

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA E SOCIEDADE

LEONARDO ADOLFO SANDIM KRETZSCHMAR

**UMA LEITURA CRÍTICA DE HUIZINGA: JOGOS COMO SISTEMAS DE
RESSIGNIFICAÇÃO EM UMA SOCIEDADE LÚDICA**

CURITIBA

2023

LEONARDO ADOLFO SANDIM KRETZSCHMAR

**UMA LEITURA CRÍTICA DE HUIZINGA: JOGOS COMO SISTEMAS DE
RESSIGNIFICAÇÃO EM UMA SOCIEDADE LÚDICA**

**A critical reading of Huizinga: Games as re-signification systems in a ludic
society.**

Trabalho de conclusão de curso de Tese
apresentada como requisito para obtenção do
título de Doutor em Tecnologia e Sociedade da
Universidade Tecnológica Federal do Paraná como
requisito parcial para obtenção do título de Doutor
em Tecnologia – Área de Concentração:
Mediações e Cultura.

Orientadora: Profa. Dra. Luciana Martha Silveira

CURITIBA

2023



Esta licença permite remixe, adaptação e criação a partir do trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que sejam atribuídos créditos ao(s) autor(es) e que licenciem as novas criações sob termos idênticos. Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.



**Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Campus Curitiba**



LEONARDO ADOLFO SANDIM KRETZSCHMAR

UMA LEITURA CRÍTICA DE HUIZINGA: JOGOS COMO SISTEMAS DE RESSIGNIFICAÇÃO EM UMA SOCIEDADE LÚDICA

Trabalho de pesquisa de doutorado apresentado como requisito para obtenção do título de Doutor Em Tecnologia E Sociedade da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Área de concentração: Tecnologia E Sociedade.

Data de aprovação: 28 de Agosto de 2023

Dra. Luciana Martha Silveira, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dra. Daniella Rosito Michelena Munhoz, Doutorado - Universidade Federal do Paraná (Ufpr)

Dr. Leonelo Dell Anhol Almeida, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dra. Venise Paschoal De Melo, Doutorado - Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (Ufms)

Documento gerado pelo Sistema Acadêmico da UTFPR a partir dos dados da Ata de Defesa em 31/08/2023.

AGRADECIMENTOS

Começo agradecendo minha família, todas as minhas tias, tios e primos pelo apoio durante estes anos. Minha mãe Tereza Sandim por ter feito tudo o que podia durante minha infância. Sua luta para dar o melhor possível a mim e meu irmão, mesmo com as adversidades de cuidar de duas crianças e de um marido em coma são uma constante inspiração de resiliência e carinho.

Agradeço em especial meu irmão Rafael sem o qual jamais teria concluído meu mestrado. Vou lembrar com carinho dos finais de semanas desenvolvendo protótipos para representar minha pesquisa.

À Gabriela por ser uma inspiração como mulher pesquisadora no Brasil. À minha sobrinha Agatha que me encoraja a continuar acreditando na construção de uma sociedade mais humana.

A todos os amigos Alejo, Felicia, Luana, Dudu, Gui, Yuri, Fernando (Big), Igor, Guto, Mari, Diego, GabiK, GabiF, Jeff, Paulo (Jaú), Nati, Kris, BiaK, BiaR, Takashi, Ge, Ari, Vitor, Pablo, que sempre foram uma fonte de apoio, sempre curiosos com o fim da pesquisa e sempre dispostos a escutar minhas divagações. Agradeço em especial ao Lucas Fujiyama com quem discuti inúmeras vezes minhas ideias.

A todos os colegas, amigos e professores do PPGTE pelas trocas, intercâmbios e aprendizados. Finalizo esse percurso como outro pesquisador e outra pessoa graças a vocês.

À minha orientadora, Prof. Dra. Luciana Martha Silveira, sem a qual não teria iniciado esse processo. Se hoje pude finalizar esta tese foi graças ao seu apoio, confiança e carinho.

Meu agradecimento mais especial vai à Rafaella Coury, minha companheira, amiga, parceira que me apoiou de todas as formas possíveis para que esse trabalho pudesse ser concluído. Graças a seus comentários, discussões, edições e revisões fui capaz de finalizar esse texto da forma como se encontra.

Por fim, dedico esta tese a meu amigo, Brayann Bonadeu Kawabata, que infelizmente nos deixou muito cedo. Por mais breve que sua presença tenha sido nesse mundo, ela foi transformadora na minha vida. Se hoje me dedico a desenvolver, estudar e ensinar sobre jogos e o lúdico foi graças à sua inspiração. Sua amizade será sempre lembrada.

EPIÍGRAFE

“Quando passar por dificuldades, nunca se esqueça que tem amigos.”

Brayann Kawabata, 1999

RESUMO

SANDIM KRETZSCHMAR, Leonardo A. **UMA LEITURA CRÍTICA DE HUIZINGA: JOGOS COMO SISTEMAS DE RESSIGNIFICAÇÃO EM UMA SOCIEDADE LÚDICA**. 2023. 149f. Tese de doutorado – Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba.

Esta tese propõe definir um conceito de jogo que possibilite compreender a atitude lúdica para além de um adorno da vida cotidiana e, dessa forma, auxiliar na análise das relações humanas em diferentes âmbitos da sociedade contemporânea, sejam eles sociais, culturais, políticos e econômicos, dentre outros. Para isso, é realizada uma revisão bibliográfica que estabelece uma antítese ao conceito de jogo do historiador Johan Huizinga para, ao fim, sintetizar um outro conceito. Aqui, a palavra jogo é definida como referente a qualquer atividade lúdica, como brincar, jogar, dançar, recitar, atuar e outras. Inicialmente, são abordadas as pesquisas de Huizinga, levando em conta suas potencialidades e as críticas feitas a elas por seus leitores. Huizinga foi escolhido devido à sua relevância para o estudo de jogos e por ser um dos principais representantes da tradição europeia dos estudos lúdicos. Entretanto, seu trabalho reflete o tempo e o contexto em que o autor viveu. O conceito de jogo de Huizinga apresentado em sua principal obra, *Homo Ludens*, é submetido às críticas de diversos autores de sua época. Neste trabalho, será utilizada a concepção do processo de produção por meio de aparelhos de Vilém Flusser para conectar a obra de Huizinga a autores contemporâneos, a fim de analisar os desdobramentos dos conceitos do autor na atualidade e as tentativas de superar os seus limites. Essa discussão é centralizada no capítulo *Homo ludens 2.0: Play, media, and identity* de *Playful Identities*, onde Frissen et al. apresentam as ambiguidades da tese de Huizinga e buscam atualizar seu conceito. Por fim, o trabalho de Salen e Zimmerman é utilizado para compreender os componentes da estrutura de jogo por meio de uma perspectiva de designers de jogos. Com isso, a tese de Huizinga e as antíteses de outros autores e críticos é sintetizada em um conceito que compreende jogos como um sistema de ressignificação conceitual e material, como do tempo e do espaço; por meio de regras institucionalizadas que são impostas ou abraçadas; gerando tensão e completude; e que pode ser rejogado.

Palavras-chave: Jogo; Sistemas; Huizinga; Estudos lúdicos.

ABSTRACT

SANDIM KRETZSCHMAR, Leonardo A. **A CRITICAL READING OF HUIZINGA: PLAY AS A SYSTEM OF RE-SIGNIFICATION IN A PLAYFUL SOCIETY.** 2023. 149p. Thesis – Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba.

This thesis proposes to define a play concept that makes it possible to understand the ludic attitude as more than an adornment of everyday life and, in this way, help in the analysis of human relations in different areas of contemporary society, whether social, cultural, political and economic, among others. For this, a bibliographical review is carried out, establishing an antithesis to the play concept of the historian Johan Huizinga to, finally, synthesize another concept. Here, the word play is defined as referring to any ludic activity, such as playing, gaming, dancing, reciting, acting and others. Initially, Huizinga's research is approached, taking into account its potentialities and the criticisms made to them by its readers. Huizinga was chosen due to his relevance to the study of games and for being one of the main representatives of the European tradition of ludic studies. However, his work reflects the time and context in which the author lived. Huizinga's game concept presented in his main work, *Homo Ludens*, is subjected to criticism by several authors of his time. Vilém Flusser's conception of the production process through apparatuses will be used to connect Huizinga's work to contemporary authors, in order to analyze the unfolding of his concepts today and the attempts to overcome his limits. This discussion is centered in the chapter *Homo ludens 2.0: Play, media, and identity of Playful Identities*, where Frissen et al. present the ambiguities of Huizinga's thesis and seek to update his concept. Finally, Salen and Zimmerman's work is used to understand game structure components from a game designer's perspective. With this, Huizinga's thesis and the antitheses of other authors and critics are synthesized in a concept that understands play as a re-signification system of concepts and materials, such as time and space; through institutionalized rules that are imposed or embraced; generating tension and fulfillment; and that can be replayed.

Keywords: Play; Systems; Huizinga; Play studies.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Em <i>World of Warcraft</i> , jogadores se juntam para enfrentar inimigos impossíveis de serem derrotados sozinhos para coletarem recompensas.....	76
Figura 2 - Faca <i>Karambit Case Hardened</i> com gema azul do jogo <i>CS:GO</i> , um item cosmético que chega a custar 50 mil dólares.....	80
Figura 3 - Diferença entre a personagem Assassina Fantasma de <i>DOTA 2</i> : à esquerda, sem itens cosmético e à direita, com um item arcana.....	80
Figura 4 - <i>Dance Dance Revolution</i> era jogado em fliperamas apertando on botões com os pés no tempo certo da batida da música.....	82
Figura 5 - As diversas gerações do AIBO, o robô de brinquedo da Sony.....	82
Figura 6 - Em <i>Super Mario Bros</i> , o cogumelo dá o poder de ficar maior e quebrar blocos, mas sua principal função é impedir que Mario morra ao ser acertado por um inimigo.....	93
Figura 7 - Em <i>Stardew Valley</i> , diversos obstáculos da vida no campo são simplificados em favor a uma experiência mais prazerosa de completude de objetivos, sem os percalços do trabalho braçal.....	113
Figura 8 - Regras do <i>Munchkin</i> em inglês, com o destaque do texto que, em tradução livre, diz: “Quaisquer outras disputas devem ser resolvidas por estrondosos argumentos no qual a pessoa dona do jogo tem a última palavra”	130
Figura 9 - Em <i>Harvest Moon</i> , o jogador experiencia a vida em uma fazenda no interior por dois anos, podendo plantar, cuidar de animais e até mesmo constituir família.....;;	141
Figura 10 - Em <i>The Sims</i> , os jogadores podem jogar apenas o modo de construção, projetando e decorando casas.....	142

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
2 FUNDAMENTANDO UM CONCEITO DE JOGO A PARTIR DE HUIZINGA.....	15
2.1 Huizinga e seu contexto.....	16
2.2 Definindo homo ludens.....	26
3 DIALOGANDO HOMO LUDENS.....	36
3.1 Leituras críticas de Huizinga e Homo Ludens.....	37
3.2 Jogando com programas e aparelhos.....	53
3.3 Homo Ludens na contemporaneidade.....	62
3.4 Desconstruindo os elementos de jogo.....	89
4 A DEFINIÇÃO DE OUTRO CONCEITO DE JOGO.....	124
4.1 Jogos como sistemas de ressignificação conceitual e material.....	124
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	144
REFERÊNCIAS.....	149

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho dialoga com uma perspectiva pessoal de mundo que se desenvolveu durante anos de observação, pesquisa e contato com a mídia de jogos. Ao filtrar o cotidiano por meio desta perspectiva, comportamentos, processos e ações passam a demonstrar características e estruturas semelhantes às das atividades lúdicas, evidenciando a possibilidade de uma relação entre jogos e diferentes áreas da vida social. Partindo disso, é possível considerar ações de disputas sociais seguindo uma lógica de jogo, como as estratégias competitivas em leilões, as negociações durante os processos de trocas de mercadorias ou artefatos, ou as arguições em um debate. A princípio, esta perspectiva encontrava na relação entre jogos e cultura uma estrutura determinista de regras que limitavam as possibilidades de escolhas dos indivíduos em uma sociedade, como se as atuações humanas pudessem apenas ocorrer pelas possibilidades de ações dos jogos sociais. Foi no contato com as leituras, questionamentos e discussões realizadas no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade que foi possível notar como essa visão que sedimentava as relações de jogos em estruturas fixas se mostrou limitada para uma possível compreensão das complexidades nas relações sociais.

A sociedade e a cultura possuem elementos e características similares às atividades lúdicas. A leitura de teóricos como Angela Davis, Annateresa Fabris, Arlindo Machado, Andrew Feenberg, Arjun Appadurai, Daniel Miller, Jesús Martín-Barbero, Lorna Roth, Michael Foucault, Mikhail Bakhtin, Vilém Flusser, Walter Benjamin e outros deixou ainda mais evidente a presença de jogos nas relações sociais. Assim como na vida cotidiana, no trabalho de cada um destes autores foi possível localizar características lúdicas, como nas disputas que marcam as trajetórias das mercadorias (APPADURAI, 2008); nas formas de explorar os labirintos da hipermídia (MACHADO, 1997; LEÃO, 1999); ou, mais diretamente, na relação de jogo entre ser humano e aparelho (FLUSSER, 2002).

Com uma outra concepção advinda da pesquisa e vivência no programa de pós-graduação, foi descartada a perspectiva determinista de estruturas rígidas de jogos, com regras fixas e imutáveis, passando a compreender que essas regras estão em constante disputa de poder. Além disso, levando em conta a presença maciça e crescente de atividades lúdicas mediadas por aparatos digitais nas últimas décadas, fica clara a relevância de entender as relações de jogos na sociedade.

Sendo assim, esta tese se propõe a compreender jogos como sistemas de ressignificação conceitual e material e, dessa forma, destacar sua presença nas relações sociais, culturais, políticas e econômicas da sociedade contemporânea.

Com a mídia de jogos eletrônicos se tornando cada vez mais acessível por meio de celulares e outros dispositivos, sua linguagem passa a se tornar mais compreensível, principalmente para as gerações mais novas que estão imersas em um cotidiano permeado por estes aparelhos. Os jogos eletrônicos acabam sendo uma porta de entrada para que as pessoas tenham contato com os elementos de jogos de forma bem definida. Sem o trabalho de interpretar e processar as regras, jogadores podem se concentrar apenas no ato de jogar. Assim, ao mesmo tempo em que se perde parte da experiência criativa e interpretativa que vem com o gerenciamento das regras de um jogo, como ocorre em um tabuleiro ou baralho, ganha-se a vantagem de poder apenas focar na compreensão da linguagem e da comunicação de ideias entre os jogadores e os desenvolvedores do jogo eletrônico. Além disso, o jogo eletrônico possibilita interações em tempo real e entre múltiplos jogadores, mesmo a distância. Isso reflete as transformações das relações sociais humanas nas últimas décadas, graças à maior acessibilidade da internet, principalmente no mercado de jogos de celular.

Jogadoras e jogadores que cresceram em contato com jogos eletrônicos acabam desenvolvendo uma literacia própria para a mídia, com seus conceitos, termos e vocabulário específicos. Seja em um meio eletrônico ou analógico, o ato de jogar requer preparo e aprendizado. Para quem observa a distância, o jogo eletrônico pode parecer uma brincadeira fácil, mas não é. Assim como em outras mídias, para jogar é necessário aprender como acessar o conteúdo e as experiências codificadas no sistema; saber operar um controle de videogame e mover um personagem em um ambiente virtualmente simulado em três dimensões requer prática e conhecimento. Ainda que sejam consideradas as facilidades de interação propostas por jogos em aparelhos celulares, é necessário um esforço das pessoas para quebrar as dificuldades iniciais de aprender a “ler” esta nova mídia.

Apesar da falta de suporte de ensino para jogadores digitais iniciantes, milhares de pessoas são autodidatas e inserem o ato de jogar no seu cotidiano, considerando o jogo como um fator de impacto positivo em suas vidas, conforme uma pesquisa feita pela The Entertainment Software Association (ASSOCIATION, 2022) nos Estados Unidos com mais de 4 mil pessoas em fevereiro de 2022. Dos

entrevistados, 91% apontam jogos como uma fonte de estímulo mental e 89%, como uma forma de relaxamento e alívio de estresse. Ainda segundo a pesquisa, 66% dos adultos americanos jogam algum tipo de videogame semanalmente, sendo que 52% são homens e 48% são mulheres (ASSOCIATION, 2022). O recorte norte-americano é relevante, pois o país representa o maior mercado consumidor do ocidente. Ao mesmo tempo, é importante reiterar a presença dos jogos no mercado asiático, pois Ásia e Oceania correspondem a 54% do consumo de jogos mundial de acordo com a pesquisa realizada pelo Newzoo (2022). Já o Brasil é o 6º maior mercado consumidor de jogos do mundo e o maior da América Latina, conforme o estudo da Comscore (2022). O relatório da Pesquisa Game Brasil de 2023, realizada com 14.825 pessoas em 26 estados e no Distrito Federal em janeiro deste ano, demonstra que 70,1% dos entrevistados jogam jogos eletrônicos. Dentre eles, 46,2% são mulheres e 53,8% apontam a mídia como sua principal forma de entretenimento (PGB, 2023). Isto mostra um encantamento com a mídia, uma vontade que leva pessoas dos mais diversos contextos culturais a se dedicarem a dominar uma nova forma de linguagem, mesmo com as dificuldades intrínsecas de cada jogo.

Ao trazer essas informações, parece que esta discussão se atém apenas aos jogos eletrônicos, mas não é o caso. O crescimento e a consolidação da indústria dos jogos eletrônicos como um colosso do setor de entretenimento serve como grande indicativo de que a sociedade ocidental contemporânea é uma sociedade que joga. Porém, ao mesmo tempo em que a mídia dos jogos eletrônicos destaca a relevância social e cultural do ato de jogar, ela ofusca a presença dos jogos que permeiam o cotidiano. Em um contexto de intensa mudança, as relações sociais se reorganizam seguindo as influências de um cenário global de valorização de processos e artefatos tecnológicos. Essa nova perspectiva que enaltece a tecnologia como artefato perpassa as relações sociais, culturais, políticas e econômicas, e altera expectativas e concepções em relação a jogos. A ideia de jogar passa a ser atrelada à mídia digital que, por mais amplas que sejam suas potencialidades, representa apenas um pequeno recorte do imenso universo das atividades lúdicas. A história da relação cultural e social com essas atividades não é recente e não se limita aos formatos comumente estabelecidos de jogos e esportes. O jogo não é apenas uma partida de xadrez ou um jogo de futebol. O jogo também é uma conversa, na qual são exploradas as potencialidades de combinações de conceitos e sentidos de cada palavra e como estas são estruturadas em uma regra gramatical;

uma dança, experimentando os fluxos de movimentos possíveis dos corpos em uma estrutura rítmica pré-definida; ou uma atividade de ensino, escolhendo narrativas, atividades, desafios e as formas como estes serão mediados e mesmo cobrados dos alunos. Pessoas jogam todos os dias, muitas vezes sem nem perceber que estão jogando ou mesmo sendo jogados.

Tendo em vista este contexto, percebe-se a necessidade de tornar mais evidentes os processos, as atividades e os sistemas lúdicos que compõem e permeiam a sociedade, revelando os jogos sociais que são obscurecidos pelas plataformas e tecnologias contemporâneas. Tomando como premissa a percepção de que os sistemas de jogos medeiam as interações humanas, reconhecendo conjuntos de regras pelos quais as pessoas se conectam e agem nas situações cotidianas, pretende-se compreender os comportamentos, as possibilidades de agência e as relações sociais de forma mais profunda. Esta tese propõe que os jogos não se limitam às mídias digitais ou a um tabuleiro, transpassando as ações humanas em diversos níveis. Sendo assim, pretende demonstrar como o conceito e as características dos jogos, enquanto sistemas de resignificação, podem ser utilizados como base para compreender as relações sociais, culturais, políticas e econômicas da sociedade contemporânea.

Para isso, é necessário entender de que forma o conceito de jogo tem sido construído historicamente e como ele tem se relacionado com culturas e sociedades. Ao compreender este conceito em um contexto contemporâneo, define-se suas características de forma mais clara e, desta forma, é possível encontrar as atividades lúdicas em contextos teóricos e cotidianos. Ao reconhecer a presença de jogos em comportamentos sociais, atividades de trabalho e trocas econômicas e culturais, é possível supor que sociedades cujas normas sociais muitas vezes reforçam preconceitos e desigualdades são influenciadas, ou ao menos compreendidas, por características lúdicas, evidenciando diversos sistemas de jogos que se associam, conectam e articulam em uma super estrutura que não é rígida ou definitiva e está em constante mutação.

Para demonstrar como as relações sociais podem ser baseadas nos conceitos de jogos, conforme argumenta esta tese, as discussões deste estudo serão organizadas da seguinte forma: localização e definição do conceito de jogo pautado nos trabalhos do historiador holandês Johan Huizinga; revisão deste conceito levando em consideração as críticas de teóricos e o contexto contemporâneo; e, por

fim, a síntese de um outro conceito de jogo que permita identificar sua estrutura em diversas relações sociais e culturais. É importante deixar claro que esta organização foi escolhida dentre diversas possibilidades, pois cria uma visão cronológica de pesquisa quando, na verdade, a linha do tempo a ser seguida é apenas efeito da estratégia textual. Joga-se aqui com uma das muitas possibilidades de apresentar as evidências e os resultados desta pesquisa, mas ela poderia ser rearranjada pelos leitores, uma vez que este trabalho não se pauta em uma estrutura rígida de eventos, mas, sim, no intercâmbio de diversas disciplinas, ideias e contextos.

Esta tese inicia com esta introdução como primeiro capítulo e segue no capítulo 2, no qual será definido o conceito de jogo proposto por Johan Huizinga no livro *Homo Ludens* (1980). A escolha de Huizinga como base teórica leva em consideração o longo histórico de influência nos estudos de jogos que a sua teoria proporciona, como nos trabalhos de Alborno (2009), Bogost (2010) ou Ferrara (2012). Huizinga também é considerado relevante ponto de partida para estudiosos que desejam reavaliar estudos de jogos que são baseados na tradição europeia, como é o caso desta tese. O objetivo aqui é trabalhar com as características e conceitos de jogos de Huizinga, revisando-os, e chegar a um outro conceito que entenda jogos de forma mais ampla do que em função do prazer, entretenimento e adorno da vida cotidiana, aspecto fundamental da tradição europeia. Assim, será possível considerar jogos como sistemas de ressignificação e localizar sua estrutura nas relações humanas, envolvendo contextos culturais, políticos, sociais e econômicos, dentre outros.

Para compreender de forma mais profunda a constituição da tese do autor, o capítulo 2 será dividido em duas etapas: a primeira utiliza a biografia de Huizinga e os estudos do historiador Robert Anchor para apresentar a trajetória acadêmica do historiador e os acontecimentos de sua vida e época que deixaram marcas em suas ideias e perspectiva de mundo. Ao contextualizar a argumentação de Huizinga, é possível enxergar sua luta por um processo interdisciplinar de pesquisa histórica, sua romantização do passado, seu pessimismo em relação à modernidade e os valores e ideologias que direcionaram seu pensamento. A segunda etapa se concentra na compreensão das ideias e conceitos presentes em *Homo Ludens* (1980), obra essencial para o desenvolvimento desta tese, levando em conta os contextos histórico e teórico apresentados na primeira etapa. Ao sobrepor a pesquisa do autor a seu contexto, é possível localizar os pontos fortes e fracos da

teoria de Huizinga com mais precisão, definindo conceitos e vocabulários que serão empregados no decorrer deste trabalho e justificando a necessidade de uma revisitação que trate dos problemas teóricos de sua tese.

Já o objetivo do capítulo 3 é fazer uma revisão aprofundada do conceito de jogo proposto por Huizinga conforme trazido no capítulo 2. Este capítulo pretende estabelecer um diálogo entre diversos autores que, em seus apontamentos, reconhecem os desafios, problemas e potências do trabalho do historiador holandês. Em um primeiro momento, na seção 3.1, são apresentadas as principais críticas em relação às metodologias, ideias e argumentações que Huizinga utilizou para desenvolver sua tese. Neste ponto, é apresentada a crítica que diz que seu trabalho é despolitizado, por meio dos argumentos de Colie (1964), apontamento que então é reavaliado por meio de Anchor (1978) e Carpeaux (1992). Em seguida, as definições de jogos propostas por Caillois (2001) e Benveniste (1947), que buscaram complementar ou substituir o conceito de Huizinga, são comparadas e avaliadas por meio dos apontamentos de Ehrmann (1968) e, novamente, Anchor (1978). O trabalho de Huizinga é então analisado, de forma mais profunda, por meio de Fink (2016), que leva em conta questões simbólicas, filosóficas e de significados. Em 3.2, o filósofo Vilém Flusser (1985) vem para mediar o conceito de Huizinga com autores contemporâneos, já que discute a relação entre jogos e a produção humana, com ênfase na informação. Flusser considera uma ludicidade na produção humana por meio de aparelhos, o que exemplifica com a máquina fotográfica, na qual seu operador joga com suas possibilidades. Estes conceitos servem como ponte para outros autores que utilizam a obra de Huizinga para estudar e tentar compreender a mídia de jogos. Já em 3.3, *Playful Identities* (2015) traz diversos pesquisadores do estudo lúdico contemporâneo que buscam analisar como os jogos mediados por tecnologias da mídia digital podem impactar na formação de identidades individuais. O capítulo Homo ludens 2.0: Play, media, and identity é o maior destaque por também abordar o conceito de jogo de Huizinga, além de relacioná-lo com a contemporaneidade a fim de solucionar as ambiguidades da tese do historiador. O capítulo 3 conclui com a análise e crítica do livro *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (2003), de Salen e Zimmerman, que procuram quebrar os elementos constituintes de jogos, analisando-os individualmente e criando um longo estudo do que é jogo, servindo como estrutura para designers de jogos compreenderem a mídia.

No capítulo 4, é utilizada a base teórica construída nos dois primeiros capítulos para propor um outro conceito de jogo que permita uma compreensão mais profunda das relações sociais e culturais e uma perspectiva mais política do lúdico, refletindo as considerações dos diversos autores citados. As características de jogo de Huizinga serão revisitadas, levando em consideração suas potencialidades e as críticas às suas contradições, propondo uma perspectiva que reflita a sociedade contemporânea e as mudanças culturais e tecnológicas que ocorreram nos 82 anos desde sua primeira publicação. Utilizando exemplos contemporâneos que reforçam ou desconstroem a argumentação de Huizinga, a teoria de *Homo Ludens* (1980) será reinterpretada, levando em consideração os apontamentos de seus críticos.

Este trabalho tem sua base de investigação pautada em uma metodologia de pesquisa bibliográfica, levando em conta o contexto dos autores que fundamentam a discussão e destacando seus vieses e objetivos. Como dito anteriormente, o recorte observado tem como principal foco uma crítica a tradição dos estudos lúdicos europeus e suas influências nas pesquisas desde Huizinga, autor central da discussão desta tese, até representantes da tradição europeia e estadunidense contemporânea. A partir das contradições e limites dos objetivos de pesquisa desses autores, é proposto outro conceito de jogo através da síntese da tese de Huizinga em contraste com as antíteses levantadas por seus críticos e por esta tese. Durante todo o processo, serão destacados argumentos que necessitam de revisão e apontamentos que se alinhem ao objetivo deste trabalho, que é fornecer um conceito que possibilite compreender jogos enquanto um sistema de resignificação. Além disso, alguns pontos discutidos e descritos no decorrer desta tese utilizam a observação participativa para apresentar exemplos e questões da vida contemporânea relacionados com os argumentos teóricos e que foram imprescindíveis para a compreensão e constatação da reflexão proposta neste projeto.

2 FUNDAMENTANDO UM CONCEITO DE JOGO A PARTIR DE HUIZINGA

É difícil discutir o conceito de jogo sem abordar o trabalho de Johan Huizinga, um dos pesquisadores mais relevantes nos estudos de jogos, como pode ser constatado nas 28 mil vezes em que sua principal obra, *Homo Ludens* (1980), foi citada (GOOGLE SCHOLAR, 2023), contribuindo nas discussões de autores como Caillois (1959), Ehrmann (1968), Frissen et al. (2015) e Juul (2018). Como historiador, Huizinga foi um crítico da cultura e buscou, por meio de seu trabalho, demonstrar opiniões que diferiam das ideias de seus contemporâneos (ROSENTHAL, 1953). Em *Homo Ludens*, o autor observa as características e o conceito de jogo em diversas culturas e sociedades no decorrer da história e chega à definição do seu próprio conceito de jogo. Além disso, Huizinga representa um ponto de partida para repensar estudos de jogos cujas teorias se baseiam em uma tradição branca europeia. Desta mesma forma, o autor servirá de base para o desenvolvimento desta tese, cujo objetivo é trabalhar e revisitar as características e os conceitos de jogos de Huizinga, a fim de propor um outro conceito que compreenda jogos para além da função de prazer, entretenimento e adorno da vida cotidiana, características fundamentais na tradição branca europeia, passando a enxergá-los como sistemas de ressignificação para que seja possível identificar a presença de estrutura de jogos nas relações humanas, envolvendo contextos culturais, políticos, econômicos, dentre outros.

Para isso, este capítulo se divide em dois momentos: o primeiro traz a trajetória do autor por meio de sua biografia e dos estudos do historiador Robert Anchor, que descreve os acontecimentos e trabalhos da vida de Huizinga que marcaram seu pensamento e visão de mundo. A produção do autor ao longo dos anos é analisada, com ênfase nos textos *The Aesthetic Element in Historical Thought* (1968b), *The Waning in the Middle Ages* (1999), *In the Shadow of Tomorrow* (1936), *The Task of Cultural History* (1959) e *America; a Dutch historian's vision, from afar and near* (1972), que construíram o pensamento de Huizinga até chegar ao desenvolvimento de *Homo Ludens* (1980).

Em seguida, este capítulo apresenta e discute o conceito de jogo presente em *Homo Ludens*, identificando suas potencialidades e argumentos, e levando em conta o contexto social e cultural da época em que foi escrito. Esta etapa é de extrema relevância para o desenvolvimento desta tese, já que Huizinga proporciona conceitos e vocabulários que aparecerão ao longo de todo o texto. A proposta,

então, deste capítulo como um todo é contextualizar a necessidade de uma revisitação do trabalho de Huizinga, extrapolando os limites temporais, sociais e geopolíticos do autor, aproximando-o da contemporaneidade e desafiando os conceitos trazidos, dando novas visões a eles por meio do embate com outros pensadores sobre o tema.

2.1 HUIZINGA E SEU CONTEXTO

Em *Homo Ludens* (1980), Huizinga busca definir jogos e estudar de que forma eles se entrelaçam com a sociedade. Publicado em 1938, poucos anos antes da invasão nazista à Holanda, o livro traz a relação de jogos com culturas e sociedades e aponta como a sociedade ocidental moderna vinha “corrompendo” os elementos de jogos da cultura, o que era um reflexo da tensão armamentista na Europa e do crescimento de ideologias supremacistas como a da Alemanha Nazista. Neste caso, a palavra jogo vai além da conotação brasileira usual, que pode remeter a uma competição. O conceito de jogo associado ao que é lúdico se aproxima mais da palavra *play* em inglês, que pode ser traduzida como brincar, atuar, jogar, fingir, etc.

Uma série de pensadores, como os citados na abertura deste capítulo, considera a capacidade de agir de forma lúdica, de jogar, uma característica inerente aos seres humanos e até à sociedade como um todo. Huizinga também é um destes pensadores, apesar de não ter sido o primeiro a fazer esta relação, já que seu pensamento é baseado em ideias clássicas advindas de uma longa tradição de filósofos. Platão, por exemplo, acreditava que a humanidade devia considerar a atitude lúdica de forma responsável, séria e como parte integrante da vida. Considerando o jogo o mais nobre dos passatempos, o filósofo aponta sua relação com o sagrado: para ele, o jogo enobrece a vida. Huizinga também é adepto desta perspectiva da ligação do jogo com o sagrado, como ainda será exposto neste capítulo. Já Heidegger (2015) defende que o lúdico faz parte da própria essência do ser, enquanto Friedrich Schiller, uma das figuras históricas mais importantes para a ludologia moderna, afirma que “*man plays only when he is in the full sense of the word man, and he is only wholly man when he plays*”¹ (2004, p. 80). Além destes, a lista de autores com ideias similares a Huizinga passa por Heráclio, Hegel, Marx,

¹ Em tradução livre: “o homem joga apenas quando está no sentido pleno da palavra homem, e ele é apenas um homem completo quando joga”.

Nietzsche, Fink, entre outros (ANCHOR, 1978; AXELOS, 1979; FRISSEN et al., 2015).

Diferentemente dos pensadores que lhe antecederam, o foco de Huizinga era definir o conceito de jogo e observá-lo, como fenômeno, em diversas áreas da cultura, já que ele se considerava um historiador cultural. Assim, entender o que é cultura, como ela é formada e como ela desaparece sempre foi uma preocupação nos estudos do autor, principalmente porque ele acreditava que seu trabalho como historiador era parte da *“intellectual form in which a civilization renders account to itself of its past”*² (HUIZINGA; HUIZINGA, 1936, p. 9). Para além disso, em seu trabalho, ele também assumia a tradição kantiana de que um historiador ajuda a moldar a visão do passado sobre o qual escreve (HUIZINGA; HUIZINGA, 1936).

De acordo com Anchor (1978), como historiador cultural, Huizinga tinha maior interesse em fenômenos da cultura como artes, rituais, religiões, estilos e sentimentos, que são diretamente associados com o lado imaginativo e inventivo do jogar, em vez daqueles que seriam vistos como assuntos mais sérios na história, como política e economia. Por focar neste lado mais criativo das civilizações, Huizinga passa a entender que a cultura pode ser expressa de inúmeras formas.

Em seu texto *The Task of Cultural History* (1959), Huizinga deixa claro que a história cultural, diferentemente da econômica ou política, existe apenas como uma configuração de processos e práticas. Para o autor, a história econômica e a política poderiam ser materializadas, se tornando palpáveis e sendo refletidas nos artefatos que constituem o Estado ou o mercado, por exemplo, enquanto a história cultural, não. Esta forma de pensar vai na contramão de estudos contemporâneos de cultura material, mas é um reflexo dos rígidos processos de historiografia da época, que se pautavam estritamente em documentos oficiais. Ainda assim, o historiador buscou uma alternativa a estes processos, passando a observar a cultura em artefatos considerados menores pela rigidez positivista.

Huizinga (1959) defende que os historiadores culturais deveriam partir de detalhes que não são materializados em documentos oficiais, mas estão presentes em costumes, moral e folclore, dentre outros, para definir a configuração da cultura. Anchor (1978) entende que, por não acreditar que seria possível encontrar a cultura apenas em artefatos culturais, Huizinga precisava de um conceito que funcionasse

² Em tradução livre: “forma intelectual em que uma civilização presta conta de seu passado para si própria”.

de forma independente deles, como um fenômeno primário que existe em si mesmo, da mesma maneira que a ideia regulativa kantiana ou o *Urphänomen* goetheano. Nas palavras de Huizinga,

*only when the scholar turns to determining the patterns of life, art, and thought taken all together can there actually be a question of cultural history. The nature of these patterns is not set. They obtain their form only beneath our hands*³ (1959, p. 28).

Huizinga (1968a), em sua autobiografia, conta que seu interesse por história começou aos sete anos, quando assistiu ao carnaval que celebrava a data histórica da entrada do Conde de Frísia Oriental na sua cidade natal, Groninga, em 1506. Este gosto seguiu se desenvolvendo graças ao seu hobby de entender heráldicas, brasões e moedas. Porém, ao crescer, este interesse deu lugar a uma paixão por línguas e literatura, levando-o a ingressar na Universidade de Groninga, em 1891, para estudar linguística. Na universidade, ele foi influenciado pelo movimento literário holandês *Tachtigers*, também conhecido como “movimento dos oitentas”, que colocava a literatura acima da ciência, defendia o sentido da vida como proveniente de dentro dos próprios humanos e ignorava assuntos políticos (HUIZINGA, 1968a), o que se refletiria em diferentes momentos da sua carreira. Em 1897, ele terminou seu doutorado e, por razões práticas, passou a lecionar história holandesa para o ensino médio. Mesmo que Huizinga ainda se considerasse um linguista, seu contato com as aulas de história reacendeu seu interesse pela disciplina, algo que nunca tinha sido realmente esquecido (HUIZINGA, 1968a).

De acordo com Anchor (1978), foi durante as aulas de história que seu foco de estudo passou de culturas orientais do período antigo para culturas ocidentais do período medieval, mudança alimentada especialmente pela arte destas civilizações. Em 1905, ao se tornar professor de história na Universidade de Groninga, Huizinga apresentou o discurso inaugural *The Aesthetic Element in Historical Thought*, criticando os métodos positivistas, que eram mais aceitos por historiadores da época, e defendendo a autonomia de métodos mais humanistas, influenciados por Hegel e Kant. Para Huizinga (1968b), o estudo de história está mais próximo da arte do que da ciência já que, na primeira, cada assunto tratado é visto individualmente,

³ Em tradução livre: “somente quando o estudioso se volta para determinar os padrões de vida, arte e pensamento reunidos, pode realmente haver uma questão de história cultural. A natureza destes padrões não está definida. Eles obtêm sua forma somente sob nossas mãos”.

enquanto na segunda, os assuntos são exemplos para apontar uma lei de classificação geral.

