



JOGOS DE TABULEIRO, QUESTÕES SOCIAIS E ENSINO DE SOCIOLOGIA

TOLEDO, Marcello Gomes¹

Grupo de Trabalho (GT): GT 2 – Infâncias, Juventudes e Processos Educativos

RESUMO

O projeto busca avaliar a possibilidade de desenvolvimento de um modelo de certificação para utilização em jogos de tabuleiro (*boardgames*) publicados no mercado brasileiro, por meio da adoção de um selo que reconheça esses jogos como um “Produto com Relevância Social”, o chamado Selo PRS. Trata-se de uma certificação que destacará a responsabilidade social de empresas que desenvolvem jogos com impacto positivo na sociedade. Pretende-se reconhecer títulos que não reproduzem problemas sociais como a discriminação social e a segregação de gênero e étnico-racial e, principalmente, aqueles que contribuem com a diversidade dos grupos LGBTIQIAPN+ e/ou abordam questões importantes, como educação de qualidade, igualdade de gênero e redução das desigualdades.

Palavras-chave: Jogos de tabuleiro. Certificação. Responsabilidade social. Inclusão.

INTRODUÇÃO

Desenvolvido no âmbito do projeto *Jogos de Tabuleiro, questões sociais e ensino de Sociologia*, a iniciativa *Proposta de Avaliação para Criação de um Selo PRS em Jogos de Tabuleiro e Jogos Digitais: Possibilidades de Certificação em Relevância Social* pretende avaliar a viabilidade de se criar uma certificação que reconheça como Produto de Relevância Social – com o Selo PRS – jogos que contribuam para o combate a desigualdades e para a discussão de temas como inclusão, diversidade e combate ao racismo, por exemplo.

Este trabalho apresenta os resultados parciais de uma pesquisa que avalia a possibilidade da criação desse selo, aplicado ao universo dos jogos de tabuleiro publicados no mercado brasileiro, voltado à certificação de títulos que tratem com responsabilidade temas sociais relevantes, como representações de raça, gênero, sexualidade, desigualdade e diversidade cultural.

O foco da pesquisa é refletir sobre os impactos simbólicos, culturais e educativos dos jogos, entendendo-os como produtos culturais que participam da formação de visões de mundo e subjetividades, especialmente quando utilizados em ambientes educativos (formais ou informais).

¹ Universidade Federal de Alagoas (UFAL). marcellogtoledo@gmail.com.





O projeto de pesquisa propõe a criação de um modelo de certificação denominado *Selo PRS – Produto com Relevância Social*. A proposta está inserida no contexto de iniciativas que visam regular e qualificar produtos culturais sob o ponto de vista de sua responsabilidade social e contribuição para o enfrentamento de desigualdades.

O projeto parte da observação de que, assim como existem certificações voltadas a diversos outros aspectos, conforme exemplificado na tabela a seguir, também é necessário criar instrumentos que reconheçam e incentivem a produção de jogos que promovam inclusão, representatividade e justiça social.

Tema	Instituição certificadora
Segurança	Instituto Nacional de Metrologia, Qualidade e Tecnologia (Inmetro)
	Conformité Européenne (CE)
	ASTM International (ASTM)
Sustentabilidade	Forest Stewardship Council (FSC)
	Carbon Neutral Certification
Comércio justo	Fair Trade
	B Corp

OBJETIVOS

Com o projeto *Jogos de Tabuleiro, questões sociais e ensino de Sociologia*, pretende-se avaliar a viabilidade de se criar o *Selo PRS*, que reconheceria como *Produto de Relevância Social* jogos que contribuam para o combate a desigualdades e para a discussão de temas como inclusão, diversidade e combate ao racismo.

O objetivo central da iniciativa é desenvolver um protocolo técnico e conceitual para análise de produtos culturais a partir de critérios como diversidade de personagens; tratamento não sexista e antirracista; adequação à pluralidade de gênero e sexualidade; e valorização de narrativas sociais afirmativas.

A proposta do *Selo PRS* parte da constatação de que, embora existam certificações técnicas e de segurança (como Inmetro, CE e ASTM), bem como selos ambientais e comerciais (FSC e Fair Trade), há uma lacuna no reconhecimento de jogos quanto à sua responsabilidade social e potencial educativo no combate a estereótipos e desigualdades. O selo sugerido visa, portanto, preencher esse espaço,





oferecendo parâmetros objetivos e transparentes para avaliar a forma como os jogos representam (ou omitem) grupos sociais historicamente marginalizados.

Os selos de certificação têm sido amplamente utilizados por alguns setores, sendo comuns em Indicações de Procedência (IP) e Denominações de Origem (DO), além daqueles relacionados ao patrimônio (i)material da nação, regulamentados pelo Instituto Nacional de Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan).

