as regras; ela pode provocar processos de formação de sujeitos com autonomia crítica através da ativação de visualidades e contravisualidade. Este estudo contribuiu trazendo uma nova visão sobre como práticas lúdicas mediadas por tecnologias digitais podem fomentar aprendizagens críticas e subjetividades autônomas, potencializando o olhar contravisual. Reconheço, porém, algumas limitações, como a necessidade de comparar as partidas entre Humanos e IAs e aprofundar a análise das emoções simuladas pela IA e as emoções dos adolescentes.

Com esse estudo busco reforçar que a Inteligência Artificial não é apenas uma ferramenta neutra, mas um agente ativo que pode provocar reflexão e transformação, contribuindo para formar sujeitos críticos, autônomos e sensíveis ao contexto visual contemporâneo. Este estudo mostra como a fusão entre ludicidade, cultura visual e tecnologias digitais pode enriquecer significativamente os processos educativos e formativos na contemporaneidade.

## Referências

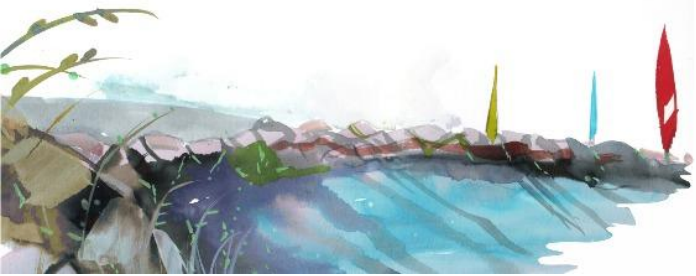
ALVES, F. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática. 2. ed. São Paulo: DVS, 2015.

ANDRADE, D. DE. **A invenção das pedagogias culturais**. Em: CAMOZZATO, V. C.; CARVALHO, R. S. DE; ANDRADE, P. D. DE (Eds.). **Pedagogias Culturais**: a arte de produzir modos de ser e viver na contemporaneidade. Curitiba: Appris Editora, 2016. .

BARTLE, R. **Designing Virtual Worlds**. [s.l.] Creative Commons Licence 4.0, 2003.

BERGER, J.; BLOMBERG, S.; FOX, C.; DIBB, M.; HOLLIS, R. **Modos de ver**. 3. ed.

Castellana: Editorial Gustavo Gili, 2016.



DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2**. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 2021. v. 1

FIANI, R. **Teoria dos Jogos**. 3. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2012.

FONSECA, M. A. DA. **Michel Foucault e a constituição do sujeito**. 3. ed. São Paulo: EDUC – Editora da PUC-SP, 2011.

FOUCAULT, M. **Microfísica do Poder**. Tradução Roberto Machado. 13. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1998. v. 7

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**. 59. ed. Rio de Janeiro | São Paulo: [s.n.].

HUIZINGA, J. **Homo ludens: O jogo como elemento da cultura**. 1. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

MIRZOEFF, N. **The Right to Look - A Counterhistory of Visuality**. Durham, NC: ProQuest ebrary, 2011.

NASH, J. **Teoria Dos Jogos**. Paraná: Editora Campus, 2002.

POZZANA, L.; KASTRUP, V. Pista 3 - Cartografar é acompanhar processos. Em: **PISTAS DO MÉTODO DA CARTOGRAFIA** Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Editora Sulina, 2015. p. 52–75.

VILAS-BOAS, A. **O que é Cultura Visual?** Porto: [s.n.].

## Notas

---

<sup>1</sup> Mestra e Doutoranda em Arte e Cultura Visual UFG, Especialista em Gestão Pública, Membro dos Grupos de Pesquisa Cultura Visual, e Membro ANPAP, 1º lugar no X Prêmio SBPC/GO de Popularização da Ciência (2024), na categoria Pesquisa em Música e Artes, JOGAART - Grupo de Pesquisa em Jogos, Audiovisual, Arte e Tecnologia. Pesquisadora na área de jogos educacionais e jogos de tabuleiro, graduada em Design de Comunicação pela Pontifícia Universidade Católica de GO-PUC-GO. Servidora Pública pela UFG, Diretora da Publicidade Institucional UFG. juqueiroz@ufg.br