*Historical analysis and comparison are greatly impeded by the fact that the whole of history is an irreducible complex – comparison because it is impossible ever to find any kind of elementary similarity between the objects compared; and analysis because the final historical unit to which it must apply itself is itself a complex problem par excellence: man and his actions*⁴ (HUIZINGA, 1968b, p. 229).

Anchor (1978) aponta que o historiador não quis dizer que o estudo de história é apenas imaginativo, mas, sim, que a imaginação é indispensável para interpretar o passado. Para Huizinga, a arte sempre foi distinguível da história, no sentido de que a primeira seria subjetiva enquanto a segunda usaria a imaginação para determinar o que deve ser a verdade do passado. Sendo assim, imaginação estética e história não são sinônimos, mas não são separáveis. A sensibilidade desenvolvida por meio dessa intuição estética “*paves the way for a rational explanation*”⁵ (ANCHOR, 1978, p. 67).

Conforme Anchor (1978), Huizinga acreditava que olhar só para os documentos oficiais, como os historiadores de seu tempo faziam, distorcia a visão de como a sociedade encarava sua época. Para entender como as pessoas encaravam as mudanças que ocorreram com o fim da idade média é necessário olhar além destes documentos, chegando às crônicas, por exemplo. Essa visão metodológica fica clara em seu trabalho *The Waning in the Middle Ages* (HUIZINGA, 1999), que apontava o fim da idade média não como um prelúdio da Renascença, mas como uma época iludida por um passado em decadência.

Para Huizinga (1999), os ensinamentos cristãos de renúncia faziam com que a sociedade não soubesse lidar com as tensões e com a dura realidade do norte da Europa no século XV. O autor defendia que a única forma de aguentar essa pressão era escapando para um mundo fantástico do passado, pautado nos heroicos códigos de conduta da cavalaria. Além de apontar essa fuga das pessoas para uma fantasia durante uma época difícil, Huizinga também considerava importante indicar o porquê dessa fuga, buscando entender os motivos deste comportamento e da escolha de uma fantasia específica em detrimento de outras. Anchor (1978) exemplifica esta

⁴ Em tradução livre: “A análise e a comparação históricas são fortemente impedidas pelo fato de que toda a história é um complexo irreduzível – comparação, porque é impossível encontrar qualquer tipo de similaridade elementar entre os objetos comparados; e análise, porque a unidade histórica final à qual ela deve se aplicar é um problema complexo por excelência: o homem e suas ações”.

⁵ Em tradução livre: “pavimenta o caminho para uma explanação racional”.

fuga específica com Arnold Hauser (1968). Hauser considera que o naturalismo nas artes não floresce no campo, e sim nas pessoas das cidades que haviam perdido o contato com a natureza. Desta forma, o naturalismo acabava sendo um escape do caos, da complexidade e da pluralidade das cidades. De acordo com Anchor (1978), é exatamente isso que a proposta de jogo de Huizinga faz. O lúdico seria o oposto da seriedade; quando a seriedade da vida se torna desagradável ou intolerável, as pessoas sempre podem utilizar o lúdico para fugir ou mudar sua realidade. E é justamente em *The Waning in the Middle Ages* (1999) que Huizinga faz uso do conceito de jogo como ferramenta para explicar história pela primeira vez.

Huizinga (1999) aponta três caminhos que a sociedade do século XV teria para lidar com as dificuldades de seu tempo e alcançar uma “vida sublime”. O primeiro seria desistir do mundo, o que não só era o caminho mais difícil, como o menos tomado. O historiador defende que, para alguém abandonar o mundo, seria necessária uma visão de pós-morte muito solidificada e essa “vida sublime” só seria alcançada após a morte. O segundo caminho, reformar o mundo por meio da política, pertence ao “reino da seriedade”, o que, para Huizinga (1999), seria oposto ao caminho do jogo. Como exemplifica Anchor (1978), não importavam os ideais que pudessem levar a essa “vida sublime”, era importante saber que os planos de implantação destes ideais poderiam não dar certo e, caso fossem bem sucedidos, as mudanças poderiam não perdurar. As visões e os ideais de um mundo melhor são sempre distorcidos pela vida do sujeito que os promove, então sempre haverá novas visões para substituí-los.

Sendo assim, para Huizinga (1999), o jogo, ou mesmo o faz de conta, não apenas seria o caminho mais fácil para alcançar essa “vida sublime”, como também o ideal, pois jogar acontece no mundo, mas fora da vida cotidiana. Um exemplo de Anchor (1978) é que, na teoria de Huizinga (1999), os códigos da cavalaria perduraram justamente por serem um jogo. A cavalaria aspirava a ideais míticos do passado, pois, como aponta Huizinga: “*The dream of past perfection ennobles life and its forms, fills them with beauty and fashions them anew as forms of art*”⁶ (1949, p. 34). Para Huizinga, a cavalaria criou um mundo fantástico de heroísmo, sustentado por valores estéticos e códigos éticos, e repleto de rituais e ritos, justamente para permitir às pessoas alcançarem essa “vida sublime”. Os ideais

⁶ Em tradução livre: “O sonho da perfeição passada enobrece a vida e suas formas, enche-as de beleza e modela-as de novo como formas de arte”.

propostos pelo código da cavalaria eram irrealistas e impraticáveis, mas faziam com que as pessoas aspirassem a uma moral elevada e suprissem seus desejos, romantizando uma vida que as entreteria. Por isso, Huizinga (1999) aponta que a cavalaria considera a vida um “*noble game*”⁷. Neste caso, considera-se que o sistema de jogo acaba sendo usado como forma de agenciar uma moral cristã, já que Huizinga não ressalta as questões políticas da visão de “vida sublime”, mas essa forma de “vida nobre” fomenta características morais de subserviência e cristandade. Afinal, era mais fácil se prender ao conservadorismo de tempos gloriosos não vividos e a histórias sublimes do que aceitar as transformações de um mundo complexo. Mas é importante lembrar que a maior parte da população nessa época não possuía uma agência política individual, sobrando a ela apenas jogar com as possibilidades de agenciamento simbólico da materialidade histórica em que viviam.

Conforme Anchor (1978), Huizinga (1999) explica que a fantasia proposta na cavalaria só é abandonada quando aparece um novo caminho para o sublime. Na Renascença, isso ocorre a partir de quando a própria literatura passa a ridicularizar a visão proposta pela cavalaria, como é possível observar nos trabalhos de Cervantes ou Shakespeare. Mesmo assim, a influência desta fantasia ainda é presente no novo caminho para o sublime. A honra e a busca pela glória ainda são características desejadas pela sociedade durante a Renascença.

Em 1915, quatro anos antes da publicação de *The Waning in the Middle Ages*, Huizinga passou a lecionar sobre história americana ao se tornar responsável pelas cadeiras de história geral e de história geográfica da Universidade de Leiden. De acordo com Anchor (1978), é neste momento que o historiador começa a estudar o papel do esporte em uma sociedade moderna e mecanizada, como a americana, o que configurou sua “visão universal” sobre o jogo. Para Huizinga (1972), o esporte era importante neste contexto, pois contribuía para a preservação da individualidade de uma sociedade moderna. Nas suas palavras: “*Play is culture. Play can pass over into art and rite, as in the dance and in sacred stage presentations. Play is rhythm and struggle. The competitive ideal itself is a cultural value of high importance*”⁸ (HUIZINGA, 1972, p. 115). Por outro lado, as enormes organizações esportivas e a

⁷ Em tradução livre: “jogo nobre”.

⁸ Em tradução livre: “Jogar é cultura. O jogo pode passar para a arte e o ritual, como na dança e nas apresentações de palco sagradas. Jogar é ritmo e luta. O ideal competitivo em si é um valor cultural de grande importância”.

mecanização do jogo, focadas em performance, agiam contra essa individualidade, justamente o que havia tornado os jogos populares. Isso levou Huizinga a acreditar que as individualidades dos jogadores eram reduzidas à “*normality and uniformity in the service of the machinery of rules and play and the competitive system*”⁹ (HUIZINGA, 1972, p. 115).

Além do esporte, Huizinga também criticava a mecanização da vida em geral nos Estados Unidos, “*the commercialization and trivialization of culture, the vulgar materialism, the anti-intellectualism, and the naively anti-metaphysical attitude of American science*”¹⁰ (ANCHOR, 1978, p. 73). Vale ressaltar que a defesa de Huizinga a uma tradição científica metafísica é uma das principais discordâncias em relação a seu conceito de jogo, como será tratado no capítulo 3.1. As críticas apontadas pelo historiador não eram incomuns à sociedade do centro do capitalismo dos anos 20 como um todo, mas eram especialmente perceptíveis nos Estados Unidos. Conforme Anchor (1978), Huizinga havia se tornado um conservador cultural e, para ele, a cultura, como fenômeno que balanceava questões materiais e espirituais, estava morrendo nos tempos modernos. A forma como Huizinga considera os jogos e esportes é um reflexo do modo produtivo americano e isso se estende às demais áreas da vida cultural, que é o que o historiador chama de mecanização da vida. Se os esportes são afetados pelas regras produtivas, é possível supor que as manifestações culturais entram em disputa com a forma como a sociedade joga com os processos de transformação material, ou seja, o método produtivo. Essa discussão será abordada no capítulo 4.

Para defender a noção de cultura que achava importante, Huizinga produziu uma série de ensaios nas décadas de 20 e 30. Seu foco era a cultura cristã que, para ele, havia conseguido manter presentes os ideais da antiguidade clássica, nutrindo o melhor da cultura ocidental até o século XVIII. Mas, ao final deste século, o classicismo havia se estabelecido como um anacronismo presente na estética da Revolução Francesa. Para Huizinga, quando o ocidente passou a pensar historicamente, se tornou impossível manter ideais inspirados no passado. É justamente com a queda do classicismo que Huizinga aponta o começo do declínio dos elementos de jogo na cultura ocidental.

⁹ Em tradução livre: “normalidade e uniformidade no serviço das máquinas de regras e jogo e o sistema competitivo”.

¹⁰ Em tradução livre: “a comercialização e trivialização da cultura, o materialismo vulgar, o anti-intelectualismo e a atitude ingênua anti-metafísica da ciência americana”.

*More and more the sad conclusion forces itself upon us that the play element in culture has been on the wane ever since the eighteenth century, when it was in full flower. Civilization today is no longer played, and even where it still seems to play it is false play – I had almost said, it plays false, so that it becomes increasingly difficult to tell where play ends and non-play begins*¹¹ (HUIZINGA, 1980, p. 206).

Em seus principais trabalhos, citados na introdução deste capítulo, Huizinga criticou os métodos positivistas de historiografia afirmando não ser possível esperar da história a mesma exatidão alcançada nas ciências naturais. Para ele, os historiadores positivistas não haviam compreendido o propósito e os métodos historiográficos. Um exemplo disso, no argumento do autor, é que, diferentemente das ciências naturais, os dados históricos nunca são entregues de forma precisa. Todo trabalho histórico parte de um conceito pré-existente que será pesquisado e montado pelo historiador. Sendo assim, a pesquisa historiográfica é um recorte das descobertas e dos dados disponíveis, arranjados de acordo com um determinado valor de importância que é subjetivo a cada pesquisador. A forma como um historiador faz um recorte do passado influencia na contínua formação de civilizações, o que quer dizer que estes estudiosos carregam o dever de não fugir das questões morais de como essas civilizações se desenvolveram.

Como o entendimento histórico se dá por meio de perguntas feitas pelos historiadores, o processo não envolve apenas a observação ou reconstrução, mas também uma síntese dos dados do passado junto aos valores, conceitos e ideologias do presente que compõem a visão do historiador. *"That unity can never be an arbitrary slice of past reality itself. The mind selects from tradition certain elements it synthesizes into a coherent image, which was not realized in the past as lived"*¹² (HUIZINGA, 1959, p. 26). Huizinga, de acordo com Anchor (1978), aponta que essa visão sintética é ainda mais forte para a história cultural, que, diferentemente da história política ou econômica, trabalha com a configuração de pessoas e grupos sociais em civilizações constituídas por meio de temas, símbolos, ideias e

¹¹ Em tradução livre: "Cada vez mais, nos é imposta a triste conclusão de que o elemento lúdico da cultura está em declínio desde o século XVIII, quando estava em plena floração. A civilização de hoje não é mais jogada, e mesmo onde ainda parece jogar, é um jogo falso – eu quase disse, ele joga falso, de modo que fica cada vez mais difícil dizer onde o jogo termina e o não-jogo começa".

¹² Em tradução livre: "Essa unidade nunca pode ser uma fatia arbitrária da própria realidade passada. A mente seleciona certos elementos da tradição e os sintetiza em uma imagem coerente, que não foi notada como vivida no passado".

sentimentos (HUIZINGA, 1959). O conceito de causalidade, assim, não faria sentido na metodologia historiográfica, principalmente na cultural, já que os eventos e descobertas não se dão como “elos em uma corrente”, mas sim como

*a bunch of wild flowers. In their variety and their difference in value new notions added to the conception of a historical context are like newly found flowers in the nosegay: each one changes the appearance of the whole bouquet*¹³ (HUIZINGA, 1959, p. 39).

Entretanto, Anchor (1978) defende que, para Huizinga, o que falta de exatidão na história é compensado em significado. São justamente a imprecisão dos dados e o trabalho de síntese do historiador que tornam o passado significativo para o presente. Mas isso não quer dizer que Huizinga propõe que o historiador deva impor sua visão de significado na interpretação do passado; seu trabalho é tornar a narrativa apresentada coerente, indo além dos limites impostos na mídia escrita, por meio de critérios canônicos da pesquisa historiográfica. Além disso, para interpretar o significado do que é significativo, os cânones de pesquisa da história não são suficientes. Huizinga acredita que é necessário um senso histórico, uma espécie de intuição, palpite, que ele chama de “*Ahnung*”. Essa intuição não acompanharia o historiador durante todo o momento de pesquisa, mas aconteceria de forma pontual, em momentos inesperados de “claridade intelectual” (HUIZINGA, 1959, p. 54). Estes momentos de “*Ahnung*” permitiriam ao historiador entender de que forma o passado se configura em nossa mente e “*construct a morphology of the human past, which is the ultimate task of history, of cultural history in particular*”¹⁴ (ANCHOR, 1978, p. 76).

Essa perspectiva de trazer o significado de eventos da história para o presente, aponta Anchor (1978), é desenvolvida por Huizinga em seu trabalho *In the Shadow of Tomorrow* (1936). Como forma de responder à disseminação do fascismo, Huizinga compara a Europa de 1930 com o fim da idade média, momentos em que ambas pareciam, para o autor, estar à beira de um colapso. Neste trabalho, Huizinga define cultura da seguinte forma:

Culture, as a condition of society, is present when the control over nature in the material, the moral, and spiritual field maintains a state which is higher and better than would follow from the given natural conditions, and whose

¹³ Em tradução livre: “um ramo de flores silvestres. Em sua variedade e diferença de valor, novas noções adicionadas à concepção de um contexto histórico são como flores recém-encontradas no ramo: cada uma muda a aparência de todo o buquê”.

¹⁴ Em tradução livre: “construir uma morfologia do passado humano, que é a tarefa final da história, em particular, da história cultural”.

*characteristics are a harmonious balance of material and spiritual values and a more or less homogeneous ideal in whose pursuit the community's various activities converge*¹⁵ (1936, p. 46).

Esta definição ajuda o historiador a isolar as características que tornaram a crise ocidental de 1930 tão unicamente perigosa: mitos de nação e raça superiores, mau uso da ciência e da tecnologia, declínio do julgamento, politização de todas as esferas da vida e o que ele considerava uma das piores mazelas de seu tempo, a perversão do jogar.

*The most fundamental characteristic of true play, whether it be a cult, or a festivity, is that at a certain moment it is over. The spectators go home, the players take off their masks, the performance has ended. And here the evil of our time shows itself. For nowadays play in many cases never ends and hence is not true play. A far-reaching contamination of play and serious activity has taken place. The two spheres are getting mixed up*¹⁶ (HUIZINGA, 1936, p. 177).

Para Huizinga, a “contaminação do jogo” foi reforçada durante a ascensão fascista na Europa. Levando em conta que, para o autor, cultura é o controle material, moral e espiritual das condições naturais, pode-se destacar como o uso deste conceito é idealizado, em que cultura acontece sempre em benefício do bem comum, tratando seus erros como corrupções não pertencentes ao jogo. Considerando essa definição de cultura, para Huizinga, essa corrupção parece ocorrer quando as pessoas não conseguem mais dissociar sua vida laboral cotidiana dos sistemas de significados de jogos sociais, ao mesmo tempo que esses sistemas são utilizados para desumanizar grupos específicos. Entretanto, o autor não levanta essas mesmas questões em relação a outros momentos da história, como o colonialismo e a escravidão, tratando os jogos de gladiadores romanos, por exemplo, como um período de civilização em crescimento em *Homo Ludens* (1980).

João Antônio de Paula (2005), por meio de Carpeaux (1992), conta que o histórico de luta de Huizinga não se deu apenas em sua teoria, mas também em

¹⁵ Em tradução livre: “A cultura, como condição da sociedade, está presente quando o controle sobre a natureza nos campos material, moral e espiritual mantém um estado mais alto e melhor do que se seguiria das condições naturais dadas, e cujas características são um equilíbrio harmonioso de valores materiais e espirituais e um ideal mais ou menos homogêneo em cuja busca as várias atividades da comunidade convergem”.

¹⁶ Em tradução livre: “A característica mais fundamental do jogo verdadeiro, seja ele um culto ou uma festividade, é que, em um determinado momento, ele acaba. Os espectadores vão para casa, os jogadores tiram suas máscaras, a apresentação termina. E aqui o mal do nosso tempo se mostra. Hoje em dia, o jogo, em muitos casos, nunca acaba e, portanto, não é um jogo verdadeiro. Ocorreu uma contaminação de longo alcance do jogo e atividades sérias. As duas esferas estão se misturando”.

suas ações. Em 1933, quando era reitor da universidade de Leiden, Huizinga quase criou um conflito diplomático ao expulsar estudantes nazistas da academia (CARPEAUX, 1992). Além disso, o historiador se dedicou a criticar diretamente ideologias fascistas e autoritárias, especialmente nos seus últimos anos de vida, ou seja, até fevereiro de 1945, quando faleceu em um campo de concentração na Holanda (PAULA, 2005)¹⁷.

2.2 DEFININDO *HOMO LUDENS*

Conforme Anchor (1978), o conceito que permitiria a Huizinga enriquecer seus estudos históricos e manter sua responsabilidade moral faria parte de *Homo Ludens* (1980).

*In The Waning of the Middle Ages, Huizinga had discovered the importance of play as a formative force in medieval culture. In his theoretical writings, he had produced a definition of culture in general and the means by which the historian is able to perceive, interpret, and evaluate particular cultures. In his autobiographical essay, he reveals how his sense of play aroused, sustained, and shaped his own personal interest in the past. Finally, in In the Shadow of Tomorrow, he discovered that the perversion of play was a serious symptom of the crisis of contemporary Western civilization. All these motifs converged at last in Huizinga's decision to devote a special study to play and its relationship to culture in general*¹⁸ (ANCHOR, 1978, p. 77).

¹⁷ Como citado anteriormente, Huizinga sentia aversão pela modernização mecanizada norte-americana, conforme ele apontou em seu texto *America; a Dutch historian's vision, from afar and near* (1972). Desta forma, esta mesma modernização mecanizada ainda mais conservadora propagada pelo nazismo causava mais do que um incômodo ao autor, e sim uma repulsa, evidenciando ainda mais sua problematização com as questões do avanço da modernidade. Conforme Jeffrey Herf (1986), o nazismo propunha sua visão antissemitismo junto da aceitação do avanço tecnológico, usando termos do vocabulário marxista como “libertação do trabalho produtivo”. Esta narrativa também utilizava conceitos como capital criador (emprego e avanços tecnológicos) e capital parasitário (dreno de recursos naturais para benefício de financistas internacionais). O discurso nacionalista destacava os processos de produção tecnológica, superando o lucro individual e fazendo com que a população servisse à indústria. Neste contexto, a tecnologia era vista não como liberdade do trabalho físico ou bem social, mas liberdade da dominação das forças judaico-materialistas. Ou seja, tecnologia, no discurso nacional-socialista, era de caráter material e primordial. A tecnologia nazista era libertação; outras tecnologias eram materialistas. Hitler e Goebbels consideravam a tecnologia um meio para ajudar na mobilização espiritual do regime. Considerando a repulsa de Huizinga pelo nazismo, esta interpretação do avanço tecnológico conservador fazia aumentar sua aversão pela modernidade mecanizada. O autor ainda cita Richard Grun e afirma que “a verdadeira realização nazista foi ter visto que a tecnologia era um fenômeno biológico” (HERF, 1986, p. 236).

¹⁸ Em tradução livre: “Em *The Waning of the Middle Ages*, Huizinga havia descoberto a importância do jogo como uma força formativa na cultura medieval. Em seus escritos teóricos, ele produziu uma definição de cultura em geral e os meios pelos quais o historiador é capaz de perceber, interpretar e avaliar culturas particulares. Em seu ensaio autobiográfico, ele revela como seu senso de jogar despertou, sustentou e moldou seu próprio interesse pessoal no passado. Finalmente, em *In the Shadow of Tomorrow*, ele descobriu que a perversão do jogo era um sério sintoma da crise da civilização ocidental contemporânea. Todos esses motivos finalmente convergiram na decisão de Huizinga de dedicar um estudo especial ao jogo e à sua relação com a cultura em geral”.

Para Anchor (1978), em *Homo Ludens* (1980), Huizinga trabalhou a morfologia do jogar, fazendo um estudo do jogo como uma estrutura que se manifesta em todas as esferas da vida. Nele, o historiador começa definindo a natureza da significância do jogar. Para isso, Huizinga exclui qualquer explicação biopsicológica como:

*discharge of excess energy, the need for relaxation or distraction, preparation for life, desire to imitate, desire to enter into competition to prove one's superiority, sublimation of instincts forbidden direct satisfaction by society, and the like*¹⁹ (ANCHOR, 1978, p. 78).

Para Huizinga, todas essas explicações são parciais e estariam, no máximo, revelando motivações de porque jogar. Isso não demonstra o significado do jogo, pois essas explicações assumem que o jogar serve a alguma coisa além do próprio jogo. *"The intensity of, and absorption in, play finds no explanation in biological analysis. Yet in this intensity, this absorption, this power of maddening, lies the very essence, the primordial quality of play"*²⁰ (HUIZINGA, 1980, p. 2).

Huizinga acredita que o jogo é uma categoria fundamental, um fenômeno irreduzível e, desta forma, só pode ser definido por meio de opostos, como seriedade e vida cotidiana. Isso se deve ao fato de que o jogo não só não poderia ser explicado como advindo de outra categoria, como também que as ações lúdicas precederiam cronologicamente a sociedade e a cultura humanas. *"Play is older than culture, for culture, however inadequately defined, always presupposes human society, and animals have not waited for man to teach them their playing"*²¹ (HUIZINGA, 1980, p. 1). Desta forma, o comportamento lúdico acompanha a cultura e deixa marcas em sua formação. Para Anchor (1978), a força (e a fraqueza) do argumento de Huizinga não reside na precisão da origem do jogo no reino animal, mas de como o historiador define o conceito de jogo por meio do que não é jogo. Essa definição passa a existir quando Huizinga diz que jogar só se torna pensável e possível quando o "determinismo do cosmos" é quebrado, ou seja, quando a sociedade age para além das expectativas impostas por regras naturais. Com isso,

¹⁹ Em tradução livre: "descarga de excesso de energia, necessidade de relaxamento ou distração, preparação para a vida, desejo de imitar, desejo de entrar em competição para provar a superioridade de alguém, sublimação de instintos proibidos de satisfação direta da sociedade e afins".

²⁰ Em tradução livre: "A intensidade e a absorção do jogo não encontram explicação na análise biológica. No entanto, nesta intensidade, nesta absorção, nesse poder de enlouquecer reside a própria essência, a qualidade primordial do jogo".

²¹ Em tradução livre: "O jogar é mais antigo que a cultura, pois a cultura, ainda que inadequadamente definida, sempre pressupõe a sociedade humana, e os animais não esperaram que o homem os ensinasse a jogar".

ele passa a delinear o conceito de jogo pelas suas características. Jogo, então, seria a antítese de seriedade que é marcada por determinismo. Nas palavras de Anchor:

*It is a 'stepping out' from real life. It is voluntary and spontaneous. It takes place within specified limits of space and time. Play begins and ends with itself and produces nothing beyond itself. All play has its rules the breaking of which destroys the fragile play world. Play involves a play community that sets itself apart from others by means of special uniforms, insignia, or rituals. The essence of play is fun*²² (1978, p. 79).

Com este conceito, Huizinga (1980) passa a observar o jogo em diversos aspectos da cultura como religião, linguagem, lei, guerra, arte e poesia. Nestas esferas, o historiador percebe que o jogo funcionaria de duas formas: como competição por alguma coisa ou como representação de alguma coisa. Rituais religiosos são um exemplo, pois acontecem em um determinado espaço – como uma igreja, onde os acontecimentos são separados da vida cotidiana –, possuem um determinado tempo de duração e envolvem rituais regrados que são executados na intenção de transcender a realidade. As pessoas que realmente participam da cerimônia são completamente absorvidas pela experiência. Com isso, Huizinga não está tentando diminuir o sagrado à condição de jogo, mas, sim, elevar os jogos à potencialidade do “divino”. *“In play we may move below the level of the serious, as the child does; but we can also move above it – in the realm of the beautiful and sacred”*²³ (HUIZINGA, 1980, p. 19).

O jogo aparece na linguagem como uma metáfora, que Huizinga considera *“an imaginative reconstruction of reality in figurative or poetic terms”*²⁴ (ANCHOR, 1978, p. 80). Já nos âmbitos da guerra e da lei, o jogo aparece como uma competição, o que, para Huizinga, não quer dizer necessariamente derrotar ou dominar outra pessoa, mas, sim, superá-la, ser honradamente o melhor. É neste esforço de superação que surge a competitividade ou o jogo agonístico, que dá forma e enobrece a cultura. Isso não quer dizer que, para Huizinga, a competitividade não poderia se degenerar e se tornar um desejo de vitória cego, assumindo uma forma

²² Em tradução livre: “É uma 'saída' da vida real. É voluntário e espontâneo. Ocorre dentro de limites específicos de espaço e tempo. O jogo começa e termina consigo mesmo e não produz nada além de si próprio. Todo jogo tem suas regras cuja quebra destrói seu mundo frágil. O jogo envolve uma comunidade de jogo que se diferencia dos outros por meio de uniformes, insígnias ou rituais especiais. A essência do jogo é a diversão”.

²³ Em tradução livre: “No jogo, podemos nos mover abaixo do nível do sério, como faz a criança; mas também podemos ir além – no reino do belo e sagrado”.

²⁴ Em tradução livre: “uma reconstrução imaginativa da realidade em termos figurativos ou poéticos”.

violenta e exploratória, mas isso só ocorreria quando a civilização se tornasse mais complexa e séria. Em sociedades arcaicas, disputas sérias eram resolvidas em competições como jogos. É importante ressaltar que Huizinga tem uma visão romantizada sobre a relação de jogos e sociedades antigas, o que é reforçado pelo uso de palavras como “enobrecer” e “honradamente”, e, como visto no caso da sociedade estadunidense, ele sente um desgosto pela relação entre os jogos e a sociedade moderna.

Os processos legais, por exemplo, assumiriam três possibilidades de competitividade, de acordo com o historiador: um jogo de chance, uma competição ou uma batalha verbal. A justiça do mundo primitivo está mais ligada à honra e ao prestígio do que à busca da verdade e da dignidade. Por isso, a vitória, nestas condições, não definia um precedente para futuros problemas, mas sim resolvia socialmente um fato particular. Para Huizinga (1980), mesmo a “justiça civilizada” ainda mantém elementos de jogo, como um ritual que ocorre em um espaço e tempo específicos regidos por regras pré-estabelecidas.

Huizinga identifica os jogos até na guerra. Disputas de honra e glória eram resolvidas através de justas, torneios e duelos. Esta relação não minimiza a violência ou a crueldade da guerra, mas é justamente por meio dos elementos de jogo que o código de cavalaria foi formado, servindo de base para muitas das leis internacionais modernas. Estas leis se pautam em uma comunidade de jogadores que seguem regras específicas de condutas uns com os outros. A “honra” e a confiança dos diferentes jogadores sob essas leis fazem com que países respeitem tratados e acordos e sigam obrigações e procedimentos recíprocos, tornando necessária a declaração formal de guerra antes de seu início, o que permite a composição de cortes mundiais para servirem de juízes nas interpretações de regras e disputas. Tudo isso se estabelece em um sistema ou estrutura muito familiar aos jogos. Mas, como Huizinga (1980) aponta, infelizmente nem sempre estes aspectos dos jogos são seguidos na política e é justamente a violação das leis internacionais que gera conflitos. Assim que uma ou mais comunidades quebram sua participação no jogo das leis, colocando os interesses de pessoas, raças, igrejas ou nações acima das demais, qualquer vestígio do traço de jogo desaparece e o estado de violência não civilizado reassume sua posição antiga. Assim, o autor

conclui que: *“The inference from all this is that in the absence of the play-spirit civilization is impossible”*²⁵ (HUIZINGA, 1980, p. 101).

A poesia é outra forma de expressão cultural que carrega elementos do jogo em sua criação e execução. Huizinga (1980) sugere que, inicialmente, a poesia era ligada a uma forma de expressar a verdade mítica e religiosa. Mesmo após as civilizações se afastarem desta visão mitológica como verdade absoluta, a poesia manteve seus elementos de jogo, diferentemente de outras atividades da cultura como guerra, lei e comércio. A poesia acontece em um momento e tempo fora do cotidiano, não produzindo serviço ou materialidade necessários para sobrevivência, seguindo regras aceitas livremente e criando tensão e entusiasmo em sua execução. O autor acredita ser possível encontrar elementos de jogo até na filosofia, como nas charadas e nas disputas intelectuais da filosofia grega, principalmente nos rituais sofistas, que eram criticados por Platão e Aristóteles por não desligarem sua filosofia dos elementos de jogos arcaicos. Estes elementos também podem ser encontrados na literatura latina por meio da expressividade de sua declamação e retórica, e a competição esteve muito presente também na escolástica medieval. *“All knowledge – and this naturally includes philosophy – is polemical by nature, and polemics cannot be divorced from agonistics”*²⁶ (HUIZINGA, 1980, p. 156).

Em relação às artes, Huizinga aponta a dança e a música como as mais próximas de jogo. Enquanto a poesia ainda mantém questões de ideias e julgamentos em sua concepção, essas artes produzem experiências por meio de ritmos e harmonia, já que são ritualísticas e seus valores transcendem a lógica. Por outro lado, os elementos de jogo diminuem quando são observadas as artes plásticas, em especial a arquitetura, que é guiada por questões econômicas e de utilidade e depende de certas técnicas de produção. Mesmo assim, ainda é possível localizar elementos de jogo, em especial a competitividade, no desenvolvimento de artes e técnicas em geral. Por fim, para Huizinga, a forma de cultura que teria o menor aspecto lúdico em sua prática seria a ciência. Mesmo sendo uma prática polêmica e competitiva, a ciência estaria excessivamente imersa e preocupada com o “mundo real” para se qualificar como jogo. Para Huizinga, a competitividade científica estaria mais ligada em eliminar um adversário do que em realmente jogar.

²⁵ Em tradução livre: A inferência de tudo isso é que, na ausência do espírito de jogo, a civilização é impossível”.

²⁶ Em tradução livre: “Todo o conhecimento – e isso inclui naturalmente a filosofia – é polêmico por natureza, e a polêmica não pode ser divorciada da agonística”.

Como dito anteriormente, este trecho demonstra o descontentamento do historiador com a modernidade, reforçando a necessidade de revisitar seu trabalho levando em conta seu contexto, para que seja possível repensar as características de jogos propostas por ele e propor um conceito de jogo como sistema de ressignificação que possibilite analisar as questões contemporâneas, conforme o objetivo desta tese.

No último capítulo de *Homo Ludens* (1980), Huizinga identifica os elementos de jogo na modernidade. O historiador retrata a sociedade moderna com características como interesse material, cinismo e uma negação das normas existentes, em vez das regras estabelecidas por jogos em busca de uma competição honrosa. Para Huizinga, conforme Anchor (1978), é possível ver essa “degeneração” do jogo em atividades consideradas pseudo jogo pelo historiador, como política, guerra, moralidade e economia. Estas áreas culturais e de atividade humana perdem suas qualidades de espontaneidade, distanciamento e alegria e, desta forma, perdem seu poder como uma atividade de criação cultural. Outra área em que é possível perceber essa “degeneração” é a comercialização, profissionalização e politização dos esportes, que retira a característica de recreação, transformando-a em sensacionalismo. Para Huizinga (1980), ao invés do esporte promover a maturidade do jogador, acaba fazendo a comunidade como um todo se adaptar à conduta de adolescentes.

Com isso, o historiador conclui que não é possível uma sociedade se estabelecer sem jogos e sem regras que permitam um “jogo justo”.

*Civilization presupposes limitation and mastery of the self, the ability not to confuse its own tendencies with the ultimate and highest goal, but to understand that it is enclosed within certain bounds freely accepted*²⁷
(HUIZINGA, 1980, p. 211).

Para Huizinga, o conceito de jogo pode ser definido por meio de seis características: uma atividade voluntária, orientada fora da vida cotidiana, isolada em um tempo e espaço definidos pelos jogadores, delimitada por regras, que produz tensão e que pode ser repetida com diferentes resultados. É por meio deste conceito que Huizinga analisa os elementos lúdicos da cultura conforme citado anteriormente.

²⁷ Em tradução livre: “A civilização pressupõe limitação e domínio do eu, a capacidade de não confundir suas próprias tendências com o objetivo final e mais alto, mas entender que está encerrado dentro de certos limites livremente aceitos”.

Aprofundando o exemplo dos processos legais, em geral, uma pessoa é considerada culpada ou inocente de uma acusação após um julgamento. Neste julgamento, existe uma competição, pautada por regras, que ocorre em um tempo e espaço específicos, o tribunal, com ações distintas da vida cotidiana na qual se cria uma tensão devido à competição pelo resultado. Na maior parte das vezes, quem joga não são os acusados e sim os advogados, pessoas que detêm o conhecimento das regras do jogo. Sendo assim, a participação destas pessoas é voluntária, uma vez que a única pessoa obrigada a estar nesse jogo é a acusada (e, algumas vezes, o júri). Mesmo levando em consideração a obrigação social da pessoa acusada de estar presente, na grande maioria das vezes ela nem mesmo joga, sendo representada por sua advogada(o).

A estratégia de Huizinga (1980) para definir jogo envolve a delimitação das características do ato. A primeira diz que jogos são uma atividade voluntária. Com exceção daqueles atrelados a funções culturais, como é o caso de rituais sociais, o jogador pode jogar por escolha e pode interromper essa atividade quando desejar. Jogos não satisfazem necessidades, mas sim desejos, sendo considerados supérfluos para a subsistência. Mas isso não significa que jogos não tenham funções. Para Huizinga, jogos são parte integral na contribuição do bem-estar social.

*Play to order is no longer play: it could at best be but a forcible imitation of it. By this quality of freedom alone, play marks itself off from the course of the natural process. It is something added there to and spread out over it like a flowering, an ornament, a garment.*²⁸ (HUIZINGA, 1980, p.7)

A segunda característica é que o jogo é orientado fora da vida cotidiana, em um tempo e espaço determinados pelo próprio jogador. Huizinga (1980) aponta que esta característica pode parecer uma inferioridade do jogo em relação à seriedade da vida, pois indica a possibilidade de separar o real do “faz de conta”. Entretanto, a seriedade de um jogo tem a potencialidade de ultrapassar a da própria vida cotidiana, fazendo com que, em um determinado espaço de tempo, a atividade de jogar absorva completamente o jogador.

As a regularly recurring relaxation, however, it becomes the accompaniment, the complement, in fact an integral part of life in general. It adorns life,

²⁸ Em tradução livre: “Jogar mandado não é mais jogo: na melhor das hipóteses, poderia ser apenas uma imitação forçada dele. Somente por essa qualidade de liberdade, o jogo se distingue do curso do processo natural. É algo adicionado ali e espalhado sobre ele como uma flor, um ornamento, uma vestimenta”.

amplifies it and is to that extent a necessity both for the individual — as a life function — and for society by reason of the meaning it contains, its significance, its expressive value, its spiritual and social associations, in short, as a culture function. The expression of it satisfies all kinds of communal ideals. It thus has its place in a sphere superior to the strictly biological processes of nutrition, reproduction and self-preservation. [...] In all its higher forms the latter at any rate always belongs to the sphere of festival and ritual — the sacred sphere²⁹ (HUIZINGA, 1980, p. 9).

A terceira característica levantada por Huizinga (1980) é o isolamento. Jogar é uma atividade temporária, que se limita a uma duração de tempo e espaço específicos. É possível observar essa característica na materialidade de um tabuleiro, ou mesmo em um ritual sagrado, nos quais os participantes jogam durante um determinado período dentro de um ambiente específico. A isso o historiador denomina "círculo mágico".

All play moves and has its being within a play-ground marked off beforehand either materially or ideally, deliberately or as a matter of course. [...] The arena, the card-table, the magic circle, the temple, the stage, the screen, the tennis court, the court of justice, etc., are all in form and function play-grounds, i.e. forbidden spots, isolated hedged round, hallowed within which special rules obtain. All are temporary worlds within the ordinary world, dedicated to the performance of an act apart³⁰ (Huizinga, 1980, 10).