Há, ainda, aqueles que se relacionam à certificação de que o produto não é transgênico ou tem origem animal (para o consumo vegano, por exemplo) ou mesmo os que atestam o sistema de produção (artesanal ou orgânico).

Como visto, há uma série de processos que visam criar Selos de Certificação relacionados a padrões de qualidade, gastronomia, patrimônio alimentar e turístico, ou mesmo valorização da biodiversidade e da arte da cultura de uma região.

Pensando no desenvolvimento de um Selo de Certificação de Relevância Social para jogos, será necessário redigir manuais, formulários e modelos de orientação que servirão de orientação para os profissionais envolvidos.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A proposta se inspira nos modos de funcionamento de certificações já consolidadas.

Selos como o FSC, que atesta práticas sustentáveis na produção de papel e madeira, exigem rastreabilidade da cadeia produtiva e auditorias periódicas. Da mesma forma, a certificação Fair Trade exige auditorias sociais e comprovação de práticas de comércio justo. Selos educacionais, como o Spiel Gut, ou de reconhecimento, como o Spiel des Jahres, funcionam como selos simbólicos de qualidade lúdica e pedagógica, influenciando decisões de compra, uso escolar e políticas públicas de incentivo à cultura e educação.

Na comparação com esses modelos, o Selo PRS propõe um sistema baseado em manuais, formulários e critérios validados por especialistas das Ciências Sociais, com foco na análise crítica do conteúdo visual, narrativo e mecânico dos jogos.

A certificação não se restringe a premiar jogos que abordam temáticas sociais diretamente, mas se propõe a avaliar a forma como essas representações se dão –





evitando reforço de estereótipos, exclusão de minorias ou naturalização de discursos problemáticos.

Assim como outras certificações possuem etapas como envio de amostras, auditorias técnicas, validação documental e renovação periódica (como no caso do INMETRO ou da ISO 8124), o Selo PRS propõe uma lógica análoga: (1) submissão voluntária por editoras ou designers; (2) análise crítica por comitê especializado; (3) emissão de parecer e relatório técnico com base em protocolo próprio; e (4) direito de uso do selo por um período determinado, com possibilidade de reavaliação.

O estudo realizado mapeou, ainda, casos emblemáticos, como os jogos *One Deck Dungeon*, que rompe com padrões masculinos e eurocentrados; *Rebel Princess*, que promove protagonismo feminino; e *Favela Venceu*, que aborda desigualdades raciais e territoriais.

A análise permitiu construir uma tipologia de jogos segundo critérios de representatividade e problematização social, servindo como base para a formulação dos parâmetros do selo.

PROCEDIMENTOS ÉTICOS E METODOLÓGICOS

A metodologia desenvolvida combina revisão bibliográfica, análise de conteúdo e estudo de casos de jogos que representam conflitos históricos, identidades marginalizadas e questões de gênero e étnico-raciais.

Pretende-se mapear os principais problemas que aparecem em jogos já publicados no Brasil e, a partir dos casos concretos, estabelecer sistemas de identificação por sistema de checagem e listagem desses elementos e criar protocolos que orientem a substituição e adequação aos valores sociais contemporâneos.

Analistas diversos apontam como a presença de um Selo de Certificação influencia a percepção do público, a adequação da reponsabilidade das empresas e o impacto social que os produtos e serviços que passam pela certificação têm na sociedade, principalmente no campo da credibilidade.

Ainda em andamento, a pesquisa mapeou jogos que reforçam estereótipos negativos ou reproduzem práticas discriminatórias, propondo um sistema de avaliação que possa identificar tais elementos.





Para tanto, foi realizada uma extensa revisão bibliográfica abrangendo jogos de tabuleiro e certificações existentes. A análise dos jogos identificou elementos de relevância social a partir da representação de conflitos históricos e de grupos sociais marginalizados.

No que diz respeito a questões de raça e etnicidade, foram observados aspectos como a invisibilidade e a representação de pessoas negras; o resgate da identidade afro-brasileira; a utilização de afrojogos; e jogos com temática específica de tratamento e referência às questões de negritude no Brasil.

Em relação a questões de gênero e sexualidade, por sua vez, foram analisados a representação de personagens femininas; o equilíbrio entre masculinidade e feminilidade; e a inclusão de personagens andróginos.

A metodologia de análise incluiu, ainda, a construção de tabelas para classificar jogos que apresentavam elementos de relevância social. Além disso, foi realizada uma análise visual (semiótica), observando capas, imagens e fichas dos jogos para identificar representações de gênero e raça.

Foi elaborada, então, uma tipologia de elementos de relevância social, inspirada em modelos classificatórios como a Classificação Internacional de Doenças (CID), permitindo o desenvolvimento de um sistema de avaliação com critérios objetivos.