A delimitação de espaço e tempo do jogo é definida pelas regras que o constituem. Sendo assim, as regras são a quarta característica dos jogos que Huizinga (1980) aponta; elas permitem que sejam estabelecidos meios de controle para a determinação de uma ordem dentro de seu espaço e tempo, uma diferença

²⁹ Em tradução livre: "Como um relaxamento regularmente recorrente, no entanto, torna-se o acompanhamento, o complemento, de fato uma parte integrante da vida em geral. Ele adorna a vida, amplifica-a e é, nessa medida, uma necessidade tanto para o indivíduo — como função da vida — quanto para a sociedade em razão do significado que contém, seu significado, seu valor expressivo, suas associações espirituais e sociais, em suma, como função da cultura. A expressão disso satisfaz todos os tipos de ideais comunitários. Tem assim o seu lugar numa esfera superior aos processos estritamente biológicos de nutrição, reprodução e autopreservação. [...] Em todas as suas formas superiores, esta última, de qualquer forma, sempre pertence à esfera do festival e do ritual — a esfera sagrada".

³⁰ Em tradução livre: "Todo jogo se desenrola e existe dentro de um campo de jogo previamente delimitado, sendo de forma material ou imaginário, deliberadamente ou espontâneo. [...] A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, a quadra de tênis, o tribunal de justiça etc. todos possuem a forma e a função de um campo de jogo, ou seja, espaços proibidos, isolados, restritos, sagrados dentro do qual regras especiais prevalecem. Todos são mundos temporários dentro do mundo comum, dedicados à realização de um ato à parte."

distinta das incertezas e acontecimentos caóticos da vida. Esta relação com as regras é tão importante para o funcionamento da atividade que aqueles que as ignoram ou contrariam são considerados “desmancha-prazeres”, quebrando a ilusão do espaço do jogo ao trazer os jogadores novamente para a vida cotidiana. Outra forma de se relacionar com as regras são os jogadores desonestos que fingem participar da atividade como os outros, mas acabam dispensando as regras estabelecidas e se beneficiando com isso. Para Huizinga (1980), isso acontece devido à quinta característica dos jogos, a tensão, nasce com a conclusão do jogar.

Os jogadores buscam ganhar o jogo e, quanto mais se aproximam desta possibilidade de resolução, maior é a tensão da vitória. Huizinga (1980) diz que essa tensão testa os jogadores para que eles se mantenham fieis à ordem estabelecida pelas regras e sejam capazes de vencer “honestamente”. Para o historiador, ganhar se torna importante, pois a busca de se provar melhor perante os outros é primitiva, mas o principal ponto é como essa vitória agrega valor nas relações de grupo. Certos jogos, principalmente os atrelados a funções sociais, trazem riquezas e honras aos vencedores, resultados que não só são carregados para a vida cotidiana, como também refletem valores culturais estabelecidos pela forma como a vitória foi alcançada. Nas palavras do autor:

*To dare, to take risks, to bear uncertainty, to endure tension — these are the essence of the play spirit. Tension adds to the importance of the game and, as it increases, enables the player to forget that he is only playing*³¹
(HUIZINGA, 1980, p. 51).

A última das características que definem os jogos para Huizinga (1980) é a possibilidade de repetição, como permitido pelas regras. Um jogo pode ser jogado infinitas vezes, porém as partidas não podem ser recriadas da mesma maneira. A essência do jogo pode ser recriada por meio das regras, porém as liberdades de escolha para cada jogada, a experiência dos jogadores e os diversos elementos que dão forma a uma partida tornam quase impossível que ela seja repetida, principalmente em jogos com regras e opções mais complexas e variadas. Considerando todas essas características, Huizinga resume o jogo nas seguintes palavras:

³¹ Em tradução livre: “Ousar, arriscar, suportar a incerteza, aguentar a tensão — essa é a essência do espírito lúdico. A tensão aumenta a importância do jogo e, à medida que aumenta, permite que o jogador esqueça que está apenas jogando.”

*Play is a voluntary activity or occupation executed within certain fixed limits of time and place, according to rules freely accepted but absolutely binding, having its aim in itself and accompanied by a feeling of tension, joy and the consciousness that it is "different" from "ordinary life"*³² (HUIZINGA, 1980, p. 28).

As contribuições de Huizinga (1980) para os estudos de jogos são uma das principais referências da área para pesquisadores que o sucederam, entre eles Jesper Juul. Juul, em seu artigo *The game, the player, the world: looking for a heart of gameness* (2010), aprofunda os estudos em relação às características de jogos trazendo um panorama de diferentes modelos discutidos desde Huizinga e indicando um padrão de características que se repetem nas definições. Entretanto, diferentemente de estudos mais atuais como o de Juul, que tem como objetivo renovar a categoria de jogo delimitando sua área de atuação, principalmente em relação à mídia digital contemporânea, este trabalho se propõe a resgatar a ideia de Huizinga de que o conceito de jogo é uma estrutura presente na constituição das relações sociais e culturais. Após definir jogo, Huizinga utiliza sua tese para destacar a presença desses elementos lúdicos em diversos aspectos sociais, como linguagem, religião, lei, mitos e na modernidade. Isso foi exemplificado neste capítulo, porém foge do escopo desta tese se aprofundar nos outros exemplos que Huizinga apresenta em *Homo Ludens* (1980).

As características de jogo de Huizinga servirão de fundamento para a discussão de um outro conceito que busca superar os limites e vieses do historiador. Como observado neste capítulo, ao entender o contexto de Huizinga, diversas considerações sobre seu pensamento são levantadas, surgindo a necessidade de levantar críticas e desdobramentos do seu trabalho, como será feito no próximo capítulo.

³² Em tradução livre: "O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, tendo um fim em si mesmo e acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser "diferente" da "vida quotidiana".

3 DIALOGANDO *HOMO LUDENS*

No capítulo 2, a trajetória dos estudos de Johan Huizinga foi contextualizada a fim de entender com profundidade a sua obra mais relevante para o desenvolvimento deste trabalho, o *Homo Ludens* (1980). Também foram trazidos, com mais detalhes, os conceitos e características de jogos propostos por Huizinga em *Homo Ludens* e as formas como estes sistemas de jogos são refletidos em diversas sociedades ao longo da história. Com a compreensão e o contexto de Huizinga, neste capítulo será analisado criticamente como outros autores identificam os desafios, problemas e potencialidades da proposta de *Homo Ludens*. Essa interlocução é importante, já que tece um diálogo sobre o conceito de jogo e de que forma ele tem sido reforçado e definido historicamente. Como este trabalho possui o objetivo de estabelecer jogos como sistemas de resignificação, é necessário compreender como outros autores abordaram o trabalho de Huizinga.

Para pensar nas características de jogos como propostas por Huizinga e poder trabalhar com elas, é preciso analisá-las e entender como foram criticadas, desdobradas e aplicadas ao longo dos anos, o que torna relevante o estudo de autores que pesquisam o tema. Sendo assim, na primeira parte deste capítulo, serão trazidas as críticas feitas a Huizinga por autores que viveram na época do historiador e por outros, contemporâneos ao desenvolvimento desta tese. A primeira crítica demonstra que, à época, existia o pensamento de que o autor se isentava de se posicionar politicamente em sua obra, como levantado por Colie (1964). Esta crítica será relativizada levando em conta os apontamentos dos trabalhos de Anchor (1978) e Carpeaux (1992). Em seguida, são trazidas as propostas de características e conceitos de jogos de Caillois (2001) e Benveniste (1947) que, em partes, complementam e, em outras, são contrapostas às de Huizinga. O diálogo entre estes três autores é mediado pelo ponto de vista crítico de Ehrmann (1968) e Anchor (1978), que contrapõem e reavaliam estas outras definições de jogos com as de Huizinga. Outro crítico do trabalho de Huizinga é Fink (2016), que avalia o *Homo Ludens* através de uma lente filosófica, simbólica e de significados.

Em 3.2, o trabalho do filósofo Vilém Flusser (1985) aparece como forma de mediar o conceito de Huizinga com autores contemporâneos. Flusser discute a relação entre jogos e a produção humana, especialmente a produção contemporânea de informação. Para o filósofo, a produção humana através de

aparelhos ocorre de forma lúdica, trazendo como exemplo a máquina fotográfica, na qual o fotógrafo joga com suas possibilidades.

Com os conceitos de Flusser como ponte, em 3.3, são trazidos autores que utilizam a obra de Huizinga para estudar e tentar compreender a mídia de jogos, como os do estudo lúdico contemporâneo no livro *Playful Identities* (2015), que investigam como a formação das identidades individuais pode ser impactada por jogos mediados por tecnologias. Um de seus principais destaques é o capítulo *Homoludens 2.0: Play, media, and identity* que, da mesma forma que esta tese, trata do conceito de jogo do historiador e procura relacioná-lo com a contemporaneidade, buscando resolver eventuais contradições da tese de Huizinga.

Por fim, Salen e Zimmerman (2004) e o livro *Rules of Play* são analisados e criticados, tendo em vista sua intenção de desmontar os elementos constituintes de jogos e examiná-los individualmente a fim de gerar uma compreensão dos elementos que constituem jogos, propondo uma estrutura para designers de jogos compreenderem a mídia.

3.1 LEITURAS CRÍTICAS DE HUIZINGA E *HOMO LUDENS*

Mesmo que muitos críticos reconheçam Huizinga por seu trabalho como historiador cultural, por sua originalidade, por sua visão da natureza do jogar e por sua relação com a cultura, alguns dizem que seu trabalho acabou indo na direção errada ou não indo longe o suficiente. Pieter Geyl (1963) e Rosalie L. Colie (1964), por exemplo, criticam Huizinga pela ausência da política em sua pesquisa, principalmente levando em conta a época em que viviam. Colie (1964) afirma que o historiador parece não entender seu papel político como professor e que os anos evitando questões políticas o cegaram, impedindo-o de compreender que não existe uma posição neutra enquanto pesquisador. A autora vai ainda mais longe e critica as ações e posicionamentos de luta de Huizinga durante a Segunda Guerra Mundial, especialmente desmerecendo-o perante Marc Bloch, que serviu no exército francês e lutou na resistência contra a Alemanha até ser capturado, torturado e morto (COLIE, 1964). Em defesa de Huizinga, Anchor (1978) aponta que essa comparação é injusta, tendo em vista que Bloch era judeu, então sua situação era muito mais desesperadora, e que Huizinga tinha 68 anos na época. Para o Anchor, não ficou claro como Colie esperava que o historiador pudesse atuar como resistência armada na Holanda.

Conforme Anchor (1978), Huizinga realmente não era afeiçoado à política; entretanto, ele deixou clara a importância do tema desde seu trabalho *The Task of Cultural History*. O caso é que Huizinga era contra a visão da importância dada à política em relação a outras questões históricas. “*Politics, however important and unavoidable, are always a secondary function of human life. They can never be either the essence or the ultimate pursuit of a civilization*”³³ (HUIZINGA, 1940, p. 467). Para Anchor, este pensamento indicava alguém que via a política como um sintoma e não como a causa do problema, alguém que procurou diagnosticar os males do nazismo por meio dos mitos de superioridade nacionalista e racial que justificavam o uso de crueldade e violência. Porém os argumentos de Huizinga não eram neutros, ao ponto de os próprios nazistas terem mantido-o detido durante toda a ocupação holandesa. Já De Paula (2005) enxerga em Huizinga um historiador cultural, com obras que se dedicavam às “ciências do espírito” e com uma perspectiva de observar os problemas da cultura entrelaçados aos problemas políticos. Nas palavras de Carpeaux, Huizinga não admite “a separação entre política e cultura, separação cuja consequência seria a degeneração da política em ‘realismo político’ brutalíssimo e da cultura, em débil idealismo acadêmico” (1992, p. 96), ou seja, a política seria um campo de disputa de centros de poder, enquanto a cultura seria apenas uma ilusão de estudiosos.

De forma específica em relação à tese de jogo de Huizinga, o historiador Ernst H. Gombrich (1973) a criticava apontando o “essencialismo” como o principal problema da definição, pois ela confunde conceito com realidade. Ao tratá-lo como um *Urphanomen*, ou seja, um fenômeno primário, Huizinga sucumbiu à tentação de explicar toda atividade humana por meio de jogo e transformou a categoria histórica de jogo em uma categoria atemporal filosófica. A solução seria não definir jogo como um *Urphanomen* ou apresentar a definição de jogo como um mecanismo heurístico, e não uma forma precisa de descrever a realidade. Gombrich defende, então, que, por mais impressionante que sejam os apanhados históricos e linguísticos de Huizinga, eles não produzem uma explicação clara e precisa de que os comportamentos similares a jogos são definitivamente jogos, ou de que jogo definitivamente é um *Urphanomen*.

³³ Em tradução livre: “A política, por mais importante e inevitável, é sempre uma função secundária da vida humana. Ela nunca pode ser a essência ou a busca final de uma civilização”.

Outro crítico de Huizinga é o sociólogo Roger Caillois (2001), que inclusive trabalha com uma definição de jogo bem similar à do historiador. De acordo com ele, o jogo é uma atividade que é, essencialmente:

1. *free: the player cannot be obliged to participate without robbing play of its nature as alluring and joyful diversion;*
2. *separate: it is circumscribed within limits of space and time which are precise and fixed in advance;*
3. *uncertain: its course cannot be determined nor its outcome reached in advance, a certain latitude for innovation being left necessarily to the initiative of the player;*
4. *unproductive: it creates neither goods nor wealth nor new elements of any kind; and, except for redistribution of property within the circle of players, it results in a situation identical to that with which it began;*
5. *controlled: it is subject to conventions which suspend ordinary laws and introduce temporarily a new body of legislation endowed with exclusive authority;*
6. *fictive; it is accompanied by a specific awareness of a second reality or of straightforward unreality in relation to everyday life*³⁴ (CAILLOIS, 2001, p. 9).

Ainda assim, o sociólogo critica Huizinga por confundir as formas culturais de jogo com seus conteúdos sérios, o que leva à dificuldade de localizar e explicar como a cultura pode ser lúdica e séria ao mesmo tempo. Caillois (2001) defende que o problema da tese do historiador estava na sua definição de jogo, que era, ao mesmo tempo, muito extensa e limitante. No caso da primeira, a crítica de Caillois se refere à dificuldade para diferenciar, com precisão, a esfera de jogo dos domínios do “sagrado” ou das “instituições”. Por outro lado, ela seria limitante por considerar apenas a característica de competitividade em relação à cultura. Por sua vez, Caillois aponta quatro categorias-base de jogo: a competitividade, *agon*; a chance, *alea*; a simulação, *mimicry*; e a vertigem, *ilinx*. Estas categorias podem ainda ser classificadas de outra forma ao se aproximarem de um jogo controlado, *ludus*, ou um jogo espontâneo, *paidia*. É importante reiterar que Caillois publicou o mesmo texto múltiplas vezes, com pequenas mudanças, o que inclusive foi apontado pelos

³⁴ Em tradução livre: “1. grátis: o jogador não pode ser obrigado a participar sem roubar o jogo de sua natureza como diversão sedutora e alegre; 2. separada: é circunscrita dentro de limites de espaço e tempo precisos e previamente fixados; 3. incerta: seu curso não pode ser determinado nem seu resultado alcançado antecipadamente, deixando certa margem de inovação necessariamente por iniciativa do ator; 4. improdutiva: não cria bens, nem riquezas, nem novos elementos de qualquer espécie; e, exceto pela redistribuição de propriedade dentro do círculo de jogadores, resulta em uma situação idêntica àquela na qual começou; 5. controlada: está sujeita a convenções que suspendem leis comuns e introduzem temporariamente um novo corpo legislativo dotado de autoridade exclusiva; 6. fictícia: é acompanhada por uma consciência específica de uma segunda realidade ou de uma irrealidade direta em relação à vida cotidiana”. Existe uma versão em português deste livro, mas não tive acesso a ela, por isso a tradução.

autores que o criticaram. As mais próximas são as versões americana, de 2001, utilizada nesta tese, e a brasileira, de 2017.

O teórico literário Jacques Ehrmann (1968) indica que, ao mesmo tempo que Caillois merece crédito por encontrar falhas na definição de Huizinga, sua própria definição acaba sendo muito categórica ao fechar o conceito de jogo em categorias específicas. Ehrmann afirma que Huizinga percebeu isso e, conscientemente, não propôs esse encerramento do conceito de jogo, identificando-o como uma esfera completamente separada das atividades humanas.

Here the bewildering antithesis of play and seriousness presents itself once more. We have gradually become convinced that civilization is rooted in noble play and that, if it is to unfold in full dignity and style, it cannot afford to neglect the play-element. The observance of play-rules is nowhere more imperative than in the relations between countries and States. Once they are broken, society falls into barbarism and chaos. On the other hand we cannot deny that modern warfare has lapsed into the old agonistic attitude of playing at war for the sake of prestige and glory³⁵ (HUIZINGA, 1980, p. 335).

Mesmo que haja divergências entre o conceito de jogo de Caillois (2001) e o de Huizinga (1980), já que o primeiro enxerga uma divisão entre as esferas sociais e o segundo percebe uma transição entre elas, Ehrmann (1968) aponta que ambos possuem a mesma visão de mundo: uma racionalidade fundamentalista de que as atividades humanas estariam relacionadas a sonhos, nobreza, imaginação e gratuidade ou a consciência, utilidade e realidade, ou seja, um mundo dicotômico de jogo ou seriedade. Para o autor, a única forma de sustentar categorias como essas, que carregam uma grande quantidade de significados, é colocando-as entre aspas. Se o status das categorias “realidade” ou “vida cotidiana” não é questionado, suas bases lógica, teórica e antropológica acabam sendo fragilizadas e contestáveis. Em outras palavras, a crítica de Ehrmann ao trabalho de Caillois e de Huizinga é que ambos apresentam a realidade como um componente neutro e objetivo da teoria, dispensando definição ou explicação. O jogo passa a ser medido em relação à “realidade”, ou “seriedade”, que existiria anteriormente às outras categorias, mas

³⁵ Em tradução livre: “Aqui, a desconcertante antítese entre jogo e seriedade se apresenta mais uma vez. Aos poucos, nos convencemos de que a civilização está enraizada no jogo nobre e que, para se desenvolver em plena dignidade e estilo, não pode se dar ao luxo de negligenciar o elemento lúdico. A observância das regras do jogo em nenhum lugar é mais imperativa do que nas relações entre países e Estados. Uma vez quebrados, a sociedade cai na barbárie e no caos. Por outro lado, não podemos negar que a guerra moderna caiu na velha atitude agonística de jogar na guerra por causa do prestígio e da glória”.

Ehrmann (1968) questiona: como seria possível usar essa “realidade” como norma quando ela não foi avaliada e testada? A resposta dada pelo autor é que não existe “realidade” fora ou anterior às manifestações culturais que a expressam, ou seja, a própria cultura define o que é compreendido como realidade. Achar que jogo é imitação, variação, interpretação ou reprodução da “realidade” seria supor que a solução do problema foi encontrada antes mesmo da pergunta ter sido formulada. Por isso, o ideal seria inverter a ordem de análise: a “realidade” *“must not be the starting-point of any analysis but must rather be its final outcome”*³⁶ (EHRMANN, 1968, p. 34).

Outra crítica relacionada aos conceitos de jogo e seriedade é a do linguista Emile Benveniste, que não enxerga que eles possuem uma relação simbiótica como faz Huizinga. Enquanto o historiador via jogo e religião como complementares, Benveniste aponta que o jogo é a separação do mito e do rito, e o percebe como uma “operação de dessocialização” (BENVENISTE, 1947, p. 164). O jogo lúdico seria o rito sem o significado do mito, o que tiraria o poder do rito de agir sobre a realidade e transformaria o mito em apenas um jogo de palavras sem substância. Por outro lado, Benveniste deixa clara a relação entre jogo e sagrado. Para o linguista, o sagrado pressupõe uma realidade divina que é alcançada pelos fiéis por meio de rituais, enquanto o jogo cria um tempo e espaço fortemente distinguíveis da realidade. O sagrado seria o surreal; já o jogo serve como transporte para uma “extrarrealidade”.

Desta forma, Benveniste conclui que:

Play originates in the sacred, of which it offers an inverted and broken image. If the sacred be defined by the consubstantial unity of myth and rite, we can say that there is play only when half of the sacred operation is performed – when the myth alone is translated into words, or the rite alone into acts. We are then outside the divine and human sphere of the efficient. Play, thus conceived, will have two forms: jocique, when the myth is reduced to its own content and separated from its rites; ludique, when the rite is practiced for itself and separated from its myth. From this dual standpoint, play incarnates each of the two halves into which sacred ceremony is split. Moreover, play characteristically recomposes, through make-believe, the missing half in each of its two forms: in word play, we act as if some actual reality should result; in physical play, we act as if motivated by a rational reality. This fiction allows the acts and the words to be consistent, in an

³⁶ Em tradução livre: “não deve ser o ponto de partida de qualquer análise, mas, sim, o resultado final”.

*autonomous world which conventions have protected from the fatalities of the real world*³⁷ (1947, p. 165).

Benveniste (1947) vai ainda mais longe e propõe uma forma de reconhecer a relação estrutural entre jogo e seriedade. Para ele, toda atividade humana coerente e regulada se torna jogo quando a racionalidade ou o empirismo que daria eficiência a ela são eliminados. Anchor (1978), porém, critica que essa definição torna qualquer atividade gratuita um jogo, inclusive comportamentos compulsivos ou crimes sem motivação. Além disso, se jogo é distinguível da seriedade apenas pela gratuidade, de que forma ele poderia influenciar a cultura?

Ehrmann (1968) aponta que, nas definições de Huizinga, Caillois e Benveniste, o conceito de jogo acaba no limbo, uma área entre o inferno da “realidade” e o paraíso do “sagrado”. A forma como os autores lidam com este problema é escapando para o “reino baixo” ou para o “alto reino” e, com isso, aceitam as implicações morais que surgem ao usar os termos alto, baixo, sagrado e realidade. Para Ehrmann, Huizinga explicaria o jogo por meio da representação de combate ou competição. Em *Homo Ludens* (1980), o historiador comenta que o pavão adiciona passos de dança ao seu andar para competir pela fêmea, separando seus movimentos da realidade cotidiana e momentaneamente elevando suas ações a um “plano maior”. A crítica de Ehrmann (1968) para este exemplo é que, sem tentar entender de que forma o pavão deixa o “ordinário” para alcançar o “extraordinário”, Huizinga apenas percebe dois níveis, o do jogo e o da vida ordinária, em que o primeiro serve como uma representação enobrecida do segundo.

O mesmo ocorreria com a definição de Caillois ao separar uma personalidade durante um jogo de uma personalidade “social” (CAILLOIS, 2001). Como exemplo, Caillois cita o teatro ou a festa de *Mardi gras*, em que a pessoa que veste a máscara se liberta dos deveres da sua personalidade social e pode ser seu eu “genuíno”.

³⁷ Em tradução livre: “A brincadeira se origina no sagrado, que oferece uma imagem invertida e quebrada. Se o sagrado for definido pela unidade consubstancial de mito e rito, podemos dizer que só há jogo quando metade da operação sagrada é realizada — quando o mito sozinho é traduzido em palavras ou o rito sozinho, em atos. Estamos então fora da esfera divina e humana do eficiente. O jogo, assim concebido, terá duas formas: *jocique*, quando o mito é reduzido a seu próprio conteúdo e separado de seus ritos; *ludique*, quando o rito é praticado por si mesmo e separado de seu mito. Deste ponto de vista duplo, o jogo encarna cada uma das duas metades nas quais a cerimônia sagrada é dividida. Além disso, o jogo recompõe caracteristicamente, por meio do faz de conta, a metade que falta em cada uma de suas duas formas: no jogo de palavras, agimos como se pudesse resultar alguma realidade verdadeira; no jogo físico, agimos como se motivados por uma realidade racional. Essa ficção permite que os atos e as palavras sejam consistentes, em um mundo autônomo em que as convenções protegem das fatalidades do mundo real”.

Ehrmann (1968) acredita que essa lógica circular leva ao absurdo e questiona se a pessoa que está fazendo um papel social não seria mais “real” do que a que está buscando se passar por outro alguém durante o *Mardi gras*.

A busca de Caillois (2001) por delimitar a esfera do jogo o leva a dedicar um capítulo inteiro à sua corrupção. Para o sociólogo, o jogo consistiria em uma forma de organizar e regar os instintos, o que proveria, de forma limitada, gratificação; entretanto, quando as convenções e regras estabelecidas pelo jogo são quebradas, seu princípio é “corrompido” pelo “contágio da realidade” (CAILLOIS, 2001). Ehrmann (1968) considera as terminologias “corrupção” e “contágio” eloquentes ao tratarem da realidade, ou seja, explicitam um juízo de valor, e que o domínio dos instintos deve ser contido. Caillois conclui o capítulo da seguinte forma:

*It is easily understood that they (the instincts of competition, pursuit of luck, mimicry, vertigo) can only be satisfied positively and creatively under ideal and circumscribed conditions, those which are provided in each case by the rules of the game. Left to themselves, frantic and ruinous like all instincts, these elementary impulses can only lead to disastrous consequences. Games discipline the instincts and institutionalize them. During the time that games grant them a formal and limited satisfaction, they are being trained and fertilized, the soul being vaccinated against their virulence. At the same time the games are preparing the instincts to make a useful contribution to the enrichment and the stabilization of cultural patterns*³⁸ (2001, p. 121).

Desta forma, fica ainda mais claro como Caillois (2001) vê a natureza como “desordem” e “caos” com consequências “desastrosas”, enquanto a cultura traz a ordem por meio de leis que “institucionalizam” os instintos, servindo como “vacina” para impedir o “contágio” da realidade. Nesta visão, o jogo e, por extensão, a civilização servem como remédio para a doença resultante da natureza. Entretanto, cabe ressaltar como Caillois reconhece a possibilidade de disciplina institucionalizada dentre as funções de jogo, apesar de limitar esse uso à atuação dos instintos. Isso será aprofundado no capítulo 4.

De acordo com Ehrmann (1968), se, para Huizinga e Caillois, a realidade corrompe o jogo, o jogo seria então uma representação empobrecida do sagrado.

³⁸ Em tradução livre: “É facilmente compreendido que eles (os instintos da competição, a busca da sorte, a imitação, a vertigem) só podem ser satisfeitos de maneira positiva e criativa sob condições ideais e circunscritas, aquelas que são fornecidas em cada caso pelas regras do jogo. Deixados sozinhos, frenéticos e ruinosos como todos os instintos, estes impulsos elementares só podem levar a consequências desastrosas. Os jogos disciplinam e institucionalizam os instintos. Durante o tempo em que os jogos concedem uma satisfação formal e limitada, eles estão sendo treinados e fertilizados, a alma sendo vacinada contra sua virulência. Ao mesmo tempo, os jogos estão preparando os instintos para dar uma contribuição útil ao enriquecimento e à estabilização de padrões culturais”.

Esta interpretação, entretanto, entra em conflito com o próprio posicionamento de Huizinga, que enxergava no jogo uma potencialidade de chegar à condição do divino.

Já Benveniste (1947) explica que o jogo ocorreria em dois formatos: o *jocus*, ou seja, o jogo de palavras que corresponderia ao *mythos* do sagrado; e o *ludus*, que é o jogo em ação e corresponde aos ritos do sagrado. Para Ehrmann (1968), o jogo não possui uma existência independente destes conceitos, então, para Benveniste, *ludus* se torna apenas uma reprodução “ineficaz” do sagrado. Assim, a dicotomia gratuidade/usabilidade ocorre novamente e é justamente a ausência de propósito útil que torna o jogo “puro” para o linguista. A crítica de Ehrmann é que, se o jogo nada expressa e nada pode dizer, seria fácil concluir que jogo não significa nada.

Ehrmann (1968) afirma que a grande diferença entre as teses de Huizinga, Caillois e Benveniste é que, na do historiador holandês, a passagem do jogo para o sagrado, e vice-versa, pode ocorrer gradualmente, sem um ponto claro de quebra. Para Ehrmann, esta análise demonstra que a intuição de Huizinga foi mais precisa do que seu próprio julgamento. Porém, enquanto o instinto do historiador aponta que o jogo não exclui a seriedade, ele separou as duas categorias ao desenvolver sua tese. Ehrmann considera que, ao fazer isso, a operação de valor deste tipo de classificação se torna contestável por se centrar em uma “metafísica simplista e etnocêntrica da consciência” de Huizinga (1968, p. 41).

Seguindo com sua análise, Ehrmann (1968) observa de que forma a oposição entre jogo e seriedade se relaciona com a economia. Para isso, ele demonstra como o vocabulário escolhido pelos autores citados utiliza características opostas para constituir as definições de jogo. Seriedade em oposição ao jogo; utilidade, à gratuidade; fecundidade, à esterilidade; trabalho, a lazer; ciência, à literatura; realidade, à irreabilidade. Ehrmann utiliza uma citação de Huizinga para destrinchar a presença econômica não percebida pelos autores anteriores:

Here, then, we have the first main characteristic of play: that it is free, is in fact freedom. A second characteristic is closely connected with this, namely, that play is not "ordinary" or "real" life. It is rather a stepping out of "real" life into a temporary sphere of activity with a disposition all of its own. Every child knows perfectly well that he is "only pretending", or that it was "only for fun". Nevertheless, as we have already pointed out, the consciousness of play being "only a pretend" does not by any means prevent it from proceeding with the utmost seriousness, with an absorption, a devotion that passes into rapture and, temporarily at least, completely abolishes that troublesome "only" feeling. Any game can at any time wholly run away with

*the players. The contrast between play and seriousness is always fluid.*³⁹
(HUIZINGA, 2010, p. 26).

Para Ehrmann (1968), ao insistir na liberdade como uma característica do jogo, Huizinga também insiste na sua gratuidade. Mas mesmo que jogo ou brincadeira não necessitem de alguma despesa monetária, jogar sempre irá consumir tempo e energia. Para Huizinga e Caillois, este tempo e energia são utilizados no próprio jogo, fazendo com que ele ocorra em um tempo e espaço fora do cotidiano. Mas Ehrmann considera que os autores não percebem que o mundo do jogo só pode ser compreendido por meio do mundo cotidiano e que, juntos, os dois mundos participam da mesma economia. O jogo não é uma atividade sem consequências e a característica da gratuidade só é percebida pela própria liberdade da escolha em jogar. Sendo assim, em um nível de percepção consciente, jogo pode realmente ser considerado uma atividade em que nada é produzido. Mas, no nível inconsciente, essa explicação é insuficiente. A etnologia demonstra como um presente, por exemplo, nunca é dado de forma gratuita, sem expectativas de retorno. O tempo e energia gastos no jogo é um modo de “adquirir poder e prestígio” (EHRMANN, 1968, p. 43).

Um exemplo que Ehrmann traz é o *potlatch* apresentado pelo próprio Huizinga (1980). O *potlatch* é um ritual praticado por tribos indígenas da América do Norte, com um mecanismo direcionado diretamente aos interesses de uma família, envolvendo doações ou diversas distribuições em que cada um entrega o que pode (BARNETT, 1938). Ele é realizado com frequência e permeia todos os âmbitos, “*the entire communal life of the tribes that know it: their ritual, their law, their art.*”⁴⁰ (HUIZINGA, 1980, p. 58). Neste ritual de destruição ou doação de bens para mostrar poder, Huizinga acredita que absolutamente nada está sendo produzido, além de uma demonstração de glória e superioridade.

At the potlatch, the families or clans are at their best, singing their sacred songs and exhibiting their masks, while the medicine-men

³⁹ Em tradução livre: “Aqui, então, temos a primeira característica fundamental do jogo: que ele é livre, é de fato liberdade. Uma segunda característica está intimamente ligada a isso, a saber, que o jogo não é a vida “comum” ou “real”. É antes uma saída da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com disposição própria. Toda criança sabe perfeitamente que está “apenas fingindo” ou que foi “apenas para se divertir”. No entanto, como já assinalamos, a consciência de que o jogo é “apenas um faz de conta” não impede de forma alguma que ele prossiga com a máxima seriedade, com uma absorção, uma devoção que passa ao êxtase e, pelo menos temporariamente, completamente abole aquela sensação incômoda de “único”. Qualquer jogo pode, a qualquer momento, fugir totalmente dos jogadores. O contraste entre brincadeira e seriedade é sempre fluido.”

⁴⁰ Em tradução livre: “toda a vida comunitária das tribos que a conhecem: seu ritual, sua lei, sua arte.”

*demonstrate their possession by the clanspirits. But the main thing is the distribution of goods*⁴¹ (HUIZINGA, 1980, p. 58).

Mas Ehrmann observa que os presentes dados são trocados e que os participantes dão para eventualmente receberem. Sendo assim, o *potlatch* é uma atividade econômica e também política. A mesma crítica poderia ser feita sobre a interpretação da cavalaria que Huizinga propunha, que, além de um caminho para a “vida sublime”, também era a ritualização de práticas econômicas e políticas. Ehrmann (1968) conclui que, ao localizar o jogo em rituais, ele não pode ser observado como um fenômeno isolado, mas sim uma forma de comunicação, como todos os outros fenômenos culturais, que oferece informações essenciais sobre a sociedade em que ocorre.

Ehrmann (1968) também explica que Huizinga utiliza a subtração para calcular a quantidade de jogo em uma atividade, pois, para ele, jogo é o que sobra depois que a seriedade foi retirada. Assim, o jogo é apresentado como uma atividade sem valor, uma vez que sua qualidade econômica é retirada quando a seriedade é excluída. Ehrmann discorda dessa visão, propondo uma “redistribuição” ou “realocação” dos valores na busca de satisfação de desejos e vontades em vez de sua subtração. Essa mediação ocorreria por meio da lei, ou regra, do jogo, que institucionaliza a busca por satisfação humana. Quando um jogo é jogado, tempo e energia são dados na expectativa de que algo seja recebido em troca; sendo assim, este tempo e energia não são apenas uma despesa, mas também um investimento. Para Ehrmann, essa visão é reforçada pela teoria dos jogos que demonstra como é possível estruturar uma economia de chance, em que preservar pode ser uma estratégia para investir e gastar pode ser uma estratégia para guardar. O autor mais uma vez conclui que, em um nível de consciência, a gratuidade do jogo é evidente, mas, em um nível abaixo das estruturas, a divisão entre utilidade e gratuidade, entre as esferas intra e extra econômicas, não é mais eficaz.

De acordo com Ehrmann (1968), para Huizinga, o jogo não é desligado da vida cotidiana, mas a acompanha, complementa e adorna. Por perceber que jogo não poderia ser fechado em categorias, como Caillois faz, Huizinga não cria limites, mas aponta como o jogo invade o território da cultura e se torna indispensável a ela.

⁴¹ Em tradução livre: “No *potlatch* as famílias ou clãs estão em seu melhor momento, cantando suas canções sagradas e exibindo suas máscaras, enquanto os curandeiros demonstram estar possuídos pelos espíritos dos clãs. Mas o principal é a distribuição de bens”.

Anchor (1978) afirma que Huizinga, Caillois e Benveniste estreitam essa relação ainda mais ao considerarem que o jogo tinha utilidade para a cultura justamente por protegê-la das fatalidades do mundo real. Assim, Ehrmann quebra a análise de Huizinga em três partes: a primeira aponta que o jogo é gratuito em relação à seriedade da vida; a segunda diz que o jogo afeta praticamente todas as áreas da cultura; e a terceira mostra que é justamente a gratuidade do jogo que o faz útil à cultura. Para o teórico literário, esta análise privilegia a seriedade, tornando-a um elemento primário na constituição do conceito de jogo. Se o jogo é apenas secundário à seriedade, qualquer contribuição à cultura seria apenas um complemento, um adorno. Este complemento poderia ser cortado, subtraído, sem que a cultura tivesse algum elemento essencial retirado. Com essa perspectiva, jogo representaria beleza, gratuidade, nobreza e aspectos artísticos da vida, “*the Sunday of life*” (EHRMANN, 1968, p. 45). É possível, ainda, aproximar estes conceitos com o que Caillois, segundo o próprio Ehrmann, afirma, ao dizer que “*play is a luxury and implies leisure. The hungry man does not play*”⁴² (1968, p. 45).

Ehrmann afirma que essa concepção de jogo relacionada ao complemento da seriedade destaca a percepção dos autores na civilização industrial em que estão inseridos; por isso, seria possível observar, na sociedade moderna ocidental, que atitudes materialistas e utilitaristas implicam na retirada do jogo para um exterior de gratuidade e futilidade (EHRMANN, 1968). Essa crítica do teórico relembra o incômodo de Huizinga com a mecanização da vida e com o fato de a cultura, como fenômeno balanceador de questões materiais e espirituais, estar morrendo nos tempos modernos, como citado no capítulo 2.1. Anchor (1978) pontua que, ao tentar proteger o jogo da “fatalidade do mundo real”, Huizinga cria a antítese do trabalho e do jogo no período industrial do ocidente moderno. Ao lamentar a condição do jogo na sociedade ocidental moderna, o historiador estaria lamentando sua própria defesa da inevitabilidade do declínio do jogo. Se o jogo é um adorno da realidade, como poderia Huizinga esperar que ele sobrevivesse ao ataque da realidade (ANCHOR, 1978)?

Ehrmann (1968) discorda da visão de Huizinga e aponta que, se a capacidade de simbolização e ritualização do jogo está consolidada com a cultura, o jogo irá aparecer em qualquer lugar que tenha cultura, mesmo na fome e na pobreza, pois jogar é uma atividade humana. Além disso, ao generalizar que jogo está ligado ao

⁴² Em tradução livre: “Jogar é um luxo e implica lazer. O homem faminto não brinca”.

ócio, Huizinga ignora outras culturas, tornando sua análise etnocêntrica. Anchor (1978) reforça a crítica apontando que essa contradição realça as implicações ideológicas da posição de Huizinga que enfraquecem sua análise. Quando Caillois (2001) defende que o tempo gasto com jogos é perdido e o tempo investido no trabalho e na ciência é capitalizado como uma forma transformadora do mundo, ele está se limitando à perspectiva cultural da fase industrial em que sua civilização vivia. Este valor colocado no acúmulo é parte de uma visão utilitarista e materialista da cultura que corrobora com a ideia de excluir do jogo a gratuidade e futilidade em relação a seu oposto utópico da seriedade. Ehrmann (1968) conclui, novamente, que a construção antitética de jogo e seriedade é reflexo da era industrial na qual os autores estavam inseridos. No caso de Huizinga, isso é reforçado pelas suas visões relacionadas à época em que vivia e às posteriores, com seu sentimento de descontentamento com a modernidade e sua forma otimista de enxergar os jogos no passado.

Ehrmann (1968) continua sua crítica tentando mostrar como as pressuposições ideológicas de Huizinga e Caillois revelam valores implícitos que enfraquecem suas concepções de jogo e de cultura. Para os autores, cultura, ou civilização, teria um duplo significado: o sentido técnico ou etnológico das diversas formas de sociedade humana ou o aspecto metafísico que se refere à trajetória da história humana como progressista. Essa visão progressista do desenvolvimento da cultura acaba por determinar que as civilizações primitivas necessariamente iriam “evoluir” para algo “superior”, como a sociedade moderna ocidental. Ehrmann (1968) traz esse recorte do texto de Huizinga:

*[...] for while in the more highly organized forms of society religion, science, law, war and politics gradually lose touch with play, so prominent in the earlier phases, the function of the poet still remains fixed in the play-sphere where it was born. Poiesis, in fact, is a play-function. It proceeds within the play-ground of the mind, in a world of its own which the mind creates for it. There things have a very different physiognomy from the one they wear in "ordinary life", and are bound by ties other than those of logic and causality. If a serious statement be defined as one that may be made in terms of waking life, poetry will never rise to the level of seriousness. It lies beyond seriousness, on that more primitive and original level where the child, the animal, the savage and the seer belong, in the region of dream, enchantment, ecstasy, laughter*⁴³ (HUIZINGA, 1980, p. 119).

⁴³ Em tradução livre: “[...] pois enquanto nas formas mais altamente organizadas da sociedade a religião, a ciência, a lei, a guerra e a política gradualmente perdem contato com o jogo, tão proeminente nas fases anteriores, a função do poeta ainda permanece fixa na esfera lúdica onde nasceu. A poiesis, de fato, é uma função lúdica. Ela ocorre dentro do campo de jogos da mente, em

Para Ehrmann (1968), este recorte determina que o jogo é associado a três questões: um particular estágio da história humana; um tipo de mentalidade vista como visionária, infantil e selvagem em oposição a uma adulta, racional ou civilizada; e um tipo de comportamento e forma de percepção lúdica, ilógica e onírica oposta a uma séria, lógica, lúcida. A poesia acaba sendo a ponte entre essas mentalidades e comportamentos opostos, conectando o adulto com a criança, o que configura um valor nostálgico para a infância e a vida primitiva e, assim, a poesia perpassa todas as atividades humanas, tendo uma função tanto litúrgica quanto social (HUIZINGA, 1980). Para Huizinga e Caillois, as ações humanas que seriam possíveis de serem realizadas só foram tomando forma com o desenvolvimento das civilizações. Os mitos, por mais absurdos que fossem, não pareciam impossíveis para o “selvagem” e sua “limitada concepção lógica” (HUIZINGA, 1980, p. 129). Para Ehrmann, essa visão dos autores chega à seguinte conclusão: *“on the one hand that man becomes more and more civilized, on the other that civilization becomes less and less play-like in the course of history”*⁴⁴ (1968, p. 51). Assim, passa a ser impossível reconciliar as contradições entre o desaparecimento dos elementos lúdicos, ou seja, o jogo, no desenvolver da história e a tese dos autores de que jogo tenha uma “influência civilizadora”. Ehrmann, então, conclui que: *“if play is essential to culture, civilization should become, not less and less play-like, but constantly and consistently more so”*⁴⁵ (1968, p. 51).

Ehrmann (1968) aponta que o motivo que impede Huizinga e Caillois de resolverem essa contradição é que ambos estavam fixados no paradoxo da “origem” da civilização, na qual tanto inocência quanto brutalidade estariam presentes nas pessoas. A brutalidade está presente quando não existe regra ou lei para manter os instintos sob controle. Sem os aspectos de liberdade de jogo, este ambiente de absoluta rivalidade é reduzido à “lei da selva”. Ehrmann questiona, então: se o

um mundo próprio que a mente cria para ela. Ali as coisas têm uma fisionomia muito diferente daquela que usam na “vida comum”, e estão ligadas por outros laços que não os da lógica e da causalidade. Se uma afirmação séria for definida como aquela que pode ser feita em termos da vida desperta, a poesia nunca alcançará o nível de seriedade. Está além da seriedade, naquele nível mais primitivo e original a que pertencem a criança, o animal, o selvagem e o vidente, na região do sonho, do encantamento, do êxtase, do riso”.

⁴⁴ Em tradução livre: “por um lado, que o homem se torna cada vez mais civilizado, por outro, que a civilização se torna cada vez menos lúdica no curso da história”.

⁴⁵ Em tradução livre: “se o jogo é essencial à cultura, a civilização não deve se tornar cada vez menos parecida com o jogo, mas, de maneira constante e consistente, cada vez mais parecida”.

instinto de competição gera essa “lei da natureza”, não seriam anteriores ao jogo os próprios instintos de jogo? Se os instintos de jogo existiam anteriormente, como teriam criado as condições possíveis para jogos, já que são manifestados tão violentamente? Se os jogos precedem esses instintos, como eles poderiam ser “pervertidos” a eles?

Para Ehrmann (1968), mais uma vez a resposta para essas questões se encontra na forma como os autores observam as civilizações do período em que viviam. Por acreditarem que, na sociedade moderna, era perceptível a diferença entre jogos e seriedade, tanto Huizinga quanto Caillois definem suas teses por meio de ideais conservadores. Conforme Ehrmann, o esperado era a ideia britânica de “*fair play*”⁴⁶, um ideal de nobreza e respeito pelas regras, de moral e desprendimento estético (EHRMANN, 1968). Desta forma, passa a existir a busca por uma verdade, um “verdadeiro jogar”, que seja “puro” e que, justamente por isso, atribui valor ético e ideológico nas análises culturais. Ehrmann fala que os termos utilizados por Caillois e Huizinga, como “pureza” ou jogo “verdadeiro”, estão ligados à nostalgia de uma sociedade sem instintos de violência e contrastam com termos como “perversão” ou “falsificação” do jogo, que negam um presente no qual a visão utópica dos autores não pode ser encontrada. É importante ressaltar como Huizinga, Caillois e Benveniste consideravam os instintos primitivos como violentos de forma determinista, indicando que sem civilização sobraria apenas a barbárie humana.

Assim, Ehrmann (1968) aponta que essa perspectiva cria um efeito gangorra quanto à visão do presente. Pela sociedade moderna estar corrompendo os jogos, ela estaria constantemente próxima de cair sob os instintos de brutalidade da competição sem regras. Entretanto, quebrar o jogo, ou seja, utilizar a revolução, quebraria o elemento de “*fair play*” e jogaria a civilização novamente na época da barbárie, afirmavam Caillois e Huizinga. Ehrmann (1968) conclui que os autores não eram capazes de formular um problema de jogo que permitisse entender o que é cultura. A ideia de cultura não é questionada por Huizinga e Caillois; pelo contrário, ela foi dada de forma fixa e pré-existente. Isso também acontece com o conceito de realidade. Sendo assim:

to define play is, at the same time and in the same movement, to define reality and to define culture. As each term is a way to apprehend the two others, they are each elaborated, constructed through and on the basis of the two others. None of the three existing prior to the others, they are all

⁴⁶ Em tradução livre: “Jogo justo”.

*simultaneously the subject and the object of the question which they put to us and we to them*⁴⁷ (ERHMANN, 1968, p. 55).

Ehrmann (1968) defende que Huizinga e Caillois erraram ao não perceber que o próprio jogador pode ser submetido ao jogo e que, ao acreditar que estavam revelando o jogo, estavam, na verdade, sendo jogados.

Anchor (1978) afirma que Ehrmann (1968) e o filósofo alemão Eugen Fink (1968) são responsáveis por uma das críticas mais produtivas ao trabalho de Huizinga (1980) justamente por afirmarem que jogo não seria um *Urphanomen*, como aponta o historiador; não seria um “substrato estrutural”, como defende Benveniste (1947); e tampouco um conjunto de formas independentes, como Caillois (2001) define. O autor afirma que, para Ehrmann e Fink, jogo seria um modo particular de comportamento que é coextensivo e reflexivo da cultura como um todo.

Uma das críticas mais importantes ao trabalho de Huizinga, conforme Anchor, foi a de Carlo Antoni (1959) sobre a relação do jogo com a realidade. Devido à insistência em manter jogo e seriedade como antagonismos que poderiam coexistir em alguns exemplos, Huizinga criou uma ambiguidade em sua tese, levando ao problema conceitual de apontar onde o jogo acaba e a seriedade começa. Mesmo que Antoni não tenha tido acesso ao *Homo Ludens* e suas considerações tenham sido baseadas apenas nos textos que precedem a obra, sua opinião auxilia na compreensão do panorama de críticos da época. Anchor indica que a relação entre jogo e realidade também é o tópico do trabalho de Fink (2016), que, como Huizinga, considera jogo um fenômeno único. Nas palavras do filósofo: o jogo é “*an essential element of man's ontological makeup, an existential phenomenon [...] a clearly identifiable and autonomous one that cannot be explained as deriving from any other existential phenomenon*”⁴⁸ (FINK, 2016, p. 19). Mas ele discorda que jogo seja o único fenômeno, e que seja único por se manter separado ou oposto à realidade. O que Fink acredita tornar o fenômeno do jogo único é sua “função simbólica” e como ela pode servir de ferramenta para entender melhor a filosofia e a história.

⁴⁷ Em tradução livre: “Definir jogo é, ao mesmo tempo e no mesmo movimento, definir realidade e cultura. Como cada termo é uma maneira de apreender os outros dois, cada um deles é elaborado e construído por meio de e com base nos outros dois. Nenhum dos três existe antes dos outros, todos são simultaneamente o sujeito e o objeto da pergunta que eles nos colocam e nós, a eles”.

⁴⁸ Em tradução livre: “um elemento essencial da constituição ontológica do homem, um fenômeno existencial [...] claramente identificável e autônomo que não pode ser explicado como derivado de qualquer outro fenômeno existencial”.

If we define play in the usual manner by contrasting it with work, reality, seriousness and authenticity, we falsely juxtapose it with other existential phenomena. Play is a basic existential phenomenon, just as primordial and autonomous as death, love, work, and struggle for power, but it is not bound to these other phenomena in a common ultimate purpose. Play, so to speak, confronts them all – it absorbs them by representing them. We play at being serious, we play truth, we play reality, we play work, we play love and death and we even play play itself⁴⁹ (FINK, 2016, p. 22).

Para Fink (1968), a qualidade simbólica do jogo se dá devido a um caráter duplo. Por um lado, quando alguém joga no mundo real, ele sabe estar jogando no momento em que o faz, diferentemente de alguém esquizofrênico, que não saberia apontar a diferença. Por outro lado, o jogo não está subordinado à seriedade da mesma maneira que outras atividades humanas. Desta forma, a pessoa existe conscientemente em duas esferas simultaneamente e essa dupla existência é essencial para o jogo e para as demais formas de cultura derivadas dele. Entretanto, esse estado esquizofrênico, conforme citado por Fink, pode ser encontrado nos jogos sociais, em que as pessoas consideram como naturais os sistemas de significados lúdicos que definem as agências sociais. Um exemplo é a propriedade privada, que é dada como certa, como natural, e não como uma construção social.

Além disso, para o filósofo, essa capacidade de existir simultaneamente em duas esferas é unicamente humana⁵⁰. Ela permite que o jogador se afaste temporariamente da realidade para reivindicar sua liberdade recriando uma realidade imaginativa, sem perder a noção da real, o que gera uma ligação entre a “subjetividade pura” do jogador e o mundo concreto que o cerca. Este relacionamento entre jogo e realidade não seria antitético, mas sim, simbiótico. O mundo do jogo sempre necessita de uma configuração ou cenário real para usar

⁴⁹ Em tradução livre: “Se definirmos o jogo da maneira usual, contrastando-o com trabalho, realidade, seriedade e autenticidade, nós o justaporemos falsamente a outros fenômenos existenciais. O jogo é um fenômeno existencial básico, tão primordial e autônomo quanto a morte, o amor, o trabalho e a luta pelo poder, mas não está ligado a estes outros fenômenos com um objetivo final comum. Jogar, por assim dizer, confronta todos eles – absorve-os ao representá-los. Nós jogamos ao sermos sérios, jogamos com a verdade, jogamos com a realidade, jogamos ao trabalhar, jogamos o amor e morte e até jogamos o jogo”.

⁵⁰ Neste ponto, Huizinga discorda de Fink ao considerar que os animais também brincam e fazem de conta, existindo simultaneamente nas duas esferas. Em tradução livre: “Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano” (HUIZINGA, 1980, p. 1). Considerando que o objetivo desta tese diz respeito às relações humanas, não serão abordados, mesmo que de forma ampla, outros animais além dos humanos.

como ponto de partida. Desta forma, Fink (1968) conclui que o mundo do jogo age como um espelho do comportamento no mundo real. Mas, diferentemente de um espelho, o jogo não reflete de forma passiva o que está no mundo real, porque o que ele reflete é o comportamento do próprio jogador e do mundo real no qual ele vive. Por isso, o jogo é um espelho que reflete uma realidade simbólica de quem joga.

Como Fink, os autores citados neste capítulo trazem críticas e diferentes apontamentos sobre a obra de Huizinga, com ênfase em *Homo Ludens* (1980). A contraposição de várias ideias indicam as potencialidades, e os problemas, no conceito de jogo proposto pelo historiador. Como o objetivo desta tese é compreender o conceito de jogo como um sistema de ressignificação, estes apontamentos são relevantes porque possibilitam a proposição de outra definição de jogo que reflita as considerações destes autores, como será feito no capítulo 4.

3.2 JOGANDO COM PROGRAMAS E APARELHOS

Ao sobrepor a obra de Huizinga a questões da contemporaneidade, é notável a limitação do trabalho do historiador em articular as vivências e práticas da era de mídias digitais. Por isso, é importante trazer conceitos que ajudem na compreensão de algumas características das práticas de produção e de exploração da mídia eletrônica. Como dito na introdução, esta tese não se limita ao estudo de jogos em relação a mídias digitais, mas busca estabelecer um conceito de jogo como um sistema de ressignificação material e conceitual. Assim, este capítulo não tem a intenção de se aprofundar na resolução das contradições dos autores aqui apresentados, mas sim, de levantar uma base teórica que irá se articular com pesquisadores contemporâneos de jogos. Para isso, será utilizado o trabalho do filósofo Vilém Flusser, por meio do qual é possível pensar a relação de jogo na produção humana contemporânea. Utilizando a fotografia como exemplo, Flusser (1985) afirma que fotógrafos jogam com as possibilidades da câmera fotográfica para produzir, tornando a relação produtiva do fotógrafo muito mais lúdica do que a produção do proletariado industrial. Para compreender como isso ocorre, é necessário entender os dois principais conceitos do autor: imagens técnicas e aparelhos.

Indo na contramão de Huizinga, Flusser (1985) propõe que a tecnologia moderna aproximou a produção humana e o jogo, e inicia sua tese a partir da compreensão do conceito de imagens técnicas. Para o filósofo, o processo da

produção de imagens se dá quando a humanidade passa a abstrair o mundo que habita, que é composto por três dimensões espaciais e uma temporal, para recompô-lo em duas dimensões espaciais (FLUSSER, 1985). Como esse processo é mediado pela imaginação e pela técnica de representação humana, a perspectiva de quem produz a imagem sempre modifica o mundo representado. Flusser compreende que as imagens serviam para que outras pessoas pudessem localizar eventos, lugares e situações, funcionando como “mapas do mundo” (1985, p. 7). Porém, Flusser afirma que a humanidade passa a viver em função dessas imagens, em vez de usá-las como mapas, alienando o propósito da ferramenta. Sem conseguir reconstruir o mundo através das abstrações da imagem, a imaginação vira alucinação, gerando uma crise das imagens.

Para Flusser (1985), a humanidade desenvolve a escrita como forma de resolver essa crise. A escrita seria um método que “rasga” a imagem em linhas, permitindo decifrá-las a um nível conceitual, ou seja, reduzindo suas duas dimensões espaciais a uma dimensão conceitual. Nas palavras do autor, “a função do texto é explicar imagens, a dos conceitos é analisar cenas” (FLUSSER, 1985, p. 8). Esse processo da escrita dá início à “consciência histórica” que é marcada pela disputa entre as imagens e a escrita, criando uma dialética entre imagem e texto na qual “imagens se tornam cada vez mais conceituais e os textos, cada vez mais imaginativos” (FLUSSER, 1985, p. 8). Com o tempo, o texto também perde seu propósito de mediar as imagens e, mais uma vez, a humanidade passa a viver em função de uma ferramenta; agora, os textos. Textos se tornam inimagináveis com o crescimento do método científico e como as imagens são “o derradeiro significado dos conceitos, o discurso científico passa a ser composto de conceitos vazios” (FLUSSER, 1985, p. 9). Flusser acredita que, a partir do momento em que os textos não representam mais as imagens, sua função quebra e surge uma nova crise.

A imagem técnica, como a fotografia, é criada como forma de resgatar o pensar “mágico” das imagens, sendo uma alternativa ao pensar histórico caracterizado pela linearidade. Para Flusser (1985), o pensar mágico se caracteriza pela circularidade da leitura dos elementos dispostos na imagem, em que cada pessoa pode avançar, parar e retornar, conectando os elementos e criando relações entre eles. Flusser considera, então, que a imagem existe em um “espaço-tempo do eterno retorno” (1985, p. 5). Nesse espaço-tempo, “um elemento explica o outro e este explica o primeiro. O significado das imagens é o contexto mágico das relações reversíveis”

(FLUSSER, 1985, p. 7). As imagens técnicas utilizam os textos científicos para gerar imagens por meio do seguinte processo: as imagens tradicionais são abstraídas em textos científicos, unidimensionais, que reconstroem essas dimensões abstraídas em imagens técnicas, gerando uma imagem com três dimensões, duas espaciais e uma conceitual. Para Flusser, “as imagens tradicionais imaginam o mundo e as imagens técnicas imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo” (1985, p. 10). As imagens técnicas retiram a necessidade do pensar conceitual, uma vez que materializam conceitos e permitem o pensar imaginativo. A imaginação aqui é diferente do que se tinha com as imagens tradicionais que abstraem as dimensões do mundo que se vive. Nas imagens técnicas, a imaginação busca repensar os conceitos articulados. “Ou seja, as imagens técnicas (e, em primeiro lugar, a fotografia) deviam constituir denominador comum entre conhecimento científico, experiência artística e vivência política de todos os dias” (FLUSSER, 1985, p. 12).

Por outro lado, o filósofo afirma que houve uma distorção do objetivo de “reunificar a cultura”, já que as imagens técnicas não possibilitam a observação do texto científico, não reforçam o contato com as imagens tradicionais e não iluminam a mágica leitura das imagens (FLUSSER, 1985, p. 12). Além disso, as imagens técnicas passam a ser usadas de forma universal e constante, o que torna sua produção o principal propósito. Elas são utilizadas como um ritual programado com repetição ininterrupta e não como objeto de mediação cultural, e essa recorrência faz as imagens inundarem o mundo exterior, substituindo-o.

Flusser aponta que é difícil interpretar as imagens técnicas, pois elas não parecem carregar simbolismos. Quando são criticadas, não ocorrem enquanto imagens em si, e sim como visões de mundo de quem observa. Para o indivíduo, as imagens técnicas são como janelas para o mundo, acreditando que a reprodução do aparelho ocorre de fato sem filtros técnicos e humanos. Elas seriam a reprodução da realidade e não uma interpretação dela. É possível fazer a mesma relação com aparelhos atuais, como os chats de inteligência artificial. Para muitas pessoas, tudo que é dito por sistemas como o ChatGPT⁵¹ ou indicados como fonte de informação por buscadores como o Google é recebido com confiança e sem viés. Ainda assim, Flusser (1985) considera que as imagens técnicas possuem o mesmo significado

⁵¹ ChatGPT é um sistema online de perguntas e respostas que utiliza inteligência artificial generativa, baseado em um tipo de modelo de linguagem grande, o GPT, sigla para Generative Pre-trained Transformer, ou Transformador Pré-treinado Generativo em tradução livre.

simbólico que quaisquer outras. A diferença é que o caráter simbólico das imagens tradicionais é reconhecido graças ao agente humano que a produz, enquanto nas técnicas este agente é apagado pelo aparato utilizado para abstrair o mundo. Afinal, o resultado é a duplicação técnica de uma imagem, feita pelo programa do aparelho que possui seu próprio funcionamento complexo, a ponto de ofuscar os processos de codificação da imagem.

A análise de Flusser (1985) se pauta em uma redução fenomenológica articulada por uma teoria da linguagem, porém carece de uma pesquisa antropológica que sustente suas afirmações e dê materialidade à forma como os processos de produção de imagem de fato ocorreram. Entretanto, o objetivo aqui é compreender o conceito de imagem técnica que o autor utiliza para entender a produção dos artefatos contemporâneos e de que forma ele a aproxima do fazer lúdico.

Flusser (1985) constrói um histórico das mudanças técnicas produtivas analisando os artefatos utilizados na produção de mercadorias. Examinando a utilidade de um instrumento, o filósofo percebe que dele será produzido um bem de consumo a partir da modificação de uma matéria-prima; por exemplo, uma serra deforma a madeira e produz uma tábua. Instrumentos assim foram criados quando as limitações do corpo humano ficaram mais gritantes, surgindo a necessidade de expandir as funções dos órgãos (FLUSSER, 1985). O martelo surgiu da demanda de punhos mais fortes; “as facas de pedras imitam a forma dos dentes incisivos” (FLUSSER, 2007, p. 46). Com isso, os materiais puderam sofrer transformações que pareciam desgastantes demais, ou mesmo impossíveis, anteriormente. Neste momento, surge a figura do artesão como alguém que trabalha com os elementos naturais. “E assim, surgem dois mundos ao redor do homem: o mundo da ‘natureza’, das coisas existentes (*vorhanden*) e a serem agarradas, e o mundo da ‘cultura’, das coisas disponíveis (*zuhanden*), informadas” (FLUSSER, 2007, p. 60).

Na Revolução Industrial, estudos científicos foram utilizados para criar simulacros de órgãos mais eficientes, mas também mais custosos, que foram chamados de máquinas e permitiam a produção de diversos bens de consumo a um baixo preço. Com elas, os instrumentos deixaram de ser o principal meio de produção, modificando a relação produtiva humana; afinal, enquanto o instrumento realiza o trabalho para o indivíduo, a máquina faz o indivíduo trabalhar para ela. A partir de então, o indivíduo passa a ser uma variável que não precisa aprender a

técnica da produção, enquanto a máquina é a constante que possui a técnica em si (FLUSSER, 2007). Isso também muda o detalhismo das peças, conforme o artista visual e professor Paulo Laurentiz explica no livro *A holarquia do pensamento artístico* (1991). Anteriormente, as peças eram fabricadas com a utilização de diversas ferramentas pelo produtor, cuja habilidade única se refletia nos detalhes do resultado (LAURENTIZ, 1991). As máquinas, por sua vez, trouxeram velocidade à produção, que deixa de ser individual e passa para o modelo de linha de montagem, em que várias peças são reunidas chegando a um objeto padronizado, com características anônimas, diferentes de produtos artesanais únicos. Assim, o proletário substitui o artesão manipulador de instrumentos.

A etapa seguinte é o objeto pós-industrial, o aparelho, cuja definição é mais difícil, já que não existem categorias adequadas para sua função de modificar a vida de pessoas e não o mundo. O aparelho não trabalha como as ferramentas, ele informa, e quem o opera “produz símbolos, manipula-os e os armazena” (FLUSSER, 1985, p. 14).

Voltando à produção de imagens, Flusser (1985) considera que a atividade de um fotógrafo não é produzir um bem de consumo; como escritores, pintores e contadores, ele gera uma “mensagem”, o que, para o filósofo, indica uma semelhança entre a fotografia e a máquina. Um pintor precisa do conhecimento da técnica de pintura para pintar, já que seu instrumento apenas alonga suas intenções. Dessa forma, ele insere símbolos pessoais no resultado da sua ação, de forma intencional ou não, já que era ele que estava abstraindo o mundo real. O aparelho, por sua vez, abstrai a imagem captada pelo fotógrafo, que mentaliza uma cena real, bidimensional, em uma nova imagem. Assim, o resultado não vem do fotógrafo em si, mas do programa do aparelho. É possível fazer um paralelo, então, entre as máquinas, que dispensavam a técnica do operador para fabricar um bem de consumo, e os aparelhos, que dispensam a habilidade de informar do fotógrafo. “Em outras palavras: as ferramentas imitam a mão e o corpo empiricamente; as máquinas, mecanicamente; e os aparelhos, neurofisiologicamente” (FLUSSER, 2007, p. 38).

Desta forma, o aparelho funciona como meio de libertação humana da alienação sentida durante a Revolução Industrial, proporcionando um ambiente propício para realização de todo potencial criativo. O que antes era considerado apenas fabricação passa a abranger informar, aprender, produzir e repercutir

informações, que é o que o aparelho faz: informa. Essas informações possuem suas “superfícies simbólicas” já inscritas no aparelho, que, por sua vez, oferece uma programação de possibilidades fotográficas e, a cada imagem registrada, esgota um pouco mais do “universo fotográfico” (FLUSSER, 2007, p. 23). Flusser ainda reforça que “o fotógrafo age em prol do esgotamento do programa e em prol da realização do universo fotográfico. Já que o programa é muito ‘rico’, o fotógrafo se esforça para descobrir potencialidades ignoradas” (1985, p. 15).

É neste movimento de buscar as possibilidades do aparelho que o fotógrafo acaba se perdendo nele (FLUSSER, 1985). Assim, Flusser sugere que o aparelho é um brinquedo enquanto o usuário é um jogador, já que este joga com as possibilidades daquele. É criada uma relação entre indivíduo e aparelho como um só, sincretizados, afinal, o jogo é necessário para que haja um jogador. Assim, nasce um novo indivíduo, que “não é constante nem variável, mas está indelevelmente amalgamado ao aparelho” (FLUSSER, 1985, p. 15). Essa pessoa não trabalha em função da máquina ou se cerca de aparelhos; ela é um funcionário. O indivíduo que não lida com problemas, mas sim com programas, é o *Homo Ludens*, para quem “a vida deixou de ser um drama e passou a ser um espetáculo” (FLUSSER, 2007, p. 58). Assim, não há mais uma ação concreta de produzir por meio da máquina, como fazia o proletário; há um jogo de possibilidades permutáveis. As pontas dos dedos são o órgão alongado, conferindo um poder ao indivíduo de “apontar” sua decisão: “O homem emancipa-se do trabalho para poder escolher e decidir” (FLUSSER, 2007, p. 63). É por isso que os aparelhos são complexos e ricos, afinal, se não fosse assim, o jogador entenderia rapidamente todas as potencialidades do aparelho e pararia de jogar. Em resumo, Flusser define o aparelho com as seguintes características:

1. o aparelho é infra-humanamente estúpido e pode ser enganado; 2. os programas dos aparelhos permitem introdução de elementos humanos não previstos; 3. as informações produzidas e distribuídas por aparelhos podem ser desviadas da intenção dos aparelhos e submetidas a intenções humanas; 4. Os aparelhos são desprezíveis. Tais respostas, e outras possíveis, são redutíveis a uma: liberdade é jogar contra o aparelho. E isto é possível (FLUSSER, 1985, p. 41).

É perceptível como Flusser (1985) não esconde sua visão moralizante em relação ao aparelho, utilizando palavras como “estúpido” e “desprezíveis”. Porém,

sua articulação sobre as possibilidades de jogo em relação a um pré-programa inserido nos artefatos produtivos destaca a relação lúdica nas atividades produtivas contemporâneas. Além disso, é necessário ressaltar que essa libertação do trabalho alienado não corresponde à realidade, uma vez que a classe trabalhadora ainda vende sua mão de obra para poder sobreviver. A emancipação do trabalho repetitivo é visível, porém não significa que o ato de “apontar”, como Flusser (1985) coloca, deixa de gerar exploração ou mesmo permite uma real agência do trabalhador sobre seu trabalho. A produção por aparelhos não é apenas limitada a programas, ela ainda requer a resolução de problemas estéticos, técnicos, sociais e culturais, e isso é visível nos avanços e mudanças na produção por aparelhos das últimas décadas. Por fim, é possível destacar que a sociedade contemporânea consome o produto de aparelhos, como fotografias, jogos digitais, softwares, etc., como mercadorias; se esse produto, para Flusser, é a informação, então ela mesma seria um bem de consumo.

É possível entender de forma positiva, na tese de Flusser (1985), como a relação produtiva se aproxima de um sistema de jogo digital. Flusser compara o aparelho a uma “caixa preta”, um dispositivo obscurecido onde seu programa e suas regras internas de funcionamento são inacessíveis ao jogador que o opera, que joga desconhecendo os processos executados pelo aparelho. Seu brinquedo não é transparente e permite acesso apenas ao *input* e *output*, ou seja, o fotógrafo, por exemplo, sabe sustentar as necessidades do aparelho, fazendo-o produzir fotos, mas não entende o funcionamento disso dentro da máquina. O indivíduo domina o aparelho e é dominado por seus processos. Já o aparelho utiliza as descobertas dos jogadores para evoluir e acrescenta as evoluções a seu programa.

O universo cultural é repleto de imagens técnicas criadas para informar aquilo que os programas dos aparelhos foram desenvolvidos para informar. Assim, o indivíduo acaba sendo excluído dessa produção, afinal, os conceitos informados culturalmente são criados automaticamente e os símbolos são trocados pelos próprios aparelhos (FLUSSER, 1985). Como esta troca é automatizada, os símbolos são esvaziados, já que não têm uma intenção específica. Lorna Roth (2016), em *Questão de Pele*, apresenta um excelente exemplo de como as imagens técnicas fotográficas traziam uma reprodução específica de tons de pele para a população negra, influenciando diretamente no imaginário social da imagem dessas pessoas. O mesmo ocorre com as imagens repercutidas, o que resulta em uma sociedade

programada por conceitos vazios, indica Flusser (1985). A criação de aparelhos que executam automaticamente *input* e *output* por meio de processos que escondem seu funcionamento é uma forma deles tentarem se tornar livres das influências humanas. Assim, a ideia é que as decisões de uso sejam funcionais, automáticas e não intencionais, esvaziando as produções dos códigos pessoais. Para Machado (1999), este argumento de Flusser é derrotista, pois o universo das imagens técnicas tem um fim e o avanço dos artistas não passa de alimento para esse fim. Na perspectiva de Flusser (1985), mesmo quando o jogador intervém no programa da caixa preta, essa intervenção apenas amplia o universo de possibilidades do aparelho ao adicionar a característica humana de intervenção ao seu programa, esgotando o significado da descoberta.

Flusser (1985) acaba gerando diversas contradições em sua análise dos artefatos produtivos. Para o autor, assim como para Huizinga, o jogo não é capaz de produzir bens de consumo; quando feito com aparelhos, o jogo apenas produz mensagens e informa. Entretanto, a produção artesanal também pode ser vista como um jogo produtivo, afinal, tanto a produção de aparelhos quanto a artesanal permitem a agência do indivíduo que produz. Nesse caso, Flusser acaba reforçando a visão de Huizinga de que a modernidade, e sua produção, se afastam da liberdade lúdica, uma vez que o jogo com aparelhos é limitado por regras pré-definidas por uma indústria. Enquanto os artesãos seguem regras de técnicas e de materiais, o proletário tem sua agência retirada e os operadores de aparelhos são limitados a jogar com regras pré-programadas em busca da exaustão desse sistema. Na contemporaneidade, não se joga com as regras e sim com o recorte duro do que foi pré-determinado pelos desenvolvedores. Nesse sentido, o faz de conta, como proposto por Huizinga (1980), desaparece ou se torna alienação em boa parte dos aparelhos, ao mesmo tempo em que dá acesso a uma nova forma de jogar, com regras inflexíveis às vontades do jogador, a menos que este conheça alguma forma de alterar o programa ou encontre falhas na construção dos sistemas de controle de regras. Essas duas possibilidades também se tornam aspecto de jogar quando a linguagem de programação e os códigos dos jogos passam a ser mais acessíveis e quando jogadores se desafiam a achar falhas em um jogo para completá-lo o mais rápido possível. Essa busca por falhas no programa é exemplificada através das

práticas de *speedruns*⁵². Por um lado, a tecnologia contemporânea separa o humano do jogar criativo, assim como as máquinas o separam do conhecimento técnico. Entretanto, o ato de operar certos aparelhos já é em si um conhecimento técnico, assim como o fato de jogar com as possibilidades de recorte de um jogo digital também é uma atividade lúdica.

Flusser não buscou resolver o problema das produções de aparelhos, mas sim provocar a discussão de como intervir nesse programa produtivo. Em *Repensando Flusser e as Imagens Técnicas* (1997), Arlindo Machado questiona qual o nível de competência necessário para intervir de maneira efetiva, e aponta uma dúvida frequente no meio artístico tecnológico: o artista precisa ser capaz de alterar o produto fabricado pelo aparelho, o programa que faz parte do aparelho em si, ou ele deve se negar a utilizar o aparelho? (MACHADO, 1997). Para o autor, a resposta da intervenção que Flusser propõe é o “branqueamento” da caixa preta que são os aparelhos (1997, p. 5). O interior do pensamento de Flusser traz uma crítica à produção criativa homogênea e padronizada, por isso, ele procura a libertação do trabalho alienado no sentido da produção, e não apenas se libertar do aparelho. Mesmo assim, Machado (1997) afirma que o filósofo não leva seu pensamento dos meios de intervir para além de jogar contra os aparelhos e seus programas.

Flusser (1985) acredita que não basta apenas mudar o programa dos aparelhos de forma inconsciente para libertar seus funcionários, é preciso que aqueles que jogam com a máquina questionem filosoficamente as trocas dos símbolos, procurando atingir o mundo da imagem técnica que estava sendo ignorada. Como os fotógrafos são o exemplo de Flusser para o funcionário do aparelho, ele os incentiva a investigarem sua práxis, já que seguem se considerando proletários de uma época industrial, um “instrumento para continuar agindo historicamente” (1985, p. 41). Como a história foi determinada pela escrita, Flusser

⁵² *Speedruns* são uma prática em jogos digitais de completar parcialmente ou completamente um jogo da forma mais rápida possível. Jogadores formam comunidades para estabelecer estratégias e regras, dividindo categorias em relação a objetivos específicos e a formas de atingi-los. Algumas categorias permitem que os jogadores apenas sigam as definições esperadas pelos desenvolvedores, enquanto outras exploram as falhas no programa de jogo para burlar as regras programadas na intenção de finalizar o objetivo proposto ainda mais rápido. A prática hoje possibilita a profissionalização de jogadores através de apoio de fãs que assistem constantemente as tentativas de recordes transmitidas ao vivo por plataformas como a Twitch. Anualmente numerosos eventos de *speedrun* ocorrem, onde espectadores podem acompanhar diversos corredores completarem jogos distintos o mais rápido possível enquanto doam para causas beneficentes. O maior evento de *speedrun*, “*Awesome Games Done Quick*”, arrecadou 3.42 milhões de dólares para a fundação beneficente *Prevent Cancer Foundation* em 2022.

não considera os aparelhos instrumentos históricos e defende que os fotógrafos não devem procurar relações com o passado e, sim, entender o momento de revolução pós-industrial que estão vivendo.

Apesar dos problemas em sua tese e de sua visão pessimista em relação à práxis produtiva por aparelhos, Flusser demonstra a presença de jogos no trabalho contemporâneo. A relação do jogar com pré-programas é uma perspectiva rica para compreender a diferença entre as relações sociais com a produção contemporânea e as relações sociais que são mediadas por esses aparelhos. Isso reforça que a estratégia de intervenção individual é inefetiva, uma vez que ela não muda a dinâmica produtiva dos aparelhos. É necessária uma intervenção coletiva dos trabalhadores, não apenas no aparelho, mas no meio de produção que o desenvolve. O ponto que Flusser levanta sobre os perigos de uma classe trabalhadora que tem sua agência produtiva limitada por um programa definido por grandes empresas é válido e recorrente nas pesquisas de jogos contemporâneas, como será tratado a seguir.