Além disso, foram realizados estudos de caso de jogos que apresentam boa representatividade – como *One Deck Dungeon*, *Rebel Princess* e *Favela Venceu* – e jogos com elementos problemáticos ou ausentes.

Por fim, a pesquisa mapeou diferentes categorias de certificações já existentes no setor lúdico e comercial, dividindo-as em quatro grandes grupos: selos de segurança infantil, selos ambientais/sustentáveis, selos de ética e comércio justo e selos educacionais ou simbólicos (como prêmios internacionais).

Esses modelos serviram como referência para a estruturação do Selo PRS, respeitando as especificidades do campo lúdico e suas relações com práticas culturais e pedagógicas.

RESULTADOS





A certificação é um processo que garante ao consumidor a aquisição e o uso de produtos que respeitam padrões mínimos de qualidade, segurança e funcionalidade. No caso em tela – que trata do universo de jogos de tabuleiro –, a certificação busca garantir responsabilidade e representatividade social, indicando que o consumidor está adquirindo jogos que não perpetuam, entre outros, discursos discriminatórios, preconceituosos, racistas ou misóginos.

A proposta do selo não visa obrigar os jogos a “representarem tudo”, mas incentivar os desenvolvedores a avaliar criticamente como representam o que está presente, evitando reforços de estigmas sociais e valorizando propostas inclusivas.

A criação do Selo PRS representa uma inovação normativa no campo da produção cultural e lúdica, dialogando diretamente com políticas públicas de equidade, com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas (ODS/ONU) e com os compromissos éticos das indústrias criativas.

Nesse sentido, esta proposta se alinha diretamente ao escopo do GT 2 – Infâncias, Juventudes e Processos Educativos da EPEAL, ao articular práticas de regulação cultural, direitos sociais e mecanismos de certificação crítica em diálogo com a educação, os direitos humanos e a justiça social. Ao promover a criação de um sistema de certificação que não apenas avalia segurança ou design, mas o compromisso social dos jogos, a pesquisa propõe um novo paradigma de responsabilidade na indústria cultural brasileira.

Dada a transversalidade apresentada pelos jogos de tabuleiro, cabe registrar que a presente iniciativa está alinhada, também, aos temas em discussão nos seguinte Grupos de Trabalho:

- GT 1 – Educação, Direitos Humanos, Currículos, Sujeitos e Diversidades, em função das diversas discussões sobre diversidade, inclusão e representatividade possibilitadas pelos jogos de tabuleiro;
- GT 4 – Educação de Pessoas Jovens, Adultas e Idosas, em virtude da abordagem, nos jogos de tabuleiro, de saberes, trajetórias e demandas desses sujeitos e discussão de desigualdades históricas e estruturais;
- GT 5 – Pedagogia, Educação e seus Fundamentos (Filosóficos, Sociológicos, Antropológicos e Psicológicos), dada a discussão da educação sob uma perspectiva com foco em aspectos sociológicos; e





- GT 8 – Educação em Ciências e Matemática, que inclui práticas pedagógicas voltadas ao ensino de Ciências e Matemática, que pode se beneficiar de jogos tradicionais africanos como Mancala.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os selos de certificação em jogos de tabuleiro não são apenas um diferencial visual nas embalagens; eles garantem que o produto foi testado, avaliado e aprovado segundo critérios técnicos e éticos.

Seja para garantir a segurança de uma criança, promover a educação, respeitar o meio ambiente ou reconhecer a excelência em design, esses selos cumprem uma função vital no crescimento saudável e responsável do setor lúdico.

Ao valorizar e buscar jogos com certificações reconhecidas, todos – consumidores, educadores, pais, lojistas e desenvolvedores – contribuem para uma indústria mais segura, justa e inovadora.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. **Código de Defesa do Consumidor**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078.htm. Acesso em: 22 abr. 2025.

INMETRO. Portaria nº 563, de 29 de dezembro de 2016. **Regulamenta a certificação compulsória de brinquedos**. Diário Oficial da União. Disponível em: <https://www.gov.br/inmetro>. Acesso em: 22 abr. 2025.

BRASIL. Instituto Nacional de Metrologia, Qualidade e Tecnologia (INMETRO). Portaria nº 563, de 29 de dezembro de 2016. **Regulamenta a certificação compulsória de brinquedos**. Disponível em: <https://www.in.gov.br>.

COSTA, João. *A segurança em brinquedos e jogos de tabuleiro: uma análise crítica das normas brasileiras*. 2019. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2019.

SILVA, Maria. *A implementação das normas de segurança em brinquedos e jogos de tabuleiro no Brasil*. 2020. Tese (Doutorado em Engenharia de Materiais) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2020.