3.3 HOMO LUDENS NA CONTEMPORANEIDADE

Após utilizar Flusser para compreender que parte do trabalho moderno é produzido através do jogo com aparelhos, e tendo conhecido e entendido o trabalho de Huizinga, assim como as críticas contemporâneas ao autor, convém explorar os desdobramentos de suas ideias por meio de autores da contemporaneidade, observando como estes apontamentos são utilizados para compreender as mudanças sociais, culturais e tecnológicas que sucederam o tempo do historiador. Para isso, a discussão será centralizada no livro *Playful Identities* (2015), de Frissen et al., no qual dezoito pesquisadores analisam de que forma os jogos mediados por tecnologias da mídia digital impactam na formação das identidades dos indivíduos. Para os autores, jogo não é apenas uma metáfora, mas sim um meio pelo qual sujeitos contemporâneos refletem e constroem suas identidades. O livro não se limita apenas aos videogames, mas aborda de forma interdisciplinar diversas mídias digitais em um grande contexto e utiliza o conceito de jogo como heurística para compreender as mudanças na construção de identidades e as modificações das interações sociais mediadas por aparatos digitais. Esta pesquisa se concentra na introdução de *Playful Identities, Homo ludens 2.0: Play, media, and identity*, escrita pelos editores do livro Michiel de Lange, Joost Raessens, Jos de Mul, Valerie Frissen

e Sybille Lammes, uma vez que esta aborda o conceito de jogo de Huizinga e busca trazê-lo para a contemporaneidade, destacando as contradições da tese do historiador na intenção de resolvê-las. Esse livro foi escolhido por utilizar uma metodologia similar à desta tese e porque a maior parte dos seus autores são europeus, portanto, seus textos servem como um recorte para compreender como a tradição europeia de estudos lúdicos atua na contemporaneidade.

Para estes pesquisadores, assim como para esta tese, o processo de ludificação parece ter penetrado todo o domínio cultural (NEITZEL; NOHR, 2006); afinal, joga-se não apenas no tempo livre, mas mesmo o trabalho, a educação, a política e as guerras têm sofrido impacto da mídia de jogo. De acordo com Jeremy Rifkin, “*play is becoming as important in the cultural economy as work was in the industrial economy*”⁵³ (2000, p. 263), enquanto Zygmunt Bauman afirma que “*the mark of postmodern adulthood is the willingness to embrace the game wholeheartedly, as children do*”⁵⁴ (1995, p. 99). Assim, os editores de *Playful Identities* (2015) apresentam seu objetivo de entender as relações de jogo, mídia e identidade cultural contemporânea.

Homo ludens 2.0: Play, media, and identity (2015) inicia apresentando a definição de “*play*” como descrita por Huizinga (1980), detalhando cada uma das suas seis características, e a complementa trazendo a tipologia de Caillois (2001) composta pelas categorias *mimicry*, *agôn*, *alea* e *ilinx*. Ambos os conceitos, de Huizinga e de Caillois, foram apresentados anteriormente nos capítulos 2.2 e 3.1 desta tese, respectivamente. Após a apresentação inicial, e com o objetivo de atualizar o trabalho de Huizinga para a contemporaneidade, os autores de *Homo ludens 2.0: Play, media, and identity* seguem uma metodologia similar à desta tese, trazendo críticas ao caráter pessimista do historiador em relação à modernidade e levantando o que consideram ser as quatro principais “ambiguidades” presentes no trabalho de Huizinga (FRISSEN et al., 2015, p. 16).

Vale reforçar que, para Frissen et al. (2015), o sentido de ambiguidade parte de um conceito do pesquisador Brian Sutton-Smith em seu livro *The Ambiguity of Play* (2009). Sutton-Smith busca demonstrar como a definição de jogo sempre esteve em conflito entre diferentes narrativas que tentavam explicar sua atuação e

⁵³ Em tradução livre: “Jogar está se tornando tão importante na economia cultural quanto o trabalho era na economia industrial”.

⁵⁴ Em tradução livre: “A marca da idade adulta pós-moderna é a abertura a abraçar o jogo de todo o coração, da mesma forma que crianças o fazem”.

significado. Para demonstrar esses conflitos, o autor apresenta “retóricas” que explicam o espaço de atuação lúdico e suas características. Considerando essas retóricas narrativas em disputa que são transformadas pelas sociedades que as geraram, Sutton-Smith as dividiu entre antigas, *fate*, *power*, *identity* e *frivolity*⁵⁵, e as modernas, *progress*, *imaginary* e *self*⁵⁶. *Fate* compreende as ações lúdicas ligadas a jogos de azar e de chance; *power* são as retóricas de atividades lúdicas de domínio que encenam conflitos de poder; *identity* são jogos e rituais que reforçam identidades culturais e constituem comunidades, como a festa junina ou o Carnaval no Brasil; e *frivolity* é a concepção de que jogos estão fora do âmbito do trabalho, característica comumente associada a formas de jogar não hegemônicas. Já *progress* traz a ideia de que as atividades lúdicas proporcionam progressão e aprendizado, afinal, animais e crianças aprendem testando os limites das ações em um espaço seguro. *Imaginary* compreende jogos enquanto um espaço para ser criativo e imaginativo, afastado das atribuições do trabalho. Por fim, *self* compreende as atividades lúdicas como uma experiência estética para diversão e entretenimento de jogadores. Sutton-Smith (2009) aponta como essas retóricas advêm e são utilizadas por diferentes campos de estudos para reforçar argumentos relativos a essas disciplinas. Por exemplo, se o estudo busca compreender como é formada e transformada a identidade nas atividades lúdicas, a retórica *identity* é destacada, criando ambiguidades na relação com outras retóricas. São essas ambiguidades que dificultam a possibilidade de definir as atividades lúdicas de forma geral, indicando que jogos são adaptáveis e variáveis. Sutton-Smith conclui:

1. that play's definition must be broad rather than narrow, including passive or vicarious forms as well as the active participant forms, including daydreams as well as sports and festivals.
2. that it should apply to animals as well as humans, and children as well as adults.
3. that it should not be defined only in terms of the restricted modern Western values that say it is nonproductive, rational, voluntary, and fun. These are not concepts that can prevail as universals, given the larger historical and anthropological evidence to the contrary.
4. that play is not just an attitude or an experience; it is always characterized by its own distinct performances and stylizations.

⁵⁵ Em tradução livre: “Destino, poder, identidade, frivolidade”.

⁵⁶ Em tradução livre: “Progresso, imaginação e si próprio”.

5. that it can be as momentary as a piece of wit, or can endure as long as the one-year cycles of festivals or the four-year cycles of the Olympics. That it can be spatially either as diffuse as a daydream or as articulate as a sports stadium.
6. that play is like language: a system of communication and expression, not in itself either good or bad⁵⁷ (2009, p. 218).

Assim, compreende-se que as ambiguidades da teoria de Huizinga apresentadas em *Homo ludens 2.0: Play, media, and identity* (2015) são de caráter retórico e argumentativo, da mesma forma que Sutton-Smith (2001) utiliza em seu livro. A primeira ambiguidade é a de que *play* seria tanto realidade quanto aparência (FRISSEN et al., 2015). Se para Huizinga, por um lado, jogo é indispensável enquanto construtor cultural, de forma a garantir o bem-estar de uma comunidade, ele é apenas faz de conta e não tem impacto na vida real. A segunda ambiguidade é que jogar sempre é “*freedom and force*”⁵⁸ (FRISSEN et al., 2015, p. 16), pois, ao mesmo tempo em que jogos celebram a liberdade humana, eles “*cast a spell over us*”⁵⁹ (HUIZINGA, 1980, p. 10), já que demandam total absorção. Mesmo as regras, que são colocadas como obrigatórias, acabam sendo constantemente quebradas pelos jogadores (FRISSEN et al., 2015). A terceira ambiguidade é que jogos são determinantes e mutáveis (FRISSEN et al., 2015). Ao mesmo tempo que Huizinga aponta para as regras do jogo como absolutas, ele demonstra como elas foram mudando ao longo dos anos com a transformação do lúdico em diversas culturas. Por fim, a quarta é que jogo é uma atividade individual e coletiva (FRISSEN et al., 2015), pois o jogador é absorvido em um mundo particular e, simultaneamente, joga com outras pessoas, inclusive com espectadores que acompanham a partida.

⁵⁷ Em tradução livre: “1. a definição de lúdico deve ser ampla e não restrita, incluindo formas passivas ou vicárias, bem como formas de participantes ativos, incluindo devaneios, esportes e festivais. 2. deve se aplicar tanto aos animais quanto aos humanos, e às crianças tanto quanto aos adultos. 3. não deve ser definida apenas em termos dos restritos valores ocidentais modernos que dizem que é improdutivo, racional, voluntário e divertido. Esses não são conceitos que podem prevalecer como universais, dada a maior evidência histórica e antropológica do contrário. 4. que jogar não é apenas uma atitude ou uma experiência; é sempre caracterizado por suas próprias performances e estilizações distintas. 5. que pode ser tão momentâneo quanto uma piada, ou pode durar tanto quanto os ciclos de festivais de um ano ou os ciclos de quatro anos das Olimpíadas. Que pode ser espacialmente tão difuso quanto um devaneio ou tão articulado quanto um estádio esportivo. 6. que jogar é como a linguagem: um sistema de comunicação e expressão, não sendo bom ou mau em si mesmo.”

⁵⁸ Em tradução livre: “Liberdade e força”.

⁵⁹ Em tradução livre: “conjuram um feitiço sobre nós”

Essas contradições retóricas de Huizinga também já foram indicadas e criticadas por outros pesquisadores, como Ehrmann. Resgatando o que foi apresentado no capítulo 3.1, para Huizinga, jogo, realidade e cultura seriam sinônimos e intercambiáveis (EHRMANN, 1968), visão que aparece como problemática em *Homo ludens 2.0: Play, media, and identity* (2015), uma vez que, ao serem intercambiáveis, esses conceitos perdem a especificidade de seus significados (FRISSEN et al., 2015). Assim como Huizinga, Frissen et. al utilizam Oudemans e Lardinois (1987) para demonstrar que acreditam que

*every culture is based on fundamental distinctions, such as those between nature and culture, profane and sacred, life and death, male and female, good and evil, freedom and constraint*⁶⁰ (2015, p. 17).

Entretanto, por mais que essas dicotomias tenham base em questões naturais, elas são majoritariamente construções históricas e culturais (MUL, 2004), além de constantemente aparecerem em jogos, como no caso da contradição entre esportes e guerras, e entre o que seria jogo ou seriedade.

Moreover, we are often confronted in the case of play with fundamental ambiguities. Sometimes, in case of dangerous sports or war, it is difficult to distinguish between play and seriousness. Or, in the case of game or gambling addiction, between freedom and force. However, within the “separative cosmology” that characterizes modern thinking, including Huizinga’s analysis, in the last analysis these ambiguities have no place and have to be exorcized. But in his constant, almost ritual opposing of play and non-play (reality, utility, seriousness, etc.), Huizinga cannot avoid becoming entangled in the insoluble conceptual tensions that we have pointed out above⁶¹ (MOTTE, 2009, p. 25).

Motte (2009) ainda escreve que Huizinga tinha consciência dessas ambiguidades e traz um exemplo do historiador: “*play can be cruel and bloody and,*

⁶⁰ Em tradução livre: “Toda cultura é baseada em distinções fundamentais, como as que existem entre natureza e cultura, sagrado e profano, vida e morte, masculino e feminino, bom e mau, liberdade e limitação.

⁶¹ Em tradução livre: “Além disso, somos frequentemente confrontados no caso do jogo com ambiguidades fundamentais. Às vezes, no caso de esportes perigosos ou de guerra, é difícil distinguir entre diversão e seriedade. Ou, no caso do vício no jogo ou em apostar, entre a liberdade e a força. No entanto, dentro da ‘cosmologia separativa’ que caracteriza o pensamento moderno, incluindo a análise de Huizinga, em última análise, essas ambiguidades não têm lugar e devem ser exorcizadas. Mas na oposição constante e quase ritual entre jogo e não-jogo (realidade, utilidade, seriedade etc.), Huizinga não pode deixar de se enredar nas insolúveis tensões conceituais que apontamos acima.”

*in addition, can often be false play. [...] War and everything to do with it remains fast in the daemonic and magical bonds of play*⁶² (HUIZINGA, 1980, p. 208).

Como apresentado no capítulo 3.1, Fink (2016) aponta a impossibilidade de resolver ontologicamente jogo enquanto os estudiosos estiverem presos em dicotomias modernistas como a de que jogar, enquanto atitude, é jogo ou seriedade e de que jogo, em um nível ontológico, é jogo ou realidade (FRISSEN et al., 2015). Ao entender isso, é possível perceber como o jogo sempre acontece dentro da realidade do dia a dia, onde o jogador estaria simultaneamente no mundo do jogo e no mundo “real”. Para Frissen et al. (2015), até Huizinga compreendia isso ao apontar como a criança, o esportista e o ator sabem que estão em ambos os mundos simultaneamente (HUIZINGA, 1980). Dessa forma, para os autores, jogo se aproxima de uma experiência estética da mesma forma que é sentida em um filme de terror, em que há um receio pela própria segurança ao mesmo tempo em que é sabido que é uma experiência fictícia (FRISSEN et al., 2015). Os autores exemplificam isso com a seguinte citação:

*The player who participates in a game executes in the real world an action of a familiar type. Within the context of the internal meaning of play, however, he is taking over a role. Here we must distinguish between the real man who “plays” and the man created by the role within the play. The player hides his real self behind his role and is submerged in it. He lives in his role with a singular intensity, and yet not like the schizophrenic, who is unable to distinguish between “reality” and “illusion”. The player can recall himself from his role; while playing, man retains a knowledge of his double existence, however greatly reduced this knowledge may be. Man exists in two spheres simultaneously, not for lack of concentration or out of forgetfulness, but because this double personality is essential to play*⁶³ (FINK, 1968, 23).

Frissen et al. (2015) apontam como essa dupla experiência traz importantes implicações no entendimento do que é o jogo. Para eles, quando Huizinga defende

⁶² Em tradução livre: o jogo pode ser cruel e sangrento, e também pode muitas vezes ser um falso jogo. [...] A guerra e tudo que se relaciona com ela está presa à rede mágica e demoníaca do jogo.

⁶³ Em tradução livre: “O jogador que participa de um jogo executa no mundo real uma ação familiar. Dentro do contexto do significado interno do jogo, entretanto, ele está assumindo um papel. Aqui devemos distinguir entre o homem real que ‘joga’ e o homem criado pelo papel dentro do jogo. O jogador esconde seu verdadeiro eu por trás de seu papel e fica submerso nele. Ele vive em seu papel com uma intensidade singular, mas não como o esquizofrênico, que não consegue distinguir entre ‘realidade’ e ‘ilusão’. O jogador pode se lembrar de seu papel; enquanto joga, o homem retém um conhecimento de sua dupla existência, por mais reduzido que seja esse conhecimento. O homem existe em duas esferas simultaneamente, não por falta de concentração ou por esquecimento, mas porque essa dupla personalidade é essencial para jogar”.

que jogo traz ordem para a realidade do dia a dia, o historiador estaria demonstrando como jogo é uma mídia que cria uma camada de entendimento que é sobreposta à realidade diária (FRISSEN et al., 2015). É possível destacar como essa observação dos autores reforça a ideia de jogo como um sistema de ressignificação conceitual e material que agencia relações sociais, de entretenimento, ou mesmo pontuais, ideia que será aprofundada no capítulo 4.

Outra implicação dessa dupla característica do jogo para os autores é que os jogadores reconhecem o espaço de jogo; desta forma, as regras, que seriam restritivas, passam a ser flexíveis, podendo ser mudadas no decorrer da brincadeira/partida, o que vai na contramão da definição de Huizinga de que regras são absolutas (FRISSEN et al., 2015). Um exemplo simples é um jogo de tabuleiro que, por mais que tenha suas regras anteriormente especificadas, muitos jogadores escolhem fazer adaptações e mudanças ao longo da partida, comprovando essa flexibilidade. Para os autores, isso permite enxergar novas formas de jogar, já que os limites de um jogo se tornam nebulosos, não deixando claro onde o círculo mágico de um jogo começa e acaba. Isso demonstra essa dupla experiência dos jogadores em que, ao mesmo tempo que exercem seu papel enquanto jogadores, continuam a compreender sua relação com o meio cotidiano e com outras pessoas para além do jogo.

*In the terminology of Plessner's philosophical anthropology: human experience is simultaneously centric and eccentric, in one word: (ec)centric. Being (ec)centric not only implies that we can go beyond our private experience and imagine ourselves in someone else's experience, but also that we can mask ourselves and play different roles in social life. However, at the same time, we also remain immersed in our own experiences*⁶⁴ (FRISSEN et al., 2015, p. 19).

Por fim, os autores questionam se a “*ludification of culture*”⁶⁵ é um processo que consiste no aumento de atividades lúdicas ou em uma transformação de perspectiva, em que jogos servem como uma metáfora para entender domínios culturais distintos — como política, guerra, direito, economia — que, em si mesmos,

⁶⁴ Em tradução livre: “Na terminologia da antropologia filosófica de Plessner: a experiência humana é simultaneamente cêntrica e excêntrica, em uma palavra: (ex)cêntrica. Ser (ex)cêntrico não apenas implica que podemos ir além de nossa experiência privada e nos imaginar na experiência de outra pessoa, mas também que podemos nos mascarar e desempenhar diferentes papéis na vida social. No entanto, ao mesmo tempo, também permanecemos imersos em nossas próprias experiências”.

⁶⁵ Em tradução livre: “Ludificação da cultura”.

não seriam considerados lúdicos (FRISSEN et. al, 2015, p. 21). Para eles, ambas as afirmações são corretas. Como dito anteriormente, isso vai contra o que Huizinga acreditava em relação à sociedade moderna, de que a cultura estava perdendo sua característica lúdica. Para Frissen et al. (2015), a sociedade ocidental não só viveu um grande renascimento do “*ludic worldview*”⁶⁶, como também o fez muito graças ao trabalho do próprio historiador.

*[...] contemporary culture is also becoming increasingly ludic. Although play has always been a key element of many cultural practices, since the 1960s a tendency can be discerned in which daily cultural practices have become far more imbued with play. Some have called this an infantilization and others a gamification of postcapitalist culture. In this book we refer to it as the “ludification of culture”. Pivotal to this change is that playing has become less separate from other, more serious, daily activities*⁶⁷ (FRISSEN et. al, 2015, p. 200).

Analisando o posicionamento dos autores de *Homo ludens 2.0: Play, media, and identity* (2015), é possível chegar a duas conclusões que merecem uma análise mais longa: a primeira é que efetivamente há um aumento de atividades lúdicas no campo de entretenimento, já que o jogo, enquanto mídia de entretenimento, tornou-se mercadoria para ocupar os espaços de lazer da classe trabalhadora. No momento atual, o videogame ganha destaque, mas não só. Os sistemas de jogos contemporâneos estão presentes em celulares, redes sociais e aplicativos. Além disso, retomando a discussão sobre o conceito de jogador e aparelho de Flusser do capítulo 3.2, a produção tecnológica contemporânea é pautada na atividade do jogar. O humano joga para produzir imagens, filmes, jogos e tecnologia. Joga também para acessar conhecimento, entretenimento e comunicação digital. As possibilidades de atuação do aparelho são permutadas para gerar novo valor e fornecer lazer. Mas, como citado anteriormente, isso não significa que o humano se torna mais lúdico; pelo contrário, a presença de jogos mediados por uma indústria produtiva e cultural o afasta da natureza lúdica que Huizinga defendia, sem que isso necessariamente desvalorize a atuação produtiva humana e sem fazer juízo de valor

⁶⁶ Em tradução livre: “visão de mundo lúdica”.

⁶⁷ Em tradução livre: “a cultura contemporânea também está se tornando cada vez mais lúdica. Por mais que o jogo sempre tenha sido um elemento-chave de muitas práticas culturais, desde a década de 1960 pode-se discernir uma tendência em que as práticas culturais cotidianas se tornaram muito mais imbuídas de jogo. Alguns chamaram isso de infantilização e outros de gamificação da cultura pós-capitalista. Neste livro nos referimos a isso como a ‘ludificação da cultura’. Fundamental para essa mudança é que jogar se tornou menos separado de outras atividades diárias mais sérias”.

sobre as mudanças produtivas. A intenção nesta tese é identificar o funcionamento desse sistema e suas mudanças.

Se, para Huizinga, o jogo era a possibilidade de libertação das dificuldades humanas, trazendo o sagrado ao mundano, hoje, o objetivo do jogo é ser produtivo, seja para gerar mais capital ou para fornecer mais entretenimento enquanto mercadoria. Se antes os artesãos eram limitados pelas possibilidades técnicas, hoje os jogadores de aparelhos são limitados pelos programas. Como estes jogadores não são donos dos meios de produção, não cabe a eles construírem as regras que guiam esses programas. A massiva presença cotidiana de sistemas de jogos pré-programados, como celulares, computadores, etc., que gerenciam digitalmente as regras do programa sem participação popular, torna natural o fato de que também não há agência na construção das regras dos jogos sociais como direito, política, economia, etc. Se não há participação humana na constituição das regras do jogo, o indivíduo joga sem saber que é um jogador, tornando o jogo socialmente construído, no caso, o capitalismo, uma realidade naturalmente dada.

Leopoldina Fortunati contribui para essa discussão no capítulo *New media, play, and social identities* do livro *Playful Identities* (2015) quando, através de Huizinga, argumenta que a individualização do sujeito moderno deu fim ao indivíduo lúdico para a construção de outro que seja livre e responsável. A autora apresenta como os indivíduos medievais, ao receberem direitos individuais como o fim da servidão e a intervenção do *habeas corpus*, receberam também novas responsabilidades individuais, o que iria na contramão do jogo. A cultura lúdica é ainda mais suprimida com o desenvolvimento capitalista e as novas organizações de trabalho pautadas no controle do tempo do operário e na disciplina produtivista do trabalho. “*In capitalistic society workers’ games were contrasted not only at the stage of the original accumulation of capital, but also in the following stage of the development of big industry*”⁶⁸ (FORTUNATI, 2015, p. 295).

Foi apenas com a diminuição das horas de trabalho conquistadas pela luta de classes que a cultura lúdica voltou a emergir de forma popular. Isso se deu para crianças, que encontravam nos jogos uma forma de aprender, e para homens adultos, que apropriaram os jogos como forma de reafirmar posições sociais de

⁶⁸ Em tradução livre: “Em uma sociedade capitalista, os jogos dos trabalhadores foram contrastados não apenas no estágio da acumulação original do capital, mas também no estágio seguinte do desenvolvimento da grande indústria.”

poder, principalmente sobre as mulheres (FORTUNATI, 2015). De acordo com Fortunati (2015), essa tentativa de excluir as mulheres da cultura lúdica é relevante uma vez que a política de jogos é parte da política geral capitalista e trabalhadora. É importante ressaltar que a autora demonstra como, ao retirar o acesso ao desenvolvimento do pensamento lúdico, as mulheres se afastam da compreensão dos sistemas de opressão de agência social. Esse ponto demonstra a importância do pensamento lúdico crítico e a potencialidade de utilizar jogos como heurística de compreensão dos sistemas de jogos socialmente construídos.

Fortunati (2015) aponta ainda como a teoria de Marx não leva em consideração as atividades lúdicas enquanto possibilidade de ação humana. De acordo com a autora, muito disso se dá por causa da influência de Jonathan Swift (1677–1745) que acreditava que lazer e descanso eram alcançados através da mudança de atividades e não pelo ócio ou jogo. Outro exemplo que a autora traz é como Marx (2001) ignora a atividade lúdica como constituinte da educação das crianças em uma comunidade comunista. Mesmo em um nível psicológico, o jogo era considerado uma ação desligada da vida real e apenas o trabalho poderia apresentar a realidade, argumenta Freud (1920). Sem o apoio dos estudos de Marx, Fortunati acredita que a teoria de controle social de Gallino (1993) é um começo para entendermos o jogo em sociedades capitalistas. Fortunati resume a teoria da seguinte forma:

*social control usually includes the mechanisms, reactions, and sanctions that a community elaborates and applies with the intention: a) to prevent deviance; b) to eliminate an already occurring deviance (in this case the aim is to compel the social actor to behave again according to the norm); and c) to impede the act of deviance from being extended to other people*⁶⁹ (2015, p. 297).

Sendo assim, para a autora (2015), assim como para Gramsci (1948) e para essa tese, os jogos podem ser usados como um mecanismo de controle da imaginação social ou de manutenção da cultura hegemônica.

Fortunati comenta sobre o aumento de tempo de lazer dos trabalhadores, tempo livre que se tornou um espaço a ser ocupado e, para o capitalismo, para se

⁶⁹ Em tradução livre: “o controle social geralmente inclui os mecanismos, reações e sanções que uma comunidade elabora e aplica com a intenção de: a) prevenir o desvio; b) eliminar um desvio já ocorrido (neste caso, o objetivo é obrigar o ator social a se comportar novamente de acordo com a norma); e c) impedir que o ato desviante se estenda a outras pessoas”.

tornar mercadoria. Para a autora (2015), imaginação, emoções e afetos se tornaram mercadorias a serem oferecidas e dominadas pelo capital. Mais uma vez, Fortunati aponta como Marx não dá conta dos acontecimentos contemporâneos, uma vez que, em seu quarto livro do capital, ele observa como os sistemas capitalistas não se adaptam bem a produções imateriais como arte e poesia (MARX, 2001). Para Marx, a produção imaterial poderia dar origem a bens materiais como livros ou poderiam ser atuações humanas como o trabalho de atores, doutores, professores. Entretanto, Fortunati diz que, para Marx (1961), essa segunda forma da produção imaterial era insignificante e poderia ser completamente ignorada. Conforme Fortunati, isso se mostra o oposto na sociedade contemporânea, em que a produção imaterial passou a ser central no sistema capitalista, ideia apoiada por outros autores (WOODCOCK, 2020; DYER-WITHEFORD; PEUTER, 2009), principalmente após a Segunda Guerra Mundial, sendo jogos um exemplo disso.

In the present society, what has changed is the huge presence of immaterial labor in the labor force's spheres of production and of reproduction, compared to the labor involved in producing material goods. Postindustrial capitalism has expanded immaterial production considerably, especially the immaterial labor that results in material goods (such as books), by automating both the production and reproduction of immaterial labor through information and communication technologies. [...] The most significant consequence of the increase in immaterial labor has been the dematerialization of the real. A consequence of the widespread use of the Internet, smartphones, and the whole media system, people risk being distanced from large sections of their own lives, of living in a secondhand reality⁷⁰ (FORTUNATI, 2018).

A produção imaterial passou a ser “maquinalizada” e industrializada (FORTUNATI, 2015). É justamente o controle da produção desses conteúdos imateriais de cultura, entretenimento e conhecimento que permitiu a perpetuação da ideologia da classe dominante.

⁷⁰ Em tradução livre: “Na sociedade atual, o que mudou é a enorme presença do trabalho imaterial nas esferas de produção e reprodução da força de trabalho, em comparação com o trabalho envolvido na produção de bens materiais. O capitalismo pós-industrial expandiu consideravelmente a produção imaterial, especialmente o trabalho imaterial que resulta em bens materiais (como livros), ao automatizar tanto a produção quanto a reprodução do trabalho imaterial por meio de tecnologias de informação e comunicação. [...] A consequência mais significativa do aumento do trabalho imaterial tem sido a desmaterialização do real. Como consequência do uso generalizado da internet, dos smartphones e de todo o sistema de mídia, as pessoas correm o risco de se distanciar de grandes segmentos de suas próprias vidas, de viver em uma realidade de segunda mão”.

*Ludic culture has become a field in which capital tries to use all the articulations of the process of immaterial production to its advantage, while the multitude were doing the same, but from their own point of view*⁷¹ (FORTUNATI, 2015, p. 299).

É importante frisar que a produção de jogos, principalmente a dos digitais, não é constituída apenas de trabalho imaterial. Porém a produção de jogos digitais é extremamente complexa e foge do escopo da discussão desta tese.

Para Fortunati, um momento fundamental para o capital continuar a expandir o controle social e político sobre a classe trabalhadora foi a criação da identidade masculina do “irresponsável” (FORTUNATI, 2015, p. 300). Enquanto, na modernidade, as ações lúdicas foram reprimidas e disciplinadas, na modernidade tardia essas ações se tornaram locais “*control (and re-elaboration of social conflicts), development of the capacity to work, and the shaping of ephemeral social identities*”⁷² (FORTUNATI, 2015, p. 300). Isso significa que jogar jogos de entretenimento não era mais um ato irresponsável, pelo contrário; essas ações são estimuladas pela lógica do capital, principalmente para homens, gerando a legitimação do direito ao tempo de lazer com jogos e estabelecendo mais uma vez o tamanho da jornada de trabalho através da indústria do entretenimento (FORTUNATI, 2015). A autora traz como exemplo a cultura lúdica dos anos 90 na Europa, onde a equidade da divisão do trabalho doméstico vinha sendo discutida. O espaço para o consumo de jogos digitais foi legitimado socialmente por uma indústria e a discussão da divisão do trabalho foi ignorada. Para Fortunati (2015), os homens que jogam esses jogos eletrônicos tinham menos tempo para se dedicarem à luta de classe das minorias sociais e aos debates políticos. Sendo assim, esses homens passam a brigar pelo seu privilégio de tempo livre para a reprodução de jogos digitais, o que não é novo, uma vez que esse mesmo processo ocorre com outras tradições de homens e jogos, como futebol, carteados e etc.

In fact, electronic ludic culture also had the effect of discouraging further class solidarity between men and women. Instead of assuming an equal part of the domestic burden, many men began to dedicate much of their domestic time to games. The social legitimation of this behavior was subdued, but effective in recognizing for men the traditional “right” to dedicate part of their

⁷¹ Em tradução livre: “A cultura lúdica tornou-se um campo em que o capital tenta usar todas as articulações do processo de produção imaterial a seu favor, enquanto a multidão fazia o mesmo, mas de seu próprio ponto de vista”.

⁷² Em tradução livre: “controle (e reelaboração de conflitos sociais), desenvolvimento da capacidade de trabalho e formação de identidades sociais efêmeras”.

*spare time to games, with the real consequence of a significant number of domestic labors being drawn to work in Western Europe from eastern countries. For example, migrant women from Ukraine, Moldova, and Romania have contributed to fill the holes of men's irresponsibility at a domestic level, by caring for the elderly, children, disadvantaged people, and the sick*⁷³ (FORTUNATI, 2015, p. 301).

A indústria do entretenimento retoma o controle político e social de forma mais ampla, atingindo a população em massa.

*Private games have become isolated, sedentary, mechanized, and designed with an industrial logic. This is no surprise, as Latour (1988) suggests, since technological artifacts are politics pursued by other means*⁷⁴ (FORTUNATI, 2015, p. 301).

Entretanto, para Fortunati (2015), a estratégia ao redor de jogos na sociedade contemporânea é ambivalente, uma vez que, ao mesmo tempo que a atividade lúdica é incentivada, ela precisa ser disciplinada e compatível com a lógica social de produção. Isso não significa que não exista resistência em relação a essa lógica produtivista. Para Fortunati, *"a battle is underway today between capital and the multitude over the social meaning of the game"*⁷⁵ (2015, p. 303).

Voltando a Frissen et al., a segunda conclusão possível com a análise dos autores de *Homo ludens 2.0: Play, media, and identity* (2015) é a transformação de perspectiva social ao enxergar sistemas de jogos em diversas áreas da sociedade. A potencialidade dessa perspectiva transformadora é grande, pois, diferentemente do proletariado industrial que tinha sua agência individual de jogo cerceada, o trabalhador contemporâneo que produz por meio de um sistema de jogos tem a possibilidade de desenvolver uma percepção lúdica e de enxergar sistemas de jogos sociais e culturais, especialmente seus fatores de opressão. Por outro lado,

⁷³ Em tradução livre: "Na verdade, a cultura lúdica eletrônica também teve o efeito de desencorajar uma maior solidariedade de classe entre homens e mulheres. Em vez de assumir parte igual da carga doméstica, muitos homens passaram a dedicar grande parte de suas horas domésticas aos jogos. A legitimação social deste comportamento era tímida, mas eficaz em reconhecer aos homens o tradicional 'direito' de dedicar parte do seu tempo livre aos jogos, com a real consequência de um número significativo de trabalhadoras domésticas dos países do leste serem atraídas para o trabalho na Europa Ocidental. Por exemplo, mulheres migrantes da Ucrânia, Moldávia e Romênia contribuíram para preencher os buracos da irresponsabilidade dos homens em nível doméstico, cuidando de idosos, crianças, pessoas desfavorecidas e doentes".

⁷⁴ Em tradução livre: "Os jogos privados tornaram-se isolados, sedentários, mecanizados e concebidos com uma lógica industrial. Isso não é surpresa, como sugere Latour (1988), uma vez que os artefatos tecnológicos são políticas perseguidas por outros meios."

⁷⁵ Em tradução livre: "uma batalha está em curso hoje entre o capital e a multidão sobre o significado social do jogo".

percebe-se, então, que, no campo dos domínios sociais, como economia, direito, política e etc., os sistemas lúdicos não se modificaram profundamente, já que o cerne do jogo social ainda é pautado pelo mesmo sistema produtivo. Ainda assim, graças à internet, esses sistemas se expandiram para além de regionalidades, chegando a múltiplos países em uma velocidade muito superior a outras épocas, o que gerou disputas e alianças entre valores culturais que se mesclam, combatem e sobrepõem. Além disso, a mídia de jogos se tornou mercadoria de entretenimento, como visto acima. Isso explica porque a cultura passou a ter mais interações similares a jogos, mas os jogos sociais permaneceram os mesmos, pois, dentro da estrutura de produção social, as regras e relações de poder ainda seguem o mesmo objetivo competitivo de acúmulo de capital e de defesa da propriedade privada dos meios de produção liderado por países do centro do capitalismo. Vale também citar que, com jogos digitais tomando o centro da discussão da mídia de jogo, sua relação com os sistemas sociais é reduzida, diminuindo a potência dessa perspectiva transformadora de revelar os sistemas de jogos que constituem poder social e cultural. Por mais que alguns desenvolvedores e pesquisadores de jogos acreditem nesta mudança de perspectiva social, ela não se evidencia como fenômeno de massa e, pelo contrário, a perspectiva de jogo se atrela cada vez mais à noção de um espaço exclusivo de entretenimento. O pouco que se discute sobre jogos em relações culturais acaba ficando restrito aos estudos do lúdico, quando, na verdade, deveria constituir uma forma interdisciplinar de discutir com outras áreas do conhecimento.

O conceito de intervir no programa dos aparelhos, como proposto por Flusser (1985), parece distante quando aplicado no sistema produtivo, mas isso não significa que a luta de classes não ocorra diariamente. Em *The playful use of mobile phones and its link to social cohesion* (2015), Rich Ling analisa o que ele chama de “*mediated interpersonal play*”⁷⁶, ou seja, as formas de interações lúdicas proporcionadas por aparelhos móveis (*mobiles*), como mensagens de texto, conversas, trocas de imagens e etc. Para o autor, o impacto social dessas

⁷⁶ Em tradução livre: “jogo interpessoal mediado.”

interações supera em muito o que ele chama de “commercially scripted play”⁷⁷, exemplificado por jogos como *World of Warcraft*⁷⁸ (LING, 2015, p. 182).

Figura 1 - Em *World of Warcraft*, jogadores se juntam para enfrentar inimigos impossíveis de serem derrotados sozinhos para coletarem recompensas.



Blizzard Entertainment, 2004.

Sua premissa parte do fato que o alcance do uso de interações lúdicas nos celulares é superior aos jogos digitais tradicionais no dia a dia. Ling compreende jogos como: “ritual interaction, i.e. it is a mutually focused activity, engendering a common mood”⁷⁹ (2015, p. 186). É através desses rituais mutuamente participativos que as pessoas se permitem uma abertura para estabelecer vínculos sociais (LING, 2008). As formas de jogar com a tecnologia vão para além do design permitido ou planejado dos aplicativos. Ling traz como exemplo o comportamento de usar as chamadas perdidas como forma de se comunicar com outra pessoa sem ter que arcar com os custos de uma chamada ou texto. O ato de não aceitar a chamada torna-se meio de comunicação, jogando com as possibilidades do aparelho para além de seu programa inicial. Assim, a população, principalmente de países periféricos, consegue burlar um sistema de cobrança de serviço básico utilizando as

⁷⁷ Em tradução livre: “jogo com roteiro comercial.”

⁷⁸ *World of Warcraft* é um jogo do gênero MMORPG, “Massive Multiplayere Online Roleplaying Game”, ou seja, um jogo de interpretação e desenvolvimento de personagem em um ambiente online com múltiplos outros jogadores.

⁷⁹ Em tradução livre: “interação ritual, ou seja, é uma atividade mutuamente focada, gerando um humor comum”.

possibilidades de interações do próprio aparelho, ou seja, intervindo em seu programa.

Voltando a *Homo ludens 2.0: Play, media, and identity* (2015), Frissen et al. desafiam a afirmação de Huizinga de que o mundo lúdico começa a desaparecer a partir do século 19 e que jogo e tecnologia não são compatíveis. Através do arqueólogo de mídia Erkki Huhtamo, os autores apresentam como a introdução da produção de máquinas em larga escala no século 19 foi acompanhada do surgimento de vários outros aparatos, incluindo jogos. Um exemplo disso são as *slot machines*, máquinas caça-níquel, que prepararam o terreno para os jogos de entretenimento digital a partir do início dos anos 60. Mais do que isso, para os autores, é por meio dessa tecnologia lúdica que é possível refletir sobre a construção da identidade humana.

Frissen et al. (2015), então, definem que jogo não é um fenômeno duro que segue “qualidades essenciais”: *“playfulness does not reside in a single characteristic, but should rather be understood as a set of characteristics that can appear in activities in various more or less overlapping combinations”*⁸⁰ (2015, p. 21). Para os autores, a questão é de que forma as mídias digitais possibilitam “*affordance*” (pregnância) e limitações através de seus designs.

*The term affordance refers to the perceived and actual properties of the thing, primarily those fundamental properties that determine just how the thing could possibly be used. [...] Affordances provide strong clues to the operations of things*⁸¹ (NORMAN, 1988, p. 9).

Como o livro se propõe a analisar especificamente os jogos digitais, os autores apresentam as seguintes características da mídia digital: *multimediality*, *virtuality*, *interactivity* e *connectivity*⁸² (FRISSEN et al., 2015, p. 22). *Multimediality* seria a possibilidade da mídia se expressar através de uma grande quantidade de meios, como som, imagem, texto, dança e etc, de forma que todos esses elementos “*share one common digital code which has all kinds of economic and legal implications*”⁸³ (FRISSEN et al., 2015, p. 22), o que possibilita a modificação e a cópia ilegal de

⁸⁰ Em tradução livre: “A ludicidade não reside em uma única característica, mas deve ser entendida como um conjunto de características que podem aparecer nas atividades em várias combinações mais ou menos sobrepostas”

⁸¹ Em tradução livre: “O termo pregnância refere-se às propriedades percebidas e reais da coisa, principalmente àquelas propriedades fundamentais que determinam exatamente como a coisa poderia ser usada. [...] pregnâncias fornecem pistas fortes para as operações das coisas”.

⁸² Em tradução livre: “multimedialidade, virtualidade, interatividade e conectividade”.

⁸³ Em tradução livre: “compartilham um código digital comum que tem todos os tipos de implicações econômicas e legais”.

jogos sem perda de qualidade, por exemplo. *Virtuality* tradicionalmente se refere à possibilidade de imersão que novas formas de mídias podem oferecer, como simulações virtuais, ou aos espaços metafóricos criados pela rede de comunicação, como o que passa a existir em uma conversa telefônica. Se apoiando em Michiel de Lange (2010), os autores afirmam que essa definição se perde por se basear em duas ontologias que são mutuamente exclusivas, o real e o virtual. Para Lange, “*mobile phone ‘virtualities’ are embedded in ‘real life’. Inversely, ‘real life’ is encapsulated in ‘virtual’ communication practices*”⁸⁴ (2010, 165). Os autores dão como exemplo dessa característica o jogo *I’d Hide You*, criado pelo grupo de artistas *Blast Theory* (THE BLAST THEORY, 2012). No jogo, os participantes devem correr nas ruas uns atrás dos outros enquanto transmitem tudo que enxergam para espectadores que acompanham online. Quando um dos jogadores filma o adversário que está correndo, deve tirar uma foto da pessoa. Os espectadores podem ajudar os corredores dando informações ou localizações, mas também podem atrapalhá-los caso desejem.

A multiplicidade de ações possíveis dos jogadores indica a terceira característica apresentada por Frissen et al. (2015), *interactivity*, que é a possibilidade de pregnância que as mídias digitais têm em permitir diferentes níveis de engajamento. Através de Salen e Zimmerman (2004), os autores apresentam duas formas dessa interatividade ocorrer: explícita, ou “*participation with designed choices and procedures*” ; e “*beyond-the-object-interactivity: or participation within the culture of the object*”⁸⁵ (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 60). Um exemplo dessa forma seria como as comunidades de jogos online co-constroem o jogo com os desenvolvedores, ou como a WEB 2.0 permite aos usuários cooperarem na forma de websites. A quarta característica é a *connectivity* e o exemplo apresentado é o Facebook e como ele se tornou uma ferramenta de entretenimento individual ou de manutenção e criação de comunidades (TIMMERMANS, 2010). Essas características também são abordadas no livro *Rules of Play*, que será tratado no capítulo 3.4.

Com as características de mídias digitais definidas, Frissen et al. (2015) partem para os elementos que compõem sua definição, se baseando nas seis

⁸⁴ Em tradução livre: “As ‘virtualidades’ dos telefones celulares estão incorporadas na ‘vida real’. Inversamente, a ‘vida real’ é encapsulada em práticas de comunicação ‘virtuais’”.

⁸⁵ Em tradução livre: “participação com escolhas e procedimentos planejados”; e “além-do-objeto-interatividade: ou participação dentro da cultura do objeto”

características de jogo de Huizinga. Começando pela primeira, os autores propõem que as mídias digitais possuem três possibilidades de liberdade: de jogar, de fazer suas decisões enquanto joga e a liberdade em direção ao mundo. Um exemplo é que a ambiguidade do trabalho de Huizinga entre “*freedom and force*” apresentada anteriormente não se dá de forma tão oposta. Essa dicotomia quebra quando as relações de indivíduos com jogos atuais são analisadas, demonstrando que as pessoas são livres para jogar jogos digitais, ao mesmo tempo que existem jogadores que jogam para compor renda. Através da coleta e venda de moedas e itens virtuais em jogos online, por exemplo, jogadores são forçados a jogar, amarrando jogo a trabalho (FRISSEN et al., 2015).

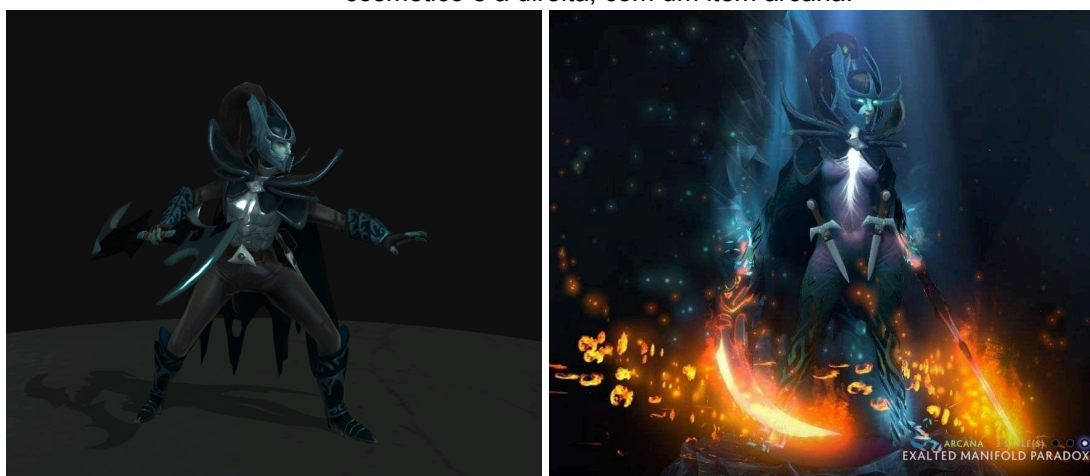
A liberdade de fazer decisões significativas em um jogo pode ser exemplificada no crescimento da cultura participatória na transição entre WEB 1.0 e WEB 2.0 (FRISSEN et al., 2015). Em vez de grandes produtoras criarem conteúdo para os usuários consumirem, os próprios usuários podem ser os criadores. Esse controle dos usuários é limitado e, para Leopoldina Fortunati (2015), a cultura lúdica pode ser uma nova forma de mecanismo de controle, o que se reflete inclusive na WEB 3.0, que tem como intuito a descentralização (FRISSEN et al., 2015). Considera-se que esse mecanismo de controle sempre aconteceu no sistema produtivo capitalista, a diferença é que agora é possível enxergar as mesmas aplicações de regras sociais de sociedades capitalistas na internet que, até então, era um espaço sem “vigilância”. Huizinga (1980) também afirma que, ao jogar, há uma libertação do “mundo real”, mas Frissen et al. (2015) apresentam como diversos jogos possuem ligação direta com casas de leilões e vendas que influenciam diretamente a vida de jogadores interna e externamente. É possível citar até mesmo o caso de jogos como *DOTA 2* e *Counter Strike: Global Offensive (CS:GO)*, que comercializam itens cosméticos, que possuem apenas função estética no jogo e não dão vantagens competitiva, por milhares de dólares em múltiplas plataformas. E isso só em relação a questões monetárias, já que os autores demonstram como os *serious games*, ou seja, jogos no qual o objetivo de educar e criticar superam o propósito primário de entreter, possibilitam uma mídia para refletir questões complexas da realidade social.

Figura 2 - Faca *Karambit Case Hardened* com gema azul do jogo CS:GO, um item cosmético que chega a custar 50 mil dólares.



Valve e Hidden Path Entertainment, 2012

Figura 3 - Diferença entre a personagem Assassina Fantasma de DOTA 2: à esquerda, sem itens cosmético e à direita, com um item arcana.



Valve, 2013.

O segundo elemento abordado por Frissen et al. é “*pretending (not meant)*”⁸⁶ e se refere ao uso e à compreensão de que a mídia digital é um faz de conta, ou, em outras palavras, à “*double character of media*”⁸⁷ (2015, p. 24). Assim como em um jogo, “*our media culture consists of the acceptance of the ‘as-if-ness’ of the world*”⁸⁸ (SILVERSTONE, 1999, p. 59). Na mídia cultural, “*we know when we are playing and when we are not*”⁸⁹ (SILVERSTONE, 1999, p. 66). Através de Jay David Bolter e

⁸⁶ Em tradução livre: “fingindo (sem querer)”.

⁸⁷ Em tradução livre: “ao caráter duplo da mídia.”

⁸⁸ Em tradução livre: “nossa cultura de mídia consiste na aceitação do ‘como se’ do mundo”.

⁸⁹ Em tradução livre: “nós sabemos quando estamos jogando e quando não estamos”.

Richard Grusin, Frissen et al. (2015) apresentam como os usuários de mídia estão sempre a um passo de entrar em contato com a interface, ou seja, de que o que eles estão vendo está apenas sendo mediado. Os autores também trazem Gianni Vattimo, que afirma que a ubiquidade das mídias digitais *“makes it increasingly difficult to conceive of a single reality. It may be that in the world of the mass media a ‘prophecy’ of Nietzsche’s is fulfilled: in the end the true world becomes a fable*⁹⁰” (1992, p. 7). Na palavra dos autores: *“Media realities are just versions of the way the world works, but never the one and only objective reality*⁹¹” (FRISSEN et al., 2015, p. 25).

O problema com esse argumento é que os autores parecem atrelar a multiplicidade de realidades apenas às mídias digitais, o que não é verdade. As relações sociais e produtivas sempre foram mediadas por sistemas de jogos. No capítulo 2.1, são trazidas as três possibilidades de atuação lúdica sobre a realidade que a sociedade europeia possuía conforme Huizinga em *The Waning in the Middle Ages* (1999). Em diversos outros momentos da história, é notável como as mídias criam realidades paralelas, seja através da imprensa, do trabalho ou da presença digital. Como argumentado anteriormente, a diferença que as mídias digitais apresentam hoje é o apagamento da presença de jogos sociais, pois os jogos parecem ocorrer apenas nas mídias digitais. Assim, os sistemas de jogos presentes há décadas na luta de classes são obscurecidos pela caixa preta.

Como terceiro elemento, Frissen et al. apresentam *“pleasures and/or displeasures*⁹²” (2015, p. 25). Eles buscam apresentar como o prazer se dá nas relações entre *“rules and scripts developed by producers and how they are experienced and engaged with by users*⁹³” (KERR et al., 2006, p. 64) e trazem como exemplo os jogadores que desfrutam de prazer ao sentirem a imersão em executar um jogo com habilidade, como *Dance Dance Revolution*, ou ao modificar as regras de sistemas do robô cachorro da Sony, o *AIBO* (FRISSEN et al., 2015).

⁹⁰ Em tradução livre: “torna cada vez mais difícil conceber uma única realidade. Pode ser que no mundo das mídias de massa se cumpra uma ‘profecia’ de Nietzsche: no final, o mundo verdadeiro torna-se uma fábula”.

⁹¹ Em tradução livre: “As realidades da mídia são apenas versões de como o mundo funciona, mas nunca a única realidade objetiva”.

⁹² Em tradução livre: “Prazeres e/ou desprazeres.”

⁹³ Em tradução livre: “regras e scripts desenvolvidos por produtores e como eles são experimentados e engajados pelos usuários.”

Figura 4 - *Dance Dance Revolution* era jogado em fliperamas apertando on botões com os pés no tempo certo da batida da música.



Konami e Bemani, 1998.

Figura 5 - As diversas gerações do AIBO, o robô de brinquedo da Sony.



Sony, 1999.

O quarto elemento são os limites específicos do espaço e tempo. Para Frissen et al. (2015), ao mesmo tempo que a computação ubíqua permitiu o acesso constante a mídias digitais, isso modificou as relações sociais em uma direção de urgência e necessidade de estar constantemente conectado a essas mídias. Ao mesmo tempo que o humano é livre para acessar os espaços digitais quando quiser, ele é compelido pela cultura a estar sempre conectado. Isso leva o indivíduo a jogar da melhor forma possível com as possibilidades de interação do aparelho para sanar as pressões sociais. Um exemplo é utilizar as notificações do celular para ler as mensagens antes de abri-las, diminuindo o stress da urgência de responder notificações que mostram quando foram visualizadas. Isso não significa que não exista um espaço e tempo separados. Frissen et al. (2015) apontam como exemplo a possibilidade das pessoas experimentarem ações e comportamentos nas mídias digitais através da criação de novas identidades, sem que necessariamente exista uma consequência dessas ações. Outro exemplo de limite desse espaço e tempo acontece quando forças externas impelem os usuários a se desconectarem das mídias, forçando-os de volta ao espaço e tempo cotidianos.

O quinto elemento citado por Frissen et al. (2015) seriam as regras do jogo, que podem ser aceitas ou jogadas tanto em nível micro quanto macro dos sistemas da mídia. Para os autores, jogadores são livres para explorar suas escolhas dentro de um campo limitado de agência definido pelos desenvolvedores. Isso seria o que Stuart Hall chama de “*preferred readings*”⁹⁴ de uma mídia textual (HALL, 1996, p. 128). Por outro lado, as pessoas poderiam jogar com as regras dos jogos, modificando-as em níveis micro e macro. Um exemplo seria a cultura participativa que surge nas comunidades de jogos online como em *World of Warcraft* (FRISSEN et al., 2015). Como levantado anteriormente, toda mídia digital pode ter seu pré-programa modificado e ressignificado, como no caso do robô *AIBO*. Entretanto, os autores comentam como, na economia global, mídias digitais como *World of Warcraft* requerem a compra do jogo e/ou o pagamento de uma mensalidade para permitir que os jogadores tenham acesso à mídia e possam modificá-la e participar de seu desenvolvimento (FRISSEN et al., 2015). Isso seria o que Lange chama de ser jogado pelo celular: “*We are not univocal masters over our information and communication technologies. Mobile media also impose their logics on us in a*

⁹⁴ Em tradução livre: “Leituras preferidas”.

*dialectic between freedom and force*⁹⁵ (2010, 215). Mais uma vez, é possível dialogar essa visão dos autores com o que Flusser (1985) fala sobre ser jogado pelo aparelho. A câmera fotográfica joga com o fotógrafo através da obscuridade de seu funcionamento, limitando e recortando a perspectiva de ação de quem vai utilizá-la. Assim como a maior parte dos jogadores de *World of Warcraft*, o fotógrafo não tem acesso ou agência para modificar o pré-programa do aparelho. Qualquer alteração oficial depende do crivo de uma empresa que joga pelas regras do sistema produtivo capitalista de maximização dos lucros e, conseqüentemente, da exploração da riqueza produzida pela classe trabalhadora. A participação dos jogadores neste processo sempre será limitada, uma vez que eles não possuem agência sobre a propriedade produtiva. Os poucos jogadores que conseguem avançar as possibilidades de interação do “aparelho” não são creditados ou compensados proporcionalmente, pois isso faz parte do jogo produtivo. Nas palavras dos autores:

*We have to keep in mind that, within a globalizing economy, the basic rule of “industrial temporal objects” (a Stiegelerian term used by Patrick Crogan in this volume) like World of Warcraft is that in order to play the game, players – even when they have become “prosumers” – need to buy the game, pay a monthly subscription fee to play it and, on top of that, have to pay for the creative cultural modifications resulting from (sometimes their own) active player participation*⁹⁶ (FRISSEN et al., 2015, p. 27).

O sexto e último elemento é a ordem, que, para Frissen et al. (2015), estaria relacionada à formação de grupos sociais, trazendo a formação de *green blogs*, comunidades temporárias que utilizam a mídia digital para organizar ações ambientalistas, como sites informativos ou de organizações populares. Isso seria expandido para qualquer tipo de ativismo de base que, por meio de uma mídia descentralizada como a internet, consegue se articular sem a necessidade de intermediações das mídias de massa (TIMMERMANS, 2010). Através de um ativismo lúdico de resistência, os autores acreditam que os *green blogs* trazem uma

⁹⁵ Em tradução livre: “Não somos senhores unívocos de nossas tecnologias de informação e comunicação. As mídias móveis também nos impõem suas lógicas em uma dialética entre liberdade e força.”

⁹⁶ Em tradução livre: “Devemos ter em mente que, dentro de uma economia globalizada, a regra básica de ‘objetos temporais industriais’ (um termo Stiegeleriano usado por Patrick Crogan neste volume) como *World of Warcraft* é que, para jogar, os jogadores – mesmo quando se tornam ‘prosumidores’ – precisam comprar o jogo, pagar uma assinatura mensal para jogá-lo e, ainda por cima, pagar pelas modificações culturais criativas resultantes da (às vezes sua própria) participação ativa do jogador”.

nova camada de significado “sagrado” de seriedade à realidade “profana”. Ao mesmo tempo que a ordem pode ser usada para resistência, essa mesma característica está presente como limitador da agência social em outros meios digitais, como redes sociais, por exemplo; é justamente por permitir a ordenação de elementos complexos e caóticos que as estruturas lúdicas tornam um excelente sistema de convívio comunitário ou de opressão social.

Resgatando as ambiguidades de Huizinga e sobrepondo aos pontos já discutidos, Frissen et al. encaram a mídia digital como “*playful practices*”⁹⁷, pois assim podem “*conceptualize them in terms of the four ambiguities we discerned in the section on play*”⁹⁸ (2015, p. 28). A primeira seria como realidade e aparência não seriam separadas, mas inter-relacionadas de forma significativa, já que os autores acreditam que a mídia digital permite que os usuários tenham mais compreensão da construção de experiência de sua mídia. É possível confirmar que essa inter-relação existe, mas é obscurecida pelos aparatos no meio digital e pela cultura no meio social. De forma geral, as estruturas lúdicas fazem a relação entre a realidade material e a aparência cultural dessa realidade, sendo capaz de planificar esses conceitos, criando uma “realidade aparente”, uma ideologia. A mídia digital obscurece ainda mais o funcionamento dos jogos, ao mesmo tempo que desenvolve a capacidade de jogar com as limitações impostas. Nesse sentido, ela opera com a resignação do sujeito. A maioria dos jogadores se resigna a seguir as regras definidas e aceitam as limitações planejadas. Do ponto de vista de entretenimento, isso é muito proveitoso e interessante, mas quando essa lógica é aplicada à agência social, há uma resignação ao sistema cultural e produtivo operante e apenas se joga com a agência que é permitida.

A segunda ambiguidade entre liberdade e obrigação se dá em como as regras podem ser jogadas em vez de serem absolutas. Isso pode ocorrer tanto em um nível individual (micro), quanto nas mudanças de relações entre os produtores de mídia e consumidores (macro) (FRISSEN et al., 2015). Os autores acreditam que existe uma dialética do jogo entre jogar e ser jogado pelas mídias digitais. Como citado anteriormente, acredita-se que essa dialética existe, mas não é simétrica. O problema da possibilidade de agência dos jogadores sobre o jogo é que ela é

⁹⁷ Em tradução livre: “práticas lúdicas”.

⁹⁸ Em tradução livre: “conceitualizá-las em termos das quatro ambiguidades que discernimos na seção de jogo”.

limitada pelo sistema produtivo que constitui a propriedade privada dos meios de produção como regra central a esse sistema. A ação de gerar mudanças no jogo pode ocorrer apenas em um nível midiático de entretenimento, como ao definir regras da casa em um jogo de tabuleiro, afinal a agência participativa em relação a outros colegas jogadores tem peso proporcional. Ao mover essa mesma possibilidade para o jogo *World of Warcraft*, para o programa das máquinas fotográficas ou para ações políticas e sociais significativas, a liberdade de jogar individualmente contra o jogo produtivo é quase inexistente, como foi levantado anteriormente através de Flusser e dos autores de *Homo ludens 2.0: Play, media, and identity*. Por mais que algumas pessoas possam modificar e afetar o produto dessas produções, seu alcance é limitado e sua permanência carece de permissão de indústrias e companhias.

A terceira ambiguidade, determinação contra mudanças, se resolve no entendimento de que as mídias digitais estão em constante mutação, ao mesmo tempo que se colocam como o último estágio de desenvolvimento. Para Frissen et al. (2015), isso se dá em uma via de mão dupla: ao mesmo tempo que novas mídias ressignificam e ocupam espaços de outras mídias já consolidadas, elas também são transformadas e substituídas por novas. Entretanto, os autores não descrevem como ocorre esse processo de mutação das mídias e nem de que forma isso é agenciado, processo será discutido no capítulo 4.

A última ambiguidade, individualidade contra coletividade, se daria enquanto identidade individual da mídia no campo de mídias atual. Frissen et al. (2015) dão como exemplo a web, que afirma representar e absorver todas as outras mídias. Entretanto, com o desenvolvimento de aplicativos de celulares, consoles e computadores que permitem acesso a jogos e mídias assim como a web, cada mídia acaba perdendo sua própria individualidade e se torna parte e atua em “*the collective playful media landscape*”⁹⁹ (FRISSEN et al., 2015, p. 29). É importante ressaltar aqui que esse processo não ocorre apenas na contemporaneidade, tanto a um nível de mídia quanto na coletividade de jogos sociais. Festivais que misturavam danças, cantos, arte, jogos, ritos, brincadeiras e uma série de outras mídias de comunicação estão presentes em diversas culturas e em várias épocas. O mesmo pode-se dizer para a coletividade dos jogos sociais como economia, política e direito. A tendência em perceber a rápida e crescente mudança da sociedade

⁹⁹ Em tradução livre: “a paisagem coletiva de mídia lúdica”.

contemporânea como um processo novo e único sem referências ao passado pode obscurecer processos semelhantes já vividos anteriormente e, com isso, perder as características realmente singulares das mudanças da contemporaneidade.

Depending on the dominant category of play, postmodern identity displays four basic dimensions. The competitive identity dimension transforms everything from economic production and consumption to education, scientific research, and even love relationships, into a game with winners and losers. The simulational identity dimension expresses itself in theatrical performances rather than in (romantic) inwardness. This postmodern identity dimension finds its expression predominantly in the society of the spectacle. The aleatory dimension highlights how people are “thrown” into certain conditions by birth or during life by a play of fate, in what Giddens (1991) calls “fateful moments”. At the same time it underlines how people may embrace a profound openness to the – fortunate or unfortunate – contingencies of life. For this type of identity the risk society is the “natural habitat”. The vertigo identity dimension is characterized by thrill seeking. Perhaps here, we might think of the fatalistic, Dionysian behavior regarding the use of drugs or risky sexual behavior that characterizes many youth cultures¹⁰⁰ (FRISSEN ET AL., 2015, p. 39).

Por fim, Frissen et al. (2015) afirmam que as tecnologias lúdicas têm um papel fundamental na formação das identidades humanas. Para defender isso, eles primeiro explicam o que compreendem como identidade. A identidade pessoal estaria ligada a uma “continuidade espaço-temporal” (FRISSEN et al., 2015, p. 30), ou seja, os elementos físicos e psíquicos que compõem a identidade seriam um nexo em que as partes e o todo estão conectadas. Um exemplo é como a constituição de corpos, células, órgãos e etc. é integrada e funciona como um todo. Entretanto, o comportamento social, pensamentos, desejos e ações também constituem a identidade, o que muitas vezes gera contradições. Além de

¹⁰⁰ Em tradução livre: “Dependendo da categoria dominante de jogo, a identidade pós-moderna exibe quatro dimensões básicas. A dimensão da identidade competitiva transforma tudo, desde a produção econômica e o consumo até a educação, a pesquisa científica e até os relacionamentos amorosos, em um jogo com vencedores e perdedores. A dimensão da identidade simulada se expressa em performances teatrais, e não em interioridade (romântica). Essa dimensão de identidade pós-moderna encontra sua expressão predominantemente na sociedade do espetáculo. A dimensão aleatória destaca como as pessoas são “lançadas” em certas condições ao nascer ou durante a vida por uma jogada do destino, no que Giddens chama de ‘momentos fatídicos’. Ao mesmo tempo, destaca como as pessoas podem abraçar uma profunda abertura para as contingências – afortunadas ou infelizes – da vida. Para este tipo de identidade, a sociedade de risco é o ‘habitat natural’. A dimensão da identidade da vertigem é caracterizada pela busca de emoção. Talvez aqui possamos pensar no comportamento dionisíaco fatalista em relação ao uso de drogas ou comportamento sexual de risco que caracteriza muitas culturas juvenis”.

interrupções temporais, como sono e esquecimento, o nexó identitário pode sofrer descontinuidades, como no caso de doenças, transformações religiosas ou políticas radicais, o que resulta em mudanças ou distorções das identidades temporais (FRISSEN et al., 2015). Para os autores, esses mesmos fatores ocorrem na identidade cultural, que compartilha uma perspectiva de mundo particular e de formas de se expressar socialmente, através de roupas, músicas, relações sociais e etc. Assim como a identidade pessoal, a cultural não possui uma continuidade de espaço e tempo completa, sofrendo interrupções de dissociações do nascimento à morte (FRISSEN et al., 2015). Um terceiro aspecto da identidade humana seria o caráter "reflexivo" (FRISSEN et al., 2015). Esse aspecto já foi levantado quando os autores apresentaram a dupla existência humana enquanto jogadora, ou seja, consiste na habilidade de *"experience our experiencing"* (PLESSNER, 1975, p. 364). *"Reflexivity"* consiste na capacidade de auto-consciência, auto-reflexão e auto imagem (FRISSEN et al., 2015).

*In sum, our personal and cultural identity is not a self-contained and unchanging entity, somewhere hidden in the depths of our "inner self" or "national spirit", but it is reflexively constructed in a social world with the aid of various expressions*¹⁰¹ (FRISSEN et al., 2015, p. 31).

Se baseando nos estudos do filósofo hermenêutico Paul Ricoeur (1992), Frissen et al. (2015) propõem que identidades lúdicas seriam criadas como narrativas que observam personagens, desenvolvem enredos e que criam arcos narrativos de concordância quando a história completa círculos significativos para o enredo e de discordância quando o enredo é posto em risco. Sendo assim, toda a história seria uma *"discordant concordance"*¹⁰² (RICOEUR, 1992, 141). Enquanto indivíduo, o humano teria *"mimesis"* sobre essa história, que consiste na *"reflective application of the narrative configuration on the self, resulting in our identification with the characters of the story"*¹⁰³ (FRISSEN et al., 2015, p. 33).

Frissen et al. (2015) levantam vários problemas nessa visão de Ricoeur, como seu recorte de usar a mídia da literatura clássica como uma forma de arte elevada acima das outras; seu foco em romances clássicos da literatura com formatos de

¹⁰¹ Em tradução livre: "Em suma, nossa identidade pessoal e cultural não é uma entidade autocontida e imutável, em algum lugar escondida nas profundezas de nosso 'eu interior' ou 'espírito nacional', mas é construída reflexivamente em um mundo social com a ajuda de várias expressões".

¹⁰² Em tradução livre: "discordância concordante".

¹⁰³ Em tradução livre: "aplicação reflexiva da configuração narrativa sobre si mesmo, resultando em nossa identificação com os personagens da história".

“*monomediality, linearity, and closure*¹⁰⁴”; e o fato de apenas se focar no aspecto de “*mimicry*” na narrativa (2015, p. 34). Para os autores, a resolução desses problemas se dá ao sobrepor o conceito de jogo definido anteriormente por Huizinga e Caillois ao de criação de identidade narrativa de Ricoeur. Os autores propõem que as identidades humanas são definidas por manifestações do jogar em suas vidas e, ao entrar em um mundo de computação ubíqua, essas atividades lúdicas passam a fazer parte do cotidiano e são mediadas por mídias digitais, como aplicativos que permitem compartilhar experiências, participar de jogos de sedução ou avaliar figuras públicas como celebridades e políticos (FRISSEN et al., 2015). Mais uma vez, a relação desigual de forças na possibilidade de agência sobre esses jogos não é levantada pelos autores, mas, como já foi apresentado, a grande maioria dos trabalhadores não possui escolha sobre o formato das interações trazidas por essas mídias digitais, podendo agir apenas sobre o sistema duro que elas proporcionam. Além disso, os autores parecem indicar que foi apenas após a presença da computação ubíqua que as atividades lúdicas passaram a fazer parte do cotidiano social e da constituição da identidade dos indivíduos, o que já foi rebatido anteriormente. Por mais que as mediações de jogos por aparelhos apresentam características novas, as relações sociais são constituídas por jogos em diversas eras, como Huizinga, Flusser, Ehrmann e Fink já apontaram.

3.4 DESCONSTRUINDO OS ELEMENTOS DE JOGO

À medida em que os jogos passam a ocupar um espaço central como mercadoria do entretenimento e o seu desenvolvimento se especializa e floresce, diversos autores buscam não apenas definir, mas também entender este processo. Aqui, será analisado especificamente de que forma esse desenvolvimento ocorre dentro da mídia de jogo para, posteriormente, compreender como isso se reflete na formação dos jogos sociais. Para isso, o trabalho de Salen e Zimmerman, no livro *Rules of Play — Game Design Fundamentals* (2004), será analisado e criticado, especialmente porque seus autores buscam quebrar os elementos que constituem jogos, analisando-os separadamente para compreender o todo e criando uma “anatomia” do que é jogo e, com isso, uma estrutura para designers de jogos compreenderem a mídia. A relevância deste livro está no fato de que ele já conta com mais de 11 mil citações (GOOGLE SCHOLAR, 2023), servindo de fundamento

¹⁰⁴ Em tradução livre: “monomedialidade, linearidade e fechamento”.

para diversos pesquisadores compreenderem os elementos que compõem os jogos. Além disso, Katie Salen e Eric Zimmerman são designers, pesquisadores e professores na área de jogos e representam a tradição estadunidense dos estudos lúdicos derivada da europeia.

Salen e Zimmerman trazem a visão de Huizinga de que jogo tem uma “função significante” e que, ao jogar, *“there is something which transcends the immediate needs of life and imparts meaning to the action. All play means something”*¹⁰⁵ (HUIZINGA, 1980, p. 1). Essa afirmação, de que toda atividade lúdica significa alguma coisa, pode ser interpretada de diferentes formas que os autores buscam investigar e entender, chegando ao conceito de *“meaningful play”*, ou seja, interação lúdica significativa, como modo de resolver todas as interpretações que Huizinga deixou em aberto. *Meaningful* aqui tem relação com o significado emocional e psicológico que os jogadores experienciam durante um jogo. Os autores compreenderam este conceito ao procurar conexões entre a ideia do que é significativo e o ato de jogar, ou seja, eles analisaram como os jogadores conseguem atingir uma experiência significativa quando interagem com um jogo.

Para Salem e Zimmerman, a interação lúdica significativa só existe quando o jogo é experienciado pelo jogador. O jogo em si, com suas regras e componentes, não pode constituir uma interação lúdica significativa, pois ela *“emerges from the interaction between players and the system of the game, as well as from the context in which the game is played”*¹⁰⁶ (SALEN AND ZIMMERMAN, 2004, p. 32). Essas interações são o que os autores consideram a “escolha do jogador”, uma forma de simplificar o que ocorre quando uma pessoa está jogando. O jogador faz escolhas durante o jogo e, como Huizinga (1980) apontou, mesmo para começar a jogar é preciso de uma decisão. Assim, quando alguém está jogando, essa pessoa está agenciando escolhas que refletem em um sistema de jogo *“designed to support meaningful kinds of choice-making”*¹⁰⁷ (SALEN AND ZIMMERMAN, 2004, p. 33). Para os autores, o objetivo de um bom desenvolvimento de jogo é alcançar um jogo que ofereça uma interação lúdica significativa.

¹⁰⁵ Em tradução livre: “Existe algo que transcende as necessidades imediatas da vida e acrescenta sentido à ação. Todo jogo significa algo”.

¹⁰⁶ Em tradução livre: “emerge da interação entre os jogadores e o sistema do jogo, bem como do contexto em que o jogo é jogado”.

¹⁰⁷ Em tradução livre: “desenvolvido para apoiar tipos significativos de tomadas de decisões”.

Salen e Zimmerman quebram o conceito de *meaningful play* em dois outros: “*descriptive meaningful play*” e “*evaluative meaningful play*”. O primeiro, descritivo, é a ideia que o significado acontece por meio da “*relationship between player action and system outcome*”¹⁰⁸ (SALEN AND ZIMMERMAN, 2004, p. 34). Todas as decisões do jogador no jogo têm algum resultado e, como isso acontece sempre, os autores consideram que essa é uma interação lúdica significativa descritiva porque ela “*describes what happens in every game*”¹⁰⁹ (SALEN AND ZIMMERMAN, 2004, p. 34). Ainda assim, alguns jogos dão mais significado às decisões do jogador do que outros, e é para entender porque isso acontece que os autores chegaram ao segundo conceito, o avaliativo. Este conceito não analisa como os jogos operam, e sim, a relação entre ações e resultados. Expandindo a interação lúdica significativa descritiva, Salen e Zimmerman definem que a avaliativa “*occurs when the relationships between actions and outcomes in a game are both discernable and integrated into the larger context of the game*”¹¹⁰ (2004, p. 34). Essa definição é determinada por dois conceitos-chave, “*discernable*” e “*integrated*”¹¹¹.

Discernível significa que os jogadores reconhecem o significado de suas ações, não apenas por algum retorno, mas pelo que isso significa no sistema de jogo. Quando os jogadores pressionam um botão em um videogame, eles esperam ver o resultado daquela ação. Quando eles atingem um inimigo, eles precisam receber algum retorno que reconheça que o acerto ocorreu dentro do sistema do jogo. Discernibilidade é a forma com a qual os jogos comunicam que perceberam as ações dos jogadores. Em um jogo sem discernibilidade, “*the player might as well be randomly pressing buttons or throwing down cards*”¹¹² (SALEN AND ZIMMERMAN, 2004, p. 35).

Para avaliar a interação lúdica significativa, é importante não apenas discernir as ações dos jogadores como também a forma que a relação entre essas ações e seu resultado está integrada ao sistema do jogo. O segundo conceito-chave da avaliação define que um bom desenvolvimento de jogo vai permitir que os jogadores entendam que suas ações vão impactar nos objetivos futuros do jogo. Se a discernibilidade permite que os jogadores saibam que eles estão atingindo um

¹⁰⁸ Em tradução livre: “relação entre a ação do jogador e o resultado do sistema”.

¹⁰⁹ Em tradução livre: “descreve o que acontece em cada jogo”.

¹¹⁰ Em tradução livre: “Ocorre quando as relações entre ações e resultados em um jogo são discerníveis e integradas ao contexto mais amplo do jogo.”

¹¹¹ Em tradução livre: “discernível” e “integrado”.

¹¹² Em tradução livre: “o jogador poderia estar aleatoriamente jogando cartas e pressionando botões”.

inimigo, a integração vai comunicar que, se eles continuarem atingindo, irão matar esse inimigo. Desta forma, cada escolha dos jogadores “*is woven into the larger fabric of the overall game experience: this is how the play of a game becomes truly meaningful*”¹¹³ (SALEN AND ZIMMERMAN, 2004, p. 35).

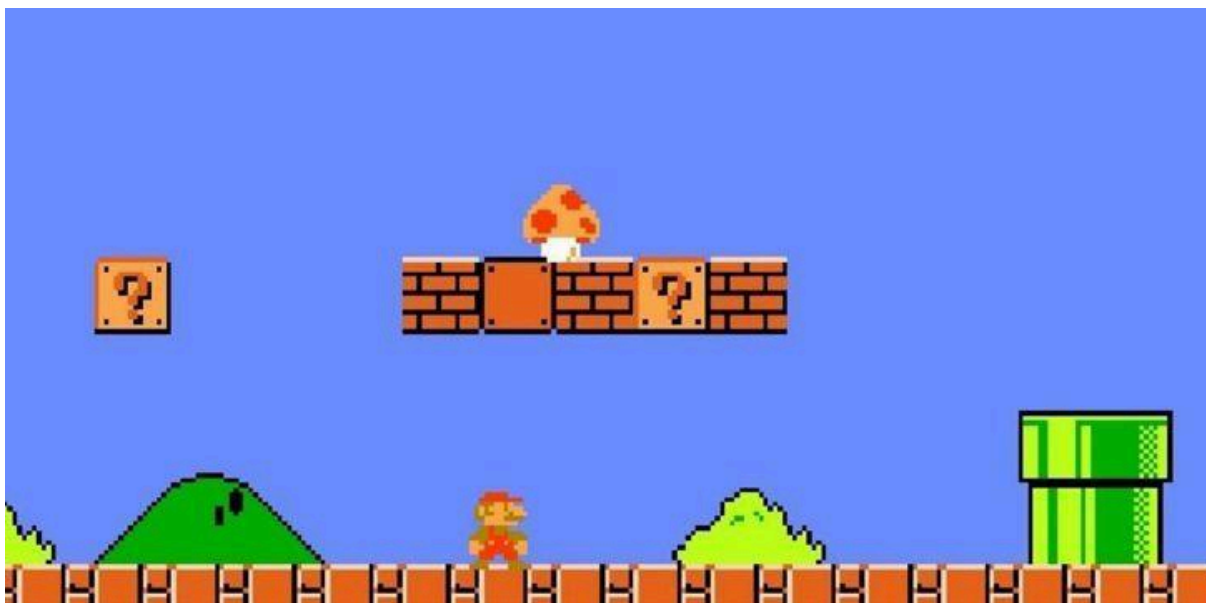
Um jogo com interação lúdica significativa vai levar os jogadores a fazerem escolhas significativas. Essa interação pode ocorrer em diferentes situações e, como não existe uma forma perfeita para desenvolvê-la, Salen e Zimmerman oferecem ferramentas para ajudar os designers a construí-la. Em *Rules of Play* (2004), os autores apresentam diversos esquemas e conceitos que expõem as estruturas dos jogos e o ato de jogar, sendo que uma ferramenta se destaca, já que ela aumenta o valor das escolhas dos jogadores: as estruturas de recompensa e punição.

Para atingir uma interação lúdica significativa, os jogadores devem fazer escolhas que permitam que o jogo continue. Essas escolhas devem ser seguidas de um resultado discernível e integrado, que vai recompensar ou punir os jogadores no sistema do jogo. Cabe aos designers criarem regras que encorajem, ou não, comportamentos e decisões específicos dos jogadores. Salen e Zimmerman (2004) apontam que esse sistema de recompensa e punição molda não apenas o tipo de experiência e de tomada de decisões que os jogadores terão no jogo, mas também sua motivação em continuar interessados, já que o sistema condiciona os jogadores a seguirem buscando a recompensa prazerosa. Essa estrutura sofre influência da teoria comportamental, em que a recompensa atua como um reforço positivo, enquanto a punição, como um reforço negativo.

De acordo com Neal e Jana Halford (2001), as recompensas oferecidas por um jogo são divididas em quatro categorias: recompensas de glória, de sustento, de acesso e de facilidade. Recompensas de glória não modificam as interações do jogo, apenas reforçam conquistas, como pontos em um jogo de fliperama. As de sustento servem para a manutenção do *status quo* dos jogadores, são recuperadores de vida em um jogo digital, como o cogumelo em Super Mario, por exemplo.

¹¹³ Em tradução livre: “está costurado no tecido maior da experiência geral do jogo: é assim que o jogo se torna verdadeiramente significativo”.

Figura 6 - Em Super Mario Bros, o cogumelo dá o poder de ficar maior e quebrar blocos, mas sua principal função é impedir que Mario morra ao ser acertado por um inimigo.



Nintendo, 1985.

As recompensas de acesso liberam novas áreas no jogo, como uma chave que abre uma porta trancada. E as de facilidade adicionam novas habilidades de interação aos jogadores, facilitando ou expandindo as estratégias possíveis no jogo; um exemplo são armas com mais dano ou a habilidade de pular no ar. Essas categorias foram criadas pensando na relação de jogos para entretenimento e tendem a ser reducionistas quando aplicadas a sistemas de jogos sociais. Entretanto, compreendê-las permite um melhor entendimento da estrutura de recompensa que os designers de jogos estão usando para motivar jogadores. Salen e Zimmerman (2004) enfatizam que um bom design de jogo vai fazer os jogadores se sentirem realizados quando jogam, então as recompensas são uma das formas de alcançar isso. Como os autores afirmam que “*although punishments are important, on balance a play experience needs to be pleasurable. Otherwise, nobody is having any fun*”¹¹⁴ (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 345), é possível compreender a recompensa como prioridade em relação à punição. Para eles, a punição é uma ferramenta que reforça o desafio do jogo e torna a recompensa mais saborosa ao ser alcançada.

Vale destacar como esse objetivo dos designers de jogos proposto por Salen e Zimmerman não contempla a realidade do desenvolvimento de jogos em uma

¹¹⁴ Em tradução livre: “embora as punições sejam importantes, no geral, uma experiência de jogo precisa ser prazerosa. Caso contrário, ninguém está se divertindo”.

sociedade capitalista. É possível concordar que o objetivo proposto pelos autores é uma relação de desenvolvimento de jogo que respeite a agência dos jogadores. Entretanto, trabalhar com a criação de jogos não é sempre criar escolhas interessantes aos participantes. Jogos, especialmente os digitais, são mercadorias e serviços, com o objetivo de gerar comportamentos compulsórios através de seus sistemas para que sejam consumidos enquanto entretenimento. Um exemplo é o processo de criação de jogos *free to play*, ou seja, jogos de acesso gratuito. Nesse modelo, jogo é pensado enquanto um serviço que os jogadores podem acessar de forma gratuita, porém com vendas de produtos virtuais dentro do seu sistema. Esses produtos tendem a ser moedas e materiais que aceleram o progresso dos jogadores, recursos que melhoram a qualidade de vida dos jogadores, como a possibilidade de tirar férias do jogo sem perder progresso, e/ou conteúdos exclusivos, que possuem impacto direto nos sistemas ou apenas valor estético. Trabalhar como designer desse tipo de jogo é ter seu objetivo de desenvolvimento recortado por uma forma específica de gerar valor e dar significado a esses produtos virtuais. A métrica de validação não é gerar uma atividade lúdica significativa e, sim, ser capaz de reter jogadores e gerar desejos para conversão de vendas. Dessa forma, designers de jogos acabam sendo obrigados a desenvolver sistemas que utilizam estratégias de jogos de azar, sistemas de empoderamento artificiais e assimétricos, sentimento de aversão a perda, dentre outros. Como desenvolvedor¹¹⁵, vivenciei um exemplo em que o jogo tinha como alvo de desenvolvimento menos de 10% dos usuários ativos, que, no caso, eram jogadores que gastavam de US\$ 1.000 a US\$ 500.000 em produtos virtuais internos. Como esses jogadores financiaram o projeto, eles se tornaram o foco da geração de conteúdo no jogo, que acabava por refletir, de forma anedótica, a realidade do sistema produtivo capitalista. Os jogadores que jogavam gratuitamente podiam apenas dedicar seu tempo à experiência, ou seja, vendiam seu tempo de entretenimento para receber as recompensas. Os jogadores pagantes podiam comprar tempo por meio da aquisição de recursos e alcançar um poder competitivo sem ter que passar pelo mesmo esforço. Isso se refletia em uma competição na qual os jogadores com maior classificação eram justamente aqueles que consumiam mais produtos do jogo e não necessariamente os que tinham as melhores estratégias. Um dos principais elementos que gerava valor aos produtos

¹¹⁵ Este trecho está em primeira pessoa por ser um exemplo real vivenciado em uma experiência profissional do pesquisador.

consumidos pelos jogadores pagantes era a presença dos não pagantes. Só é possível vender a fantasia de empoderamento sobre outros jogadores se existirem aqueles que estão lá para perder conforme o design possibilita. Neste caso, o objetivo dos designers era manter essa ilusão de que os jogadores não pagantes poderiam eventualmente alcançar um estado competitivo em relação aos pagantes, ao mesmo tempo em que novos conteúdos continuavam a aumentar o abismo entre eles. Por design, o sistema do jogo jamais iria permitir que jogadores não pagantes pudessem vencer os pagantes. Quando isso acontecia, era considerado um erro de design. Esse é apenas um exemplo de modelo de design de jogos *free to play*, conhecidos como *pay to win*, ou seja, pagar para ganhar. Existem diversas outras estratégias que afastam ainda mais o trabalho do designer de jogos do objetivo idealizado por Salen e Zimmerman.

Afinal, para Salen e Zimmerman (2004), o objetivo de um designer de jogos é criar sistemas que possibilitem aos jogadores uma interação lúdica significativa, ou seja, essa experiência de jogo que tenha significado e que seja significativa. Definido esse objetivo, os autores passam para a definição do que é design e, mais especificamente, o que é a atuação do designer perante jogos. Design é “*the process by which a designer creates a context to be encountered by a participant, from which meaning emerges*”¹¹⁶ (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 41). Destrinchando essa citação parte a parte, designer é a pessoa, grupo ou mesmo cultura responsável por criar o jogo; já o contexto está relacionado a espaço, objetos, comportamentos e narrativas do jogo; e os participantes são os jogadores que exploram o jogo. Ou seja, em outras palavras, para os autores, o designer de jogo busca gerar uma interação lúdica significativa para os jogadores. Fazendo um paralelo com os jogos sociais, o designer é todo e qualquer agente que tenha poder de atuação significativa sobre as regras que constituem os sistemas desses jogos; imprensa, judiciário e capitalistas são alguns exemplos. Diferentemente da mídia de jogo, esses agentes não criam contextos, mas articulam os contextos pré-definidos pela história, cultura e materialidade de suas épocas. Já os participantes são os indivíduos permeados por esses sistemas sociais e culturais. E o objetivo é a definição de uma interação lúdica significativa que corrobore com a manutenção do

¹¹⁶ Em tradução livre: “o processo pelo qual um designer cria um contexto para ser encontrado por um participante, a partir do qual o significado emerge”.

poder e do cerne que constitui esses jogos sociais, neste caso, o sistema produtivo capitalista.

Voltando a Salen e Zimmerman, eles consideram a palavra “*meaning*” chave no processo de criação de um jogo. Para eles, a busca por significado “*forms the core of interaction between people, objects, and contexts*”¹¹⁷ (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 41). Isso é importante para designers de jogos uma vez que jogos são formados por sistemas de interações, então cabe aos seus desenvolvedores criarem ações e atividades significativas neste sistema. Para entenderem melhor de que forma o processo de produzir significado acontece, Salen e Zimmerman recorrem aos estudos de semiótica, que, de forma geral, busca analisar como o significado é feito, observando os sinais de um sistema. Os sinais são usados para representar objetos ou ideias, ou seja, não representam a si mesmos, e os autores “*take the representation as the meaning of the sign*”¹¹⁸ (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 42). Um exemplo de sinal semiótico pode ser encontrado no jokenpô, em que um punho fechado representa uma pedra dentro deste sistema, ou seja, representa algo para alguém dentro de um sistema de sinais que produzem significados. Nas palavras de Peirce, sinal é “*something that stands for something, to somebody, in some respect or capacity*”¹¹⁹ (1958, p. 37).

Assim, os autores destacam quatro ideias que constituem o conceito de sinal: “*a sign represents something other than itself; signs are interpreted; meaning results when a sign is interpreted; context shapes interpretation*”¹²⁰ (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 42). O primeiro conceito, sinais representam algo além de si mesmos, determina que um sinal está sempre representando um significado, como é o caso da pedra no jokenpô. E isso se dá em diversas formas e instâncias; por exemplo, em um jogo digital, os gráficos são representações do significado daquele mundo, além de serem representações das ações dos jogadores. O jogo em si é um sinal em um sistema mais amplo de sinais, como o pega-pega seria um sinal de infância enquanto jogo, diferentemente de pôquer, que seria um sinal ligado à vida adulta (SALEN; ZIMMERMAN, 2004). O segundo conceito, sinais são interpretados, aponta que o sinal em si não tem significado, pois emerge da sua interpretação por alguém.

¹¹⁷ Em tradução livre: “forma o núcleo da interação entre pessoas, objetos e contextos”.

¹¹⁸ Em tradução livre: “tomar a representação como o significado do signo”.

¹¹⁹ Em tradução livre: “algo que representa algo, para alguém, em algum aspecto ou capacidade”.

¹²⁰ Em tradução livre: “um sinal representa algo diferente de si mesmo; sinais são interpretados; o significado emerge quando um signo é interpretado; o contexto molda a interpretação”.

O significado dos sinais está contido nos sistemas de convenção sociais, culturais ou, para esta tese, de jogos. Salen e Zimmerman trazem Daniel Chandler (1994), que apresenta a palavra porco como uma convenção linguística para nomear o animal. A palavra porco em si não tem nenhuma relação com a forma, cor ou cheiro do animal, entretanto ele é chamado assim por convenção do sistema de linguagem. O mesmo acontece durante um jogo, em que é aplicado um novo sistema de interpretação de significado aos sinais neste contexto. Se no jokenpô a mão fechada representa pedra, no par ou ímpar a mão fechada representa o número zero. Os próprios indivíduos são os responsáveis por ativamente interpretar os sinais e, dessa forma, dar significado a eles (SALEN; ZIMMERMAN, 2004). É necessário reforçar que a interpretação enquanto leitura é de responsabilidade dos indivíduos que jogam, uma vez que são eles que recebem esses signos e símbolos e devem compreendê-los. Entretanto, a um nível de agência sobre essa interpretação, os indivíduos não possuem liberdade na forma de interpretá-los. As regras indicam as possibilidades de leitura e os indivíduos apenas a executam de forma correta ou não. Em alguns casos, agentes externos ao jogo são utilizados para interpretar esses sinais, como é o caso da presença de juízes em eventos esportivos ou na aplicação das leis. E cada vez mais, o que se constata é que parte desse processo de interpretação é automatizado, como no caso dos jogos digitais ou mesmo da máquina fotográfica citada anteriormente.

Para o terceiro conceito, significado emerge quando o sinal é interpretado, e Salen e Zimmerman retornam a Peirce (1958) para entender este processo. Para ele, sinais recebem seu significado quando interpretados em relação a um sistema de significados. Voltando ao jokenpô, os autores apresentam o exemplo de um jogador que utiliza um sinal da mão mostrando três dedos. Dentro deste sistema, esse sinal não tem correspondência, logo não tem significado para o jogo, por mais que possa significar o número três em um jogo de par ou ímpar. “*The meaning of a sign emerges from relationships between elements of a system*”¹²¹ (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 47). Por fim, o último conceito diz que o contexto dá forma à interpretação. Isso ocorre quando o sinal do punho fechado muda entre os jogos de jokenpô e par ou ímpar, por exemplo. O significado do sinal se modifica dependendo do sistema de significado utilizado pelo indivíduo no seu contexto de interpretação.

¹²¹ Em tradução livre: “o significado de um sinal emerge da relação entre os elementos de um sistema.”

Salen e Zimmerman demonstram como o contexto na linguagem está relacionado às *“parts of something written or spoken that immediately precede or follow a word or passage that serve to clarify its meaning”*¹²² (2004, p. 45). Isso quer dizer que as palavras que compõem a frase são constituintes do significado uma das outras, o que reforça o terceiro conceito. Além disso, os autores apresentam a estrutura como constituinte neste contexto de interpretação. Na semiótica, a estrutura está ligada a *“set of regulations or guidelines that prescribe how signs, or elements of a system, can be combined. In language, for example, we refer to structure as grammar”*¹²³ (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 45). Em um jogo, as regras são a estrutura, porém, como tratado anteriormente, apenas as regras não são suficientes para gerar significado. A relação entre o contexto de quem está interpretando, a estrutura do sistema de significados e os sinais desses sistemas é o que permite a interpretação de significado. No jokenpô, a pedra só tem significado de vitória sobre a tesoura dentro do contexto competitivo entre dois jogadores que decidiram utilizar a estrutura de regras desse jogo. Isso significa que as regras são sempre aplicadas por indivíduos, sejam elas acordadas ou não. Em um jogo de tabuleiro, alguém pode tentar argumentar caso discorde das regras, mas a decisão final será feita pela maioria dos participantes ou por quem detiver o poder de decisão. Nos sistemas de jogos sociais, as regras constituem a própria sociedade e cultura, fazendo parte da educação e do cotidiano de cada indivíduo. Como citado no capítulo 2.2, para Huizinga, as regras trazem ordem para o caos da vida natural. Já para esta tese, as regras trazem controle sobre as agências dos indivíduos pertencentes aos jogos sociais. Da mesma forma que ocorre com o jogo de tabuleiro, essas regras podem ser acordadas, mas a realidade é que elas são impostas por instituições e, em sua maioria, de forma violenta através do Estado, contrariando diretamente a característica de liberdade do jogador que Huizinga ressalta. A discussão de como as regras são aplicadas em jogos sociais será aprofundada no capítulo 4.

Voltando à definição de design apresentada por Salen e Zimmerman (2004), é possível entender que a interação lúdica significativa emerge de um contexto próprio e está ligada tanto a um sistema de jogo quanto a como ele se correlaciona com os

¹²² Em tradução livre: “partes de algo escrito ou falado que imediatamente precedem ou seguem uma palavra ou passagem que serve para esclarecer seu significado”.

¹²³ Em tradução livre: “conjunto de regulamentos ou diretrizes que prescrevem como os signos, ou elementos de um sistema, podem ser combinados. Na linguagem, por exemplo, nos referimos à estrutura como gramática”.

sistemas sociais e culturais. Alcançar essa interação é ser capaz de criar um contexto no qual os sistemas de um jogo geram oportunidades de ações significativas para os jogadores. No dia a dia do trabalho como designer de jogos, é possível verificar situações assim, em que há um compromisso de criar, compreender e alterar contextos de jogos por meio de modificações das regras e de como elas são comunicadas.

Em seguida, Salen e Zimmerman definem o que são sistemas: "*a group of interacting, interrelated, or interdependent elements forming a complex whole*¹²⁴" (2004, p. 50), que podem ser matemáticos, mecânicos, sociais e etc. Jogos são sistemas que trazem contexto às interações do jogo. Peças, tabuleiros, cartas e botões, por exemplo, convidam os jogadores a explorarem suas possibilidades de interação graças aos sistemas que dão contexto a estes elementos no jogo. De acordo com Stephen W. Littlejohn (1989), todos os sistemas são constituídos por quatro elementos: objetos; atributos; relações internas entre objetos; e o ambiente do sistema. Objetos são, por exemplo, as peças de um jogo de xadrez ou as cartas de um jogo de pôquer. Atributos são as características que esses objetos possuem em um jogo, como diferentes valores entre cartas ou movimentos possíveis de cada peça do xadrez. O relacionamento interno entre os objetos de um sistema são as possibilidades de interações entre esses objetos. No xadrez, isso está ligado à posição das peças no tabuleiro e de que forma uma peça pode estar ameaçando a outra. Esse elemento está em constante mudança, diferentemente dos atributos dos objetos que são estipulados e fixos durante o jogo. Por fim, o ambiente de um sistema é tudo que o afeta externamente. "*If we are looking just at the formal system of chess, then the environment for the interaction of the objects is the play of the game itself*¹²⁵" (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 51). É o ato de jogar que traz contexto e dinamismo entre as peças, afetando as relações internas dos objetos do jogo.

Todos os exemplos apresentados são um olhar formal sobre a estrutura dos jogos, porém Salen e Zimmerman (2004) argumentam que sistemas podem ser interpretados de múltiplas maneiras dependendo da perspectiva de análise. Um jogo de xadrez olhado por uma perspectiva de experiência de jogador teria como objeto

¹²⁴ Em tradução livre: "um grupo de elementos interativos, interrelacionados ou interdependentes formando um todo complexo".

¹²⁵ Em tradução livre: "Se estivermos olhando apenas para o sistema formal do xadrez, então o ambiente para a interação dos objetos é o jogo em si."

os próprios jogadores; os atributos seriam as peças que cada jogador controla no momento; as relações internas são as que ocorrem entre os jogadores, ou seja, suas estratégias de jogo no tabuleiro e os aspectos psicológicos, emocionais e sociais comunicados por cada um deles; e o ambiente é todo o espaço que contém o jogo e seus jogadores. Os autores dão como exemplo uma partida de xadrez mediada por email, na qual o próprio software faz parte do ambiente do sistema de jogo. Mesmo os aspectos perceptivos, culturais e psicológicos dos jogadores em relação ao jogo e à partida são parte do ambiente desse sistema. Uma partida casual entre dois amigos é um sistema completamente diferente de uma partida de campeonato entre representantes de dois países.

*This web of physical, psychological, and cultural associations delineate — not the experience of the game — but rather the context that surrounds the game, the environment within which the experience of play occurs*¹²⁶
(SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 51).

Os autores vão ainda mais longe e apresentam o sistema de xadrez enquanto perspectiva cultural, com o jogo passando a ser objeto desse sistema. Seus atributos não são apenas as regras que o estruturam, mas as informações históricas de criação e uso do xadrez. As relações internas entre os objetos seriam as formas como o xadrez se relaciona com a cultura em si. Essa relação pode ocorrer em diversos campos, como as relações de gênero historicamente materializadas nas peças e seus atributos formais ou as possíveis relações raciais que definem que as peças brancas começam antes das negras. Por fim, o ambiente do sistema cultural de xadrez é a cultura em si e em toda a sua extensão.

Assim, Salen e Zimmerman (2004) entendem que a forma como a análise dos sistemas é enquadrada modifica a compreensão dos seus elementos. Mesmo assim, é perceptível como os aspectos do sistema formal do xadrez são integrados ao sistema de experiência dos jogadores que, por sua vez, é integrado ao sistema cultural do jogo de xadrez. Dessa forma, através de Per Bak (1994), os autores argumentam que essa possibilidade de integração em sistemas é possível graças a uma “hierarquia natural de sistemas complexos”. Nas palavras de Per Bak:

Because of the hierarchical nature of the critical or complex system, with interactions over all scales, we can arbitrarily define what we mean by a unit:

¹²⁶ Em tradução livre: “Essa teia de associações físicas, psicológicas e culturais delinea – não a experiência do jogo – mas sim o contexto que envolve o jogo, o ambiente dentro do qual ocorre a experiência do jogo.”

*in a biological system, one can choose either a single cell, a single individual, such as an ant, the ant's nest, or the ant as a species, as the adaptive unit. In a human social system, one might choose an individual, a family, a company, or a country as the unit. No unit at any level has the right to claim priority status*¹²⁷ (1994, p. 492).

Por fim, os autores ainda apresentam sistemas como abertos ou fechados. No caso do xadrez, é possível dizer que o sistema formal do jogo é fechado, ou seja, é contido em si mesmo e não afetado por ações externas do ambiente, tendo as mesmas regras independentemente de quem olhe para elas. Caso alguém as mude, já não se trata das regras formais do xadrez e, sim, de um novo jogo baseado em novas regras. Entretanto, o sistema de experiência de jogador e o sistema cultural do xadrez são abertos, ou seja, sofrem influências do ambiente. Os jogadores têm sua experiência de jogo modificada dependendo do ambiente e contexto que estão jogando e o xadrez tem seu sistema cultural afetado dependendo de em qual recorte cultural está ambientado. Com isto, compreende-se que o designer de jogos nunca desenvolve sistemas que são deslocados de contexto social e cultural, por mais que as regras do jogo em si possam ser vistas dessa forma, afinal, os sistemas de jogos são integrados uns aos outros. Isso também define uma diferença entre jogos sociais, com sistemas abertos, e jogos formais, com sistemas fechados.

Salen e Zimmerman (2004) demonstram como é possível utilizar da heurística de jogo para compreender múltiplos contextos enquanto sistemas de jogos. Os autores se limitam a identificar isso partindo de jogos enquanto mídia formal, mas seria possível abordar qualquer elemento nessa perspectiva e revelar de que forma esses sistemas são compostos enquanto linguagem da mídia de jogos. Dessa forma, é possível interpretar as relações de qualquer sistema como relações de uma mídia de jogo, uma vez que o estudo de jogos é o estudo das relações de um sistema que articula contexto e significados.

Uma vez estabelecido que os designers de jogos desenvolvem sistemas para contextualizar o significado das interações de um jogo, Salen e Zimmerman (2004) passam a analisar o que é o ato de interagir e como a interação é uma característica

¹²⁷ Em tradução livre: “Devido à natureza hierárquica do sistema crítico ou complexo, com interações em todas as escalas, podemos definir arbitrariamente o que entendemos por unidade: em um sistema biológico, pode-se escolher entre uma única célula, um único indivíduo, como uma formiga, o formigueiro, ou a formiga como espécie, como unidade adaptativa. Em um sistema social humano, pode-se escolher um indivíduo, uma família, uma empresa ou um país como unidade. Nenhuma unidade em qualquer nível tem o direito de reivindicar status de prioridade”.

que define a mídia de jogo. Para os autores, jogar/brincar com um jogo, brinquedo ou ideia sempre envolve interatividade. Como citado anteriormente, jogar é tomar decisões possíveis dentro de um sistema que permite quantificar essas ações de forma significativa. Essa interação ocorre em todas as camadas de um jogo: o jogador interage com as peças e controles, com outros jogadores e até com o contexto cultural que se estende para além do círculo mágico. No caso de jogos sociais, a quantificação dessas ações é obscurecida pelo seu complexo sistema, funcionando de forma similar à caixa preta de Flusser trazida no capítulo 3.2. Não se sabe que é um jogo, mas se conhece a necessidade de cumprir regras.

De forma geral, Salen e Zimmerman apresentam interatividade como uma “*active relationship between two things*”¹²⁸ (2004, p. 58). Entretanto, eles procuram uma definição mais particular das características de jogos: “*how does interactivity emerge from within a system?*”¹²⁹ (2004, p. 58). Para responder a essa pergunta, utilizam a definição de interatividade de Stephen W. Littlejohn, que diz:

*Part and parcel of a system is the notion of 'relationship'.... Interactional systems then, shall be two or more communicants in the process of, or at the level of, defining the nature of their relationship*¹³⁰ (1989, p. 175).

Nas palavras dos autores, interação é qualquer tipo de relação recíproca entre dois elementos de um sistema onde a própria interação é quem define a relação entre esses elementos (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 58). Além disso, eles trazem outras definições de interatividade: sistemas interativos podem ser observados como espaços de representação onde a interpretação dos agentes do sistema faz parte da experiência de interagir (LAUREL, 1993); interação não é só a habilidade de ler uma representação ou sistema, mas, sim, a possibilidade de ação que intervenha significativamente com essa representação (CAMERON, 1995); interação é entendida enquanto a metáfora da conversa, ou seja, interagir é um processo cíclico entre dois atores que se alternam entre escutar, pensar e falar (CRAWFORD, 2002). Isso ressalta o elemento de obscuridade e de falta de agência dos jogos sociais, uma vez que a grande maioria dos indivíduos permeados por esses jogos não possui potência de agência sobre uma ação que intervenha de forma significativa nas representações desse sistema. Quando isso ocorre, o indivíduo deixa de ser

¹²⁸ Em tradução livre: “relação ativa entre duas coisas”.

¹²⁹ Em tradução livre: “como a interatividade emerge de dentro de um sistema?”

¹³⁰ Em tradução livre: “Parte integrante de um sistema é a noção de 'relação'.... Os sistemas interacionais, então, devem ser dois ou mais comunicantes no processo de, ou no nível de, definir a natureza de seu relacionamento.”

jogador e passa a ser jogado, reforçando o argumento de Flusser (1985) como mencionado anteriormente.

Salen e Zimmerman apontam como essas definições ressaltam as características de jogos apresentadas previamente e concluem que, através dessas definições, é possível entender que a interatividade “*takes place within a system, it is relational, it allows for direct intervention within a representational context, and it is iterative*”¹³¹ (2004, p. 59). Entretanto, essa definição não dá conta de explicar onde e como a interatividade acontece e nem mesmo de que forma a relação entre estrutura e contexto é afetada pela interação. Por isso, os autores criam um modelo com quatro modos em que cada definição de interatividade pode ser encaixada, sendo que uma atividade interativa pode reunir um ou mais modos, se tornando mais ou menos interativa.

O primeiro modo é a “interatividade cognitiva” ou “interpretação participativa” (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 59), que relaciona os aspectos emocionais, intelectuais e psicológicos de uma pessoa a um sistema. Os autores dão como exemplo a forma imaginativa de um jogador interagir com um jogo eletrônico de aventura, ou a forma como as histórias fantásticas são imaginadas na leitura de um livro. O segundo modo é a “interatividade funcional” ou “participação utilitária” (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 59), em que se encaixam as interações funcionais e estruturais dos elementos de um sistema. Um exemplo é a interface responsável por mediar o jogo ao jogador, ou seja, botões, imagens e formas que permitam que o participante aja sobre o sistema. O terceiro modo é a “interatividade explícita” ou “participação com escolhas e procedimentos projetados” (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 60), na qual a interatividade está ligada a ações interpretadas e possibilitadas por um sistema previamente projetado. Seguir as regras de um jogo, tomar decisões de quais caminhos percorrer no Pac-Man, por exemplo, e toda e qualquer decisão e reação de um ator aos eventos de um sistema interativo pré-programado. O último modelo é a “interatividade-para-além-do-objeto” ou a “participação dentro da cultura do objeto” (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 60), que representa toda interatividade que ocorre para além de um único sistema. Os autores dão como exemplo as realidades alternativas co-construídas entre fãs e sistemas culturais projetados, como histórias. Por exemplo, como seria o universo

¹³¹ Em tradução livre: “Ocorre dentro de um sistema, é relacional, permite a intervenção direta dentro de um contexto representacional e é iterativo.”

de Harry Potter se Hermione fosse a protagonista? As interações entre o fã e o material original daquela história seriam o quarto modo de interatividade proposto pelos autores.

Como Salen e Zimmerman (2004) estão buscando a interatividade dentro de sistemas de jogos, eles passam a olhar especificamente para o terceiro modo de interação a fim de entender de que forma é possível criar sistemas de jogos que possibilitem que os jogadores intervenham de forma significativa conforme as ações estruturadas do próprio projeto do jogo. Um exemplo que os autores trazem é comparar a ação de soltar uma maçã na mesa e de rolar dados no jogo *Craps*. Em ambos os casos temos interações com os objetos, entretanto, apenas o segundo tem o resultado de sua interação projetada em um sistema. A relação entre o resultado do número de pontos no dado e as regras que estruturam os sistemas de *Craps* é que traz significado dentro do contexto do jogo e da interação entre dado e jogador. A conclusão dos autores é que o design cria significado.

Com isso, Salen e Zimmerman (2004) discutem como o design de um jogo pode alcançar o “*meaningful play*”, a interação lúdica significativa. A resposta se encontra não nas interações propostas pelas regras, mas nas escolhas significativas que os jogadores podem fazer dentro desse sistema. Para os autores, essas escolhas ocorrem nos níveis micro, em que estão ligadas a táticas internas, como cada ação de movimento de peças em um jogo de xadrez, e macro, que se relacionam com a estratégia a longo prazo e estão ligadas à cadeia de micro decisões que buscam alterar não apenas a rodada, mas a partida como todo, se direcionando ao objetivo de vitória. “*When the outcome of every action is discernable and integrated, choice-making leads to meaningful play*”¹³² (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 62). Se as ações dentro de um jogo não possuem clareza de significado, ao perder uma partida, os jogadores não terão aprendido o motivo da derrota, ao contrário de um jogo com claro significado de escolhas que permite entender os acertos de seus oponentes e os próprios erros cometidos. Essa característica reforça a razão pela qual jogos sociais omitem suas estruturas e funcionamentos, afinal, se os jogadores não compreendem o jogo, são eles que são jogados.

¹³² Em tradução livre: “Quando o resultado de cada ação é perceptível e integrado, a escolha leva a um jogo significativo”.

Usando Laurel, os autores definem que a base de seu conceito de escolha vem da capacidade de jogos de “*represent action in which players participate*”¹³³ (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 62). Jogos podem trazer significado através de imagens, palavras e sons, porém o significado da experiência interativa ocorre quando as escolhas geram resultados. “*At the heart of interactive meaning is the action > outcome unit, the molecule out of which larger interactive structures are built*”¹³⁴ (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 63). Em um jogo digital, decisões são tomadas ao apertar botões que geram ações específicas pelo avatar no contexto de jogo. Ao controlar os movimentos do Mario em Super Mario Bros., pulando e correndo pelas fases, o jogador toma decisões dentro do jogo em busca de concluir o objetivo proposto. Essas ações específicas são os mecanismos que os jogadores têm disponíveis para interagir com o sistema do jogo, ou seja, são as mecânicas. É importante não confundir mecânicas com as regras de um jogo. Munhoz e Battaiola (2017) buscam definir as diferenças entre esses conceitos, fazendo uma revisão literária de diversos autores do estudo lúdico e de design de jogos e demonstrando como os conceitos de regra e de mecânica se transformaram durante os anos. Eles concluem que regras são os elementos conceituais de um jogo, sendo responsáveis por estabelecer seus objetivos e de que forma as ações dos jogadores e objetos nesse sistema conceitual serão normatizadas. Já mecânicas seriam as características operacionais dos jogos, os mecanismos pelos quais os jogadores podem agir e escolher dentro das situações apresentadas pelo jogo. Dessa forma, as regras delimitam as possibilidades de ações apresentadas pelos mecanismos disponíveis aos jogadores.

Salen e Zimmerman (2004) passam a propor uma anatomia da escolha baseada na molécula ação > resultado¹³⁵. Para isso, apresentam cinco estágios que ocorrem toda vez que uma ação gera resultado em um jogo. O primeiro questiona o que acontece antes dos jogadores fazerem uma escolha, considerando que o contexto do jogo vai refletir na forma que os jogadores irão encarar a tomada de decisão. As posições dos elementos do tabuleiro antes dos jogadores iniciarem a tomada de decisão são um exemplo desse processo. O segundo estágio questiona como a possibilidade de escolha é comunicada aos jogadores. O jogo pode utilizar

¹³³ Em tradução livre: “representar ações em que os jogadores participam”.

¹³⁴ Em tradução livre: “No coração do significado interativo está a unidade de ação > resultado, a molécula a partir da qual estruturas interativas maiores são construídas.”.

¹³⁵ Forma de representação escolhida conforme a utilizada pelos autores.

cartas, espaços em branco em um tabuleiro, ações mediadas por botões para controlar um avatar digital, etc. As formas como o jogo comunica a relação de seus elementos influencia nas possibilidades de escolhas de ações dos jogadores. O terceiro estágio da escolha questiona como os jogadores a fazem. Os autores olham especificamente para a mecânica pela qual os jogadores tomam suas decisões, ou seja, o mecanismo de interação disponível aos jogadores. Após avaliarem as opções de escolhas comunicadas no segundo estágio, os jogadores devem apertar um botão, comprar uma carta ou mover uma peça para um determinado espaço disponível. Isso reflete o mecanismo de ação executável daquele sistema de jogo. O quarto estágio questiona qual foi o resultado e se isso irá afetar escolhas futuras, ou seja, de que forma as escolhas irão afetar as relações presentes no sistema, demonstrando como uma escolha vai influenciar o jogo a longo prazo. A decisão de iniciar um jogo de xadrez avançando um peão ou um cavalo é um exemplo de como essa ação muda a partida a longo prazo. O último estágio questiona como o resultado é comunicado aos jogadores. Os jogos possuem diversas formas e mecanismos de demonstrar os resultados de uma ação. A nova posição de um cavalo no tabuleiro de xadrez, uma nova carta comprada em um jogo de Uno, o salto do Mario após apertar um botão, tudo isso são formas de comunicar o resultado de uma ação do jogador. Ao final desse estágio, a anatomia de escolhas volta ao primeiro, fechando um ciclo que se repete a cada ação dos jogadores.

Salen e Zimmerman (2004) afirmam que estes estágios podem ocorrer interna ou externamente aos jogos. Eventos internos são os gerados pelas escolhas dos jogadores e processados sistematicamente pelos jogos. Jogos digitais são um bom exemplo de estágios internos, uma vez que, diferentemente dos analógicos, possuem estados internos guardados em variáveis que necessitam ser comunicadas aos jogadores. Já os jogos analógicos processam esses estágios através da posição e do arranjo de seus elementos. Porém, em ambos os casos, os estágios um, três e quatro acontecem internamente nos sistemas dos jogos. Os eventos externos representam as possibilidades de escolhas para os jogadores, ou seja, os estágios dois e cinco são os responsáveis por comunicar aos jogadores quais são as possibilidades de ações dentro daquele sistema, representando essas escolhas de forma externa a ele.

Os autores concluem que a criação de jogos é um trabalho de projetar a estrutura de possibilidades de escolhas com a qual os jogadores irão interagir de

forma imprevisível. Os designers de jogos não são responsáveis por projetar o jogar em si, pois, nas palavras de Salen e Zimmerman,

*they only design the structures and contexts in which play takes place, indirectly shaping the actions of the players. We call the space of future action implied by a game design the space of possibility. It is the space of all possible actions that might take place in a game, the space of all possible meanings which can emerge from a game design. The concept of the space of possibility not only bridges the distance between the designed structure and the player experience, but it also combines the key concepts we have presented so far. The space of possibility is designed (it is a constructed space, a context), it generates meaning (it is the space of all possible meanings), it is a system (it is a space implied by the way elements of the system can relate to each other), and it is interactive (it is through the interactive functioning of the system that the space is navigated and explored)*¹³⁶ (2004, p. 67).

Ao aplicar essa lógica aos sistemas de jogos sociais, as instituições responsáveis por contextualizar a materialidade cultural, produtiva, econômica e etc. trabalham definindo regras que estabelecem os espaços de possibilidade de ação dos jogadores, ou seja, a agência. Utilizando ferramentas como risco e recompensa, essas instituições articulam e legitimam como os indivíduos podem se comportar em relação a outros e aos elementos materiais que constituem a sociedade. Levando em conta a anatomia da escolha apresentada pelos autores, é possível ir além, entendendo que os jogos sociais estão postos como contexto desde o início da vida, comunicando apenas o necessário das regras e funcionamentos do sistema, o que restringe não só as ações diretas, mas as próprias estratégias de atuação a longo prazo nos jogos sociais. Isso quer dizer que os sistemas de jogos sociais não retiram apenas a agência humana direta, mas também a indireta.

Tendo definido a anatomia dos elementos de jogo, que são sistemas e interatividade, os conceitos de “*meaningful play*” e da ligação do design de jogos

¹³⁶ Em tradução livre: “eles apenas projetam as estruturas e os contextos nos quais o jogo ocorre, moldando indiretamente as ações dos jogadores. Chamamos o espaço de ação futura implícito no design de um jogo de espaço de possibilidade. É o espaço de todas as ações possíveis que podem ocorrer em um jogo, o espaço de todos os significados possíveis que podem emergir de um design de jogo. O conceito de espaço de possibilidade não apenas preenche a distância entre a estrutura projetada e a experiência do jogador, mas também combina os conceitos-chave que apresentamos até agora. O espaço de possibilidade é desenhado (é um espaço construído, um contexto), gera sentido (é o espaço de todos os sentidos possíveis), é um sistema (é um espaço implicado pela maneira como os elementos do sistema podem se relacionar uns aos outros), e é interativo (é através do funcionamento interativo do sistema que o espaço é navegado e explorado)”.

com os sistemas de interatividade, Salen e Zimmerman iniciam uma análise sobre o conceito de jogo em si, abordando-o em função do campo de design de jogos, e não de outras áreas. *“A definition of ‘game’ should help to not only distinguish game design from other design practices, but also bring us closer to an understanding of meaningful play”*¹³⁷ (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 72).

Salen e Zimmerman (2004) iniciam sua definição apresentando jogos em duas perspectivas: jogos como um subconjunto das atividades lúdicas e atividades lúdicas como subconjunto de jogos. A primeira leva em consideração que diversas atividades são lúdicas, mas nem todas são formalizadas com regras que estabelecem um jogo. Uma criança pode brincar em uma gangorra pela emoção da brincadeira, mas sem a intenção de estabelecer um sistema de ações possíveis para alcançar uma condição de vitória. Sendo assim, jogos são atividades lúdicas formalizadas, o que os torna um componente das atividades lúdicas como um todo. Já a segunda perspectiva considera que as atividades lúdicas são apenas uma parte do conjunto de jogos. Os autores afirmam que a atividade lúdica experimentada em jogos é uma das várias possíveis experiências compreendidas no conceito maior de jogo. Eles não buscam um olhar tipológico, ou seja, não têm a perspectiva de categorizar a relação desses conceitos, mas de pensar essa relação de forma conceitual.

Outro ponto levantado por Salen e Zimmerman (2004) é a importância da distinção entre os conceitos de *“play”* e *“game”*. Para isso, exploram oito definições de jogos advindas de diversos campos do conhecimento, buscando encontrar semelhanças em suas características para, posteriormente, construírem a sua própria. A primeira é a de David Parlett (1999), um historiador de jogos que inicia sua definição através da separação do que são jogos formais e informais. Os informais são brincadeiras sem direção, como crianças correndo em um parque, ou seja, são atividades lúdicas. Já os formais possuem uma estrutura dupla de *“meios”* e *“fins”*. Os *“fins”* direcionam o objetivo do jogo; quando um jogador ou grupo de jogadores o alcança, se torna vencedor e finaliza o jogo. Os *“meios”* significam que os jogos formais possuem um *“agreed set of equipment and of procedural ‘rules’ by which the equipment is manipulated to produce a winning situation”*¹³⁸ (PARLETT,

¹³⁷ Em tradução livre: “Uma definição de ‘jogo’ deve ajudar não apenas a distinguir o design de jogos de outras práticas de design, mas também nos aproximar de uma compreensão do jogo significativo”.

¹³⁸ Em tradução livre: “conjunto acordado de equipamentos e de ‘regras’ processuais pelas quais o equipamento é manipulado para produzir uma situação vencedora”.

1999, p. 3). Salen e Zimmerman (2004) apontam que, para Parlett, jogos são uma disputa em busca de vitória através de ações possíveis por regras acordadas.

A segunda definição é de Clark C. Abt, que conceitua jogos como “*an activity among two or more independent decision-makers seeking to achieve their objectives in some limiting context*”¹³⁹ (ABT, 1970, p. 6). Os autores defendem que esta definição dá ênfase a quatro características unidas: jogos são uma atividade na qual seus participantes são responsáveis por tomar decisões a fim de atingir um objetivo final enquanto limitados por uma estrutura, as regras. Abt ainda finaliza dizendo que “*a more conventional definition would say that a game is a context with rules among adversaries trying to win an objective*”¹⁴⁰ (ABT, 1970, p. 6). Salen e Zimmerman (2004), assim como o próprio Abt, acreditam que a definição de jogos como sistemas competitivos fica restrita a alguns tipos específicos de jogos, deixando de lado os cooperativos ou solitários que buscam vencer o tabuleiro ou uma força da natureza, e que encontram como resistência empecilhos do próprio jogo que não possuem um objetivo específico. É importante ressaltar que essa visão de que os jogos que atuam contra os jogadores não possuem objetivo contradiz o argumento de que jogos são projetados por designers para contextualizar elementos. Se jogos são feitos por pessoas, e se as dificuldades e desafios são impostos através de um design, todos os jogos têm um objetivo próprio dentro de seu sistema de regras. Isso é reforçado por Flusser, como citado no capítulo 3.2, ao discutir o pré-programa de aparelhos. Ainda assim, tendo isso em vista, Abt expande sua definição de estrutura de decisões da seguinte forma:

*Of course, most real-life activities involve independent decision-makers seeking to achieve objectives in some limiting context.... Political and social situations can often also be viewed as games. Every election is a game. International relations are a game. Every personal argument is a game. And almost all business activity is a game. Whether these contests of politics, war, economics, and interpersonal relations are played with resources of power, skill, knowledge, or luck, they always have the common characteristics of reciprocal decisions among independent actors with at least partly conflicting objectives*¹⁴¹ (1970, p. 7).

¹³⁹ Em tradução livre: “uma atividade entre dois ou mais tomadores de decisão independentes que procuram atingir seus objetivos em algum contexto limitador”.

¹⁴⁰ Em tradução livre: “uma definição mais convencional diria que um jogo é um contexto com regras entre adversários tentando vencer um objetivo”.

¹⁴¹ Em tradução livre: “Claro, a maioria das atividades da vida real envolve tomadores de decisão independentes que buscam alcançar objetivos em algum contexto limitador.... Muitas vezes, situações políticas e sociais também podem ser vistas como jogos. Cada eleição é um jogo. As

Para Salen e Zimmerman (2004), essa definição é muito abrangente ao trazer conflitos humanos como guerra ou eleições que, para eles, possuem similaridades com jogos, mas não o são, enquanto Abt reforça a visão de que sistemas de jogos podem ser encontrados nos mais diversos setores e ações da sociedade. Como o objetivo dos autores é discutir uma definição em relação ao design de jogos, é necessário um rigor e dureza na limitação do que os designers de jogos devem observar. Mas, ao fazer isso, a mídia de jogo se limita a uma ferramenta de entretenimento, mais uma vez apagando as relações lúdicas sociais. Essa crítica será aprofundada no capítulo 4.

Os autores dão continuidade com uma terceira definição de jogo, a do historiador Johan Huizinga, conforme trazida no capítulo 2.2. Neste caso, Salen e Zimmerman apontam que a força da definição de Huizinga está em como o historiador “*manages to identify some of the more elusive and abstract qualities of play*”¹⁴² (2004, p. 75). Ainda assim, os autores criticam Huizinga por sua definição generalista não dar conta de suas contradições. Para eles, um jogo com problemas de design que o tornam não absorvente ainda seria um jogo. Outra crítica é em relação à característica de que jogos não produzem ganhos materiais, o que mais parece uma posição ideológica de Huizinga do que uma característica. Por fim, o fato de jogos criarem grupos sociais parece mais uma consequência do que uma característica. Dessa forma, a definição de Huizinga, para Salen e Zimmerman, não dá conta de diferenciar o jogo das atividades lúdicas. Essas críticas se alinham às de alguns outros autores trazidos no capítulo 3.1 e 3.3, porém Salen e Zimmerman não se aprofundam em debater as diferenças de objetivo entre o que eles e Huizinga definem. Diferentemente do historiador, que busca entender a relação da cultura e sociedade com os jogos, os autores buscam uma definição que evidencie jogos enquanto mídia de comunicação para o entretenimento. Levantar que a definição do historiador é alterada por sua posição ideológica em relação a jogo é apagar que os próprios autores possuem uma ideologia que recorta e transforma suas análises. As

relações internacionais são um jogo. Toda discussão pessoal é um jogo. E quase toda atividade empresarial é um jogo. Quer essas disputas de política, guerra, economia e relações interpessoais sejam disputadas com recursos de poder, habilidade, conhecimento ou sorte, elas sempre têm as características comuns de decisões recíprocas entre atores independentes com objetivos pelo menos parcialmente conflitantes.”

¹⁴² Em tradução livre: “consegue identificar algumas das qualidades mais elusivas e abstratas do jogo”.

críticas apontadas são relevantes, mas acabam sendo apresentadas de forma breve, não trazendo os problemas da definição de Huizinga em relação à realidade material humana. Assim como Salen e Zimmerman questionaram se jogos não absorventes ainda seriam jogos, também é possível questionar se um jogo que ninguém tem interesse em jogar ainda é um jogo. E ir além. Jogos socialmente impostos ainda são jogos? Se conflitos que têm sistemas e similaridades a jogos não são jogos, então o que são? Se possuem e utilizam as mesmas estruturas, é imprescindível que essas relações sejam vistas enquanto relações de jogos para permitir acesso a como essas estruturas articulam suas ideias sobre a materialidade da vida. Uma definição de jogo instrumental não dá conta de lidar com os jogos culturais, pois apenas separa e invisibiliza os jogos que permeiam o cotidiano humano e relegam os estudos de jogos a um aparato midiático de entretenimento.

Dando continuidade às definições exploradas por Salen e Zimmerman (2004), a quarta vem do sociólogo Roger Caillois (2001), que responde diretamente à definição de jogo de Huizinga e foi abordada no capítulo 3.1. Salen e Zimmerman (2004) apontam que muitas das características do conceito de Caillois advêm da tese de Huizinga, como o caso de jogos não produzirem nada e possuírem espaço e tempo separados da vida cotidiana. Porém, Caillois (2001) define jogos como atividades incertas e dependentes das iniciativas dos jogadores e que estes percebem uma realidade de faz de conta sobreposta à cotidiana. Os autores também atribuem erroneamente a Caillois o elemento de liberdade para jogar. Esse elemento é definido por Huizinga, mas vale analisar de que forma Salen e Zimmerman o problematizam. Os autores questionam se um jogador que foi pressionado a jogar com amigos ainda está jogando, já que não foi livre para escolher jogar. Também questionam a previsibilidade de um jogo quando um jogador extremamente experiente joga com um adversário novato e questionam se, de fato, existe um elemento de faz de conta em jogos de foco mecânico como o jogo da velha. Para Salen e Zimmerman, o problema da definição de Caillois é o mesmo de Huizinga: um conceito muito abrangente para seus objetivos.

A quinta definição de jogo vem do filósofo Bernard Suits, que investiga a natureza dos jogos através da fábula do gafanhoto e das formigas. Suits observa

que jogar um jogo “*is the voluntary effort to overcome unnecessary obstacles*”¹⁴³ (1990, p. 41), ou de forma mais elaborada:

*is to engage in activity directed towards bringing about a specific state of affairs, using only means permitted by rules, where the rules prohibit more efficient in favour of less efficient means, and where such rules are accepted just because they make possible such activity*¹⁴⁴ (1990, p. 34).

Salen e Zimmerman (2004) indicam mais uma vez que diversos dos elementos definidos por outros autores aparecem na definição de Suits (1990), como ser uma atividade voluntária, limitada por regras e com objetivos finais. O ponto focal nessa definição é que jogos criam regras que proíbem formas mais eficientes de resolução de problemas em benefício do que Suits chama de “*lusory attitude*”, ou seja, da mentalidade lúdica de aceitar as ineficiências das regras como forma de trazer significado às dificuldades impostas pelos jogos. Um exemplo que Salen e Zimmerman apresentam é que, em uma corrida de atletismo, os jogadores se atêm a suas raíais mesmo que o caminho mais rápido até a chegada seria cortando o campo pelo meio. Porém, tanto os autores quanto Suits deixam de apontar como jogos também podem simplificar conflitos e ações do cotidiano, vide como o xadrez simplifica e equilibra a disputa entre exércitos ou como os jogos *Harvest Moon* e *Stardew Valley* simplificam e idealizam a vida no campo. Independentemente disso, para Salen e Zimmerman, Suits busca mais definir o ato de jogar do que explicar de fato o que são jogos, o que seria similar às definições de Huizinga e Caillois.

¹⁴³ Em tradução livre: “é o esforço voluntário de superar obstáculos desnecessários”.

¹⁴⁴ Em tradução livre: “é engajar-se em uma atividade voltada para a realização de um estado de coisas específico, usando apenas meios permitidos por regras, onde as regras proíbem meios mais eficientes em favor de meios menos eficientes, e onde tais regras são aceitas apenas porque tornam possível tal atividade”.

Figura 7 - Em *Stardew Valley*, diversos obstáculos da vida no campo são simplificados em favor a uma experiência mais prazerosa de completude de objetivos, sem os percalços do trabalho braçal.



ConcernedApe, 2016.

A sexta definição que Salen e Zimmerman abordam é um resumo do trabalho do designer de jogos Chris Crawford (1997), destacando quatro qualidades que representam o que é compreendido como jogo:

Representation: A game is a closed formal system that subjectively represents a subset of reality. By "closed" I mean that the game is complete and self-sufficient as a structure. The model world created by the game is internally complete; no reference need be made to agents outside of the game. By formal I mean only that the game has explicit rules. A game's a collection of parts which interact with each other, often in complex ways. It is a system. A game creates a subjective and deliberately simplified representation of emotional reality.

Interaction: The most fascinating thing about reality is not that it is, or even that it changes, but how it changes, the intricate webwork of cause and effect by which all things are tied together. The only way to properly represent this webwork is to allow the audience to explore its nooks and crannies, to let them generate causes and observe effects. Games provide this interactive element, and it is a crucial factor in their appeal.

Conflict: [...] Conflict arises naturally from the interaction in a game. The player is actively pursuing some goal. Obstacles prevent him from easily achieving this goal. Conflict is an intrinsic element of all games. It can be

direct or indirect, violent or nonviolent, but it is always present in every game.

Safety: Conflict implies danger; danger means risk of harm; harm is undesirable. Therefore, a game is an artifice for providing the psychological experiences of conflict and danger while excluding their physical realizations. In short, a game is a safe way to experience reality. More accurately, the results of a game are always less harsh than the situations the game models¹⁴⁵ (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 77).

Salen e Zimmerman (2004) destacam como Crawford apresenta a estrutura de um jogo como a complexa interação de partes separadas regidas por um sistema de regras responsável pela possibilidade de representação do faz de conta, característica herdada de Caillois. Para os autores, essa é a primeira definição a evidenciar o aspecto sistêmico de um jogo. Outro destaque é definir interação como a possibilidade dos jogadores agirem em um sistema que responde a essas ações, ou seja, uma relação de causa e efeito. Isso corresponde à definição de interatividade que os autores apresentaram anteriormente, em que ações geram resultados. Crawford também é o primeiro a apresentar conflito como uma qualidade inerente a jogos, o que, para Salen e Zimmerman, está conectado com o fato de os jogos terem objetivos. Por fim, sua qualidade de segurança reflete os aspectos definidos por outros autores da separação do jogo da vida cotidiana, o que ressalta a artificialidade dos jogos. Como já foi defendido anteriormente, essa perspectiva da segurança dos jogos parece estar ligada ao jogo enquanto mídia de entretenimento.

¹⁴⁵ Em tradução livre: "Representação: Um jogo é um sistema formal fechado que representa subjetivamente um subconjunto da realidade. Por "fechado" quero dizer que o jogo é completo e autossuficiente como estrutura. O mundo modelo criado pelo jogo é internamente completo; nenhuma referência precisa ser feita a agentes fora do jogo. Por formal, quero dizer apenas que o jogo tem regras explícitas. Um jogo é uma coleção de partes que interagem umas com as outras, geralmente de maneiras complexas. É um sistema. Um jogo cria uma representação subjetiva e deliberadamente simplificada da realidade emocional.

Interação: A coisa mais fascinante sobre a realidade não é que ela é, ou mesmo que ela muda, mas como ela muda, a intrincada teia de causa e efeito pela qual todas as coisas estão ligadas. A única maneira de representar adequadamente essa rede é permitir que o público explore seus cantos e recantos, permitindo que gerem causas e observem os efeitos. Os jogos fornecem esse elemento interativo e é um fator crucial em seu apelo.

Conflito: [...] O conflito surge naturalmente da interação em um jogo. O jogador está ativamente perseguindo algum objetivo. Obstáculos o impedem de alcançar facilmente esse objetivo. O conflito é um elemento intrínseco de todos os jogos. Pode ser direto ou indireto, violento ou não violento, mas está sempre presente em todos os jogos.

Segurança: Conflito implica perigo; perigo significa risco de dano; dano é indesejável. Portanto, um jogo é um artifício para fornecer as experiências psicológicas de conflito e perigo, excluindo suas realizações físicas. Em suma, um jogo é uma maneira segura de experimentar a realidade. Mais precisamente, os resultados de um jogo são sempre menos duros do que as situações que os jogos modelam."

Quando relacionado às aplicações culturais, existem diversos jogos que arriscaram a vida de seus participantes na história, como as lutas entre gladiadores ou as corridas de bigas romanas, que tomaram inúmeras vidas. Mesmo hoje, muitos jogadores, como esportistas e até *streamers*, possuem sua segurança social e econômica atreladas à própria performance em um jogo. Isso sem levar em consideração as ações e desafios lúdicos que propositalmente colocam seus participantes em risco como forma de gerar adrenalina e entretenimento, como jogos de roleta-russa. Essas ações e comportamentos não seriam também jogos?

A sétima definição trazida pelos autores é a de Greg Costikyan (1994), outro game designer que percebe jogos como *“a form of art in which participants, termed players, make decisions in order to manage resources through game tokens in the pursuit of a goal”*¹⁴⁶ (COSTIKYAN *apud* SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 78). Para Salen e Zimmerman (2004), essa definição, assim como a de Crawford, destaca a importância do processo de decisão dos jogadores e das possibilidades de interação com o jogo para demarcar as decisões tomadas. Os autores ainda destacam como Costikyan é o único a deixar as regras de fora da definição de jogos e o primeiro a atrelar jogos à arte. Para eles, divulgar a relação de jogos com arte e cultura é uma forma de provocação ao trazer a mídia de jogos para o debate contemporâneo.

Por fim, a última definição é a de Elliott Avedon e Brian Sutton-Smith, sendo que o segundo é considerado por Salen e Zimmerman o mais importante estudioso de jogos do século XX. Avedon e Sutton-Smith definem jogos como *“an exercise of voluntary control systems, in which there is a contest between powers, confined by rules in order to produce a disequibrial outcome”*¹⁴⁷ (1971, 405). Salen e Zimmerman (2004) destacam que a potência dessa definição está em sua capacidade de colocar diversos elementos definidores de jogos juntos de forma concisa. Ela traz elementos de jogo como ação voluntária; na qual jogadores controlam sistemas de jogos através de exercícios físicos e/ou intelectuais; com a presença de conflito entre poderes, seja dos jogadores entre si ou dos jogadores com o jogo; delimitado por regras e produzindo um resultado desequilibrado, ou seja, um resultado diferente do inicial, em que uma pessoa ou grupo acaba atingindo o objetivo do jogo.

¹⁴⁶ Em tradução livre: “uma forma de arte na qual os participantes, denominados jogadores, tomam decisões a fim de administrar recursos por meio de fichas do jogo em busca de um objetivo.”

¹⁴⁷ Em tradução livre: “um exercício de sistemas de controle voluntário, em que há uma disputa entre poderes, confinados por regras a fim de produzir um resultado desequilibrado”.

Salen e Zimmerman (2004) comparam essas oito definições, buscando encontrar padrões e similaridades e criticando certos elementos. Para eles, jogos não seriam atividades voluntárias ou ineficientes, já que essas características não se aplicariam a todos os jogos. Também criticam elementos que estão ligados às consequências de jogar e não ao jogo em si, como o fato de criarem grupos sociais. Por fim, elementos como a possibilidade de jogos enquanto representações ou faz de conta não são exclusivos de jogos. Assim, Salen e Zimmerman definem jogos como: “*a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome*¹⁴⁸” (2004, p. 80). Os autores apresentam os seguintes elementos nessa definição: sistemas, jogadores, artificial, conflito, regras e resultado quantificável. O significado de sistemas para os autores já foi apresentado; já os jogadores são participantes que interagem ativamente com os sistemas do jogo para interagir com a experiência proposta; artificial indica que jogos são separados da realidade mesmo acontecendo dentro dela; conflito é a disputa de poder presente em qualquer jogo, seja entre jogadores ou entre os sistemas de jogos e os jogadores; regras são as estruturas pelas quais o jogo surge, é o que delimita a agência dos jogadores; resultados quantificáveis são o elemento que permite separar jogos de atividades lúdicas. Para os autores, os jogos possuem, dentro de suas regras, uma forma de quantificar — seja numericamente por uma pontuação ou em forma de posição de vitória — os resultados das ações dos jogadores dentro do jogo.

A definição de jogo dos autores é sucinta e objetiva em cada um de seus elementos. Porém a força de sua aplicação é também o limite de sua atuação. Ao definir de forma tão categórica e simplificada o que são jogos, as relações de jogos com jogadores é obscurecida e reduzida a ações pontuais, quase como variáveis de um sistema digital. Essa definição ajuda na compreensão de jogos enquanto mídia, mas obscurece jogos enquanto sistema de resignificação. Considerando o funcionamento maquinal de jogos, perde-se de que forma os jogos são usados para construir cultura da forma como Huizinga apontava. Isso é proposital, uma vez que os autores não têm intenção de entrar nessa discussão. Porém, pesquisadores que procuram observar as relações de jogos com cultura e sociedade terão suas

¹⁴⁸ Em tradução livre: “um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que resulta em um resultado quantificável”.

análises limitadas a identificar os sistemas de jogos sociais e não suas interações e consequências com a cultura.

Fundamentando jogos sobre esses pilares, Salen e Zimmerman concluem que o design de jogos é “*the process by which a game designer creates a game, to be encountered by a player, from which meaningful play emerges*¹⁴⁹” (2004, p. 80). É sobre esse prisma que os autores desenvolvem seu livro como uma ferramenta de pensar o design de jogos. Os autores levantam como alguns casos específicos podem desafiar sua definição de jogo, mais especificamente os *puzzles* (quebra-cabeças) e *role-play games* (RPGs). *Puzzles* possuem uma característica especial de serem construídos, em sua maioria, com uma única resposta a ser alcançada. Isso os tornaria um tipo especial de jogo, uma vez que tendem a não possibilitar novas partidas da mesma forma que outros jogos permitem. Mas, de qualquer forma, ainda se encaixam na definição dos autores. Por outro lado, os RPGs são atividades lúdicas que não possuem um resultado quantificável, uma vez que o jogo não possui um estado final definido de vitória e, sim, um conjunto de regras no qual histórias são construídas coletivamente. Sendo assim, para Salen e Zimmerman (2004), esses jogos possuem resultados quantificáveis emergentes, ou seja, os objetivos do jogo surgem para cada jogador dependendo dos seus desejos em relação ao jogo. Essa construção da narrativa se aproxima mais de uma atividade lúdica do que de um jogo como definido pelos autores. Ao mesmo tempo, esse exemplo abre a possibilidade de que a diferença da atividade lúdica para o jogo seja a flexibilidade de seus elementos constitutivos. Regras, objetivos e sistemas são alterados nas atividades lúdicas de forma flexível e emergente, mas, mesmo que de forma fugaz, os significados e contextos também são definidos em atividades lúdicas e narrativas. Uma criança que, através da imaginação, transforma um galho em uma espada para enfrentar um dragão estabelece simbologia e significado que transformam a materialidade real com um objetivo específico de narrativa emergente a ser alcançado. Diferentemente do RPG, que possui um livro de regras que ampara a simulação do mundo entre jogadores, a brincadeira sustenta regras mais flexíveis e cambiáveis entre os participantes, mas que, ainda assim, constituem sistemas de significado transformadores e que buscam um objetivo claro para quem vive aquela atividade lúdica. Enquanto jogos buscam por uma possibilidade de repetição através

¹⁴⁹ Em tradução livre: “o processo pelo qual um designer de jogos cria um jogo, para ser encontrado por um jogador, do qual emerge um jogo significativo.”

da rigidez de suas regras, atividades lúdicas trabalham com o exercício de criar sistemas de jogos temporários, mas não menos transformadores.

A definição de jogo de Salen e Zimmerman (2004) é propositalmente restrita e curta. Os autores não buscam compreender o amplo fenômeno do jogo, mas recortar especificamente o espaço de atuação do seu design. Para os autores, a definição mais rígida

*offers fertile ground for insight and investigation. In these playful and liminal spaces, assumptions are challenged, ideas evolve, and definitions change. It is this kind of transformative play that is at the heart of our model of game design*¹⁵⁰ (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 81).

O último conceito de base trazido por Salen e Zimmerman (2004) é o círculo mágico, que surge do questionamento de em que momento alguém passa a participar de um sistema de jogo e em que momento sai dele. Para o designer de jogos Stephen Sniderman:

*a human being is constantly noticing if the conditions for playing the game are still being met, continuously monitoring the 'frame', the circumstances surrounding play, to determine that the game is still in progress, always aware (if only unconsciously) that the other participants are acting as if the game is 'on'*¹⁵¹ (1999, p. 4).

O “*frame*” para Salen e Zimmerman seria o espaço pelo qual o jogo se comunica e define os limites entre jogar e a vida real. Eles reforçam essa ideia com o psicólogo Michael Apter (1991), que descreve o estado de jogar como a experiência de estar em um espaço protetivo que fica entre o si e o mundo real. Esse espaço seria psicológico, mas é possível associá-lo a representações físicas como os limites de um campo de futebol, do tabuleiro de xadrez, etc. Porém essa separação não deixa claro o que é o mundo real: a sociedade ou a materialidade que constitui a vida humana? Se for o primeiro, entra em conflito com as regras de um sistema que também se comporta como um jogo, ou seja, nada mais seria do que separar os jogos um dos outros através de focos em regras e objetivos distintos. E se for a materialidade que cerca a humanidade, a questão vai mais além, uma vez que essa

¹⁵⁰ Em tradução livre: “oferece um terreno fértil para insights e investigações. Nesses espaços lúdicos e liminares, as suposições são desafiadas, as ideias evoluem e as definições mudam. É esse tipo de jogo transformador que está no centro do nosso modelo de game design.”

¹⁵¹ Em tradução livre: “um ser humano está constantemente percebendo se as condições para jogar o jogo ainda estão sendo atendidas, monitorando continuamente o ‘frame’, as circunstâncias que envolvem o jogo, para determinar se o jogo ainda está em andamento, sempre ciente (mesmo que inconscientemente) de que os outros participantes estão agindo como se o jogo estivesse ‘ligado’”.

materialidade sempre faz parte do jogo em si. O jogo é modificado pela materialidade, como os próprios autores trouxeram ao comparar a situação de jogar xadrez com um amigo ou em um campeonato. Ainda assim, é possível pensar que existe uma separação simbólica ao mediar a materialidade através de outras regras de percepção. Neste ponto, o xadrez deixa de ser objeto decorativo do cotidiano e se torna disputa. O círculo mágico é um estado perceptivo de transformação simbólica do meio material, que nem sempre é rígido, como os limites de um tabuleiro de xadrez, já que é possível pensar em uma partida de xadrez e viver o jogo mesmo estando distante dos objetos materiais em si. O que coloca o humano dentro desse círculo é o estado perceptivo e psicológico de agenciar os elementos daquele sistema e a ação produtiva ao redor dos limites de agência estipulados pelas regras desse sistema. Sendo assim, os elementos materiais agem sobre os humanos da mesma forma e intensidade que eles agem sobre os elementos. Então, é possível afirmar que existe um espaço e tempo de jogo, mas não é necessariamente seguro, e esse tempo nem sempre é linear como em uma partida de futebol.

Com a definição de Sniderman (1999), Salen e Zimmerman (2004) discutem quais são os limites desse espaço, que, para eles, é distinto e perceptível. Esses espaços poderiam ser sistemas fechados e separados do mundo real, como define Huizinga, *“temporary worlds within the ordinary world”*¹⁵² (1980, p. 10), ou poderiam ser sistemas abertos, nos quais o “mundo real” influencia e seria influenciado pelo jogo. Para os autores, isso retorna ao que foi apresentado anteriormente, de que tudo depende da perspectiva pela qual os jogos são analisados, se é pelas regras, pelo jogo ou cultural. Quanto mais macro é a análise, ou seja, quanto mais se aproxima da perspectiva cultural, mais aberto é esse sistema. Um exemplo é a forma transitória e permeável que uma criança brinca com uma boneca e como essa mesma criança joga um jogo da velha. Com a boneca, a criança entra e sai do estado lúdico a qualquer momento. As progressões das interações entre a criança e a boneca não seguem as ações possíveis dentro de um sistema que gera um resultado quantificável ao fim. Vale destacar que nesse sentido, podemos ver o brincar com uma boneca como um sistema aberto, onde a própria cultura regional influencia a forma como as crianças vão reproduzir o papel social esperado nessa interação. Já com o jogo da velha, a criança requer um espaço específico para

¹⁵² Em tradução livre: “mundos temporários dentro do mundo ordinário”.

agenciar suas jogadas, ou seja, o tabuleiro em formato de grelha, representando um sistema fechado. Sendo assim, para os autores, com a boneca é difícil saber em que momento a brincadeira começa e acaba, enquanto em um jogo existe um começo, meio e fim quantificáveis, precisamente definidos e documentados em um espaço físico e temporal de jogo. Nas palavras dos autores: “*The magic circle inscribes a space that is repeatable, a space both limited and limitless. In short, a finite space with infinite possibility*¹⁵³” (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 95). Essa visão restringe a categoria de brinquedos à perspectiva de Frissen et al. (2015) apresentada no capítulo 3.3, da existência simultânea dos jogadores dentro e fora do círculo mágico. Isso será revisitado no capítulo 4, quando é proposto um espectro entre a atividade lúdica e o jogo, e não uma separação.

Os autores definem que é necessária uma atitude lúdica para uma pessoa se render a entrar no círculo mágico. Resgatando a definição de jogo de Suits (1990), Salen e Zimmerman (2004) propõem que essa atitude lúdica é um ato de constante manutenção dos jogadores em aceitar meios ineficientes de interações para alcançar objetivos, como ter que acertar uma pesada bola de basquete em um pequeno aro preso a uma tabela elevada. No momento que jogadores decidem jogar, um contrato social é criado. “*To decide to play a game is to create — out of thin air — an arbitrary authority that serves to guide and direct the play of the game*¹⁵⁴” (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 98).

Essa discussão é aprofundada por Calleja em *Playful Identities* (2015), que observa o aspecto de círculo mágico proposto por Huizinga em jogos digitais e questiona como isso afeta a experiência e a identidade dos jogadores, levando em conta as críticas à teoria de Huizinga sobre a separação de jogo da realidade por autores como Anchor, Ehrmann, Fink e Gombrich. Calleja busca desafiar esse aspecto de jogo como uma ação externa à vida cotidiana através da análise de jogos digitais que, para ele, expandiram as possibilidades da mídia ao mesclá-la a outras, como literatura, cinema e mesmo a ambientes virtuais.

Calleja (2015) também parte do fato de que Huizinga considera que todas as formas de atividades lúdicas, sejam elas humanas ou animais, possuem regras que estruturam, sustentam e trazem ordem para o círculo mágico. O autor afirma que

¹⁵³ Em tradução livre: “O círculo mágico inscreve um espaço que é repetível, um espaço ao mesmo tempo limitado e ilimitado. Em suma, um espaço finito com possibilidades infinitas”.

¹⁵⁴ Em tradução livre: “Decidir jogar é criar — do nada — uma autoridade arbitrária que serve para guiar e direcionar o jogo.”

essa possibilidade de ordenação faz com que Huizinga perceba jogo como “*the ideal of organized human social structures*¹⁵⁵” (2015, p. 212) e retoma críticos que consideram que essa perspectiva do historiador ignora como as atividades lúdicas fazem parte da vida cotidiana. Por isso, como forma de contrapor o círculo mágico de Huizinga, Calleja, assim como Salen e Zimmerman, apresenta o conceito de atitude ilusória de Bernard Suits (1990) que diz que o jogo é a adoção voluntária de uma perspectiva que aceita nas regras do jogo um modo experimental de agir enquanto jogadores. Entretanto, Calleja também aponta o problema de argumento circular nessa concepção, uma vez que, na definição de Suits, jogos “*are activities that require a lusory attitude and that the lusory attitude is an experience that occurs when playing a game*¹⁵⁶” (CALLEJA, 2015, p. 215).

*The idea of a magic circle is alluring, as is the idea of a clear limit between play and non-play. Reality is messier. Problems with using the concept of a magic circle as an analytical tool have been identified repeatedly. These problems become especially clear when the researcher in question has actual empirical material at hand which they try to understand (without much success) by applying the dominant paradigm of the separateness of play*¹⁵⁷ (PARGMAN; JAKOBSSON, 2008, p. 227).

Apoiado em outros autores, Calleja defende como seria difícil, senão impossível, excluir o histórico social e pessoal de um jogador da atividade de jogo. “*A game’s formal properties cannot fully determine the experience a player has when engaging with them*¹⁵⁸” (CALLEJA, 2015, p. 215).

Além do círculo mágico de Huizinga, ao considerar jogos digitais, Calleja (2015) levanta a separação do virtual e do real como uma segunda barreira de divisão desses jogos. O autor busca demonstrar como estudiosos definiram o espaço virtual através da metáfora da fronteira, ou seja, de uma “terra” separada da realidade que se encontra do outro lado da tela. Calleja afirma que essa ideia é

¹⁵⁵ Em tradução livre: “o ideal de estruturas sociais humanas organizadas”.

¹⁵⁶ Em tradução livre: “são atividades que requerem uma atitude lusória e que a atitude lusória é uma experiência que ocorre ao jogar um jogo”.

¹⁵⁷ Em tradução livre: “A ideia de um círculo mágico é sedutora, assim como a ideia de um limite claro entre jogar e não jogar. A realidade é mais confusa. Problemas com o uso do conceito de círculo mágico como uma ferramenta analítica foram identificados repetidamente. Esses problemas tornam-se especialmente claros quando o pesquisador em questão tem em mãos material empírico real que tenta entender (sem muito sucesso) aplicando o paradigma dominante da separação do jogo.”

¹⁵⁸ Em tradução livre: “As propriedades formais de um jogo não podem determinar totalmente a experiência que um jogador tem ao se envolver com ele.”

inicialmente apresentada por Barlow and Kapor (1990), mas continuada por Rushkoff (1994), Rheingold (1993) e Mitchell (1995), tornando-se uma metáfora recorrente. Para o autor, essa metáfora é problemática uma vez que separa o real do virtual em vez de compreender o virtual como constituinte do real. Mesmo autores como Edward Castranova (2005) não foram capazes de escapar de um dualismo problemático, na opinião de Calleja, entre mundo sintético e mundo real.

A resolução dessa dicotomia é encontrada através de Haraway (2013), e Calleja apresenta que a “*contemporary culture is best expressed in terms of hybridity and dialectic relationships between poles of difference, rather than reductionist dualisms*¹⁵⁹” (2015, p. 217). Para o autor, o computador serve de ferramenta para “*the manifestation of the actual-virtual dialectic*¹⁶⁰” (CALLEJA, 2015, p. 218). Jogos digitais têm as possibilidades de ações pré-programadas e, quando a subjetividade de escolhas humanas toca nessas pré-determinações, é que a dialética entre a realização e a virtualização ocorre.

*It is the interaction of the player with the complex problematic presented by the game rules, environmental mechanics, representational signs, and the hardware interface that engenders a movement from virtualization to actualization and back again. Virtual environments are unique sites of mediated instantiation of this recursive process of actualization and virtualization. This process accounts for the creation of a challenge, or problem that needs to be solved (virtualization) to the creation of a solution that is acted upon (actualization). Often, an action in a game system will pose new challenges to be solved, and the process starts all over again*¹⁶¹ (CALLEJA, 2015, p. 218).

Calleja (2015) afirma que aplicar um conceito de virtual a jogos digitais é útil por destacar o potencial criativo para a realização de uma infinidade de experiências para os jogadores. Ambientes virtuais são parte constituinte do cotidiano e, dessa

¹⁵⁹ Em tradução livre: “a cultura contemporânea é melhor expressa em termos de hibridismo e relações dialéticas entre polos de diferença, em vez de dualismos reducionistas”.

¹⁶⁰ Em tradução livre: “a manifestação da dialética real-virtual”.

¹⁶¹ Em tradução livre: “É a interação do jogador com a problemática complexa apresentada pelas regras do jogo, pela mecânica ambiental, pelos signos representacionais e pela interface do hardware que engendra um movimento da virtualização para a atualização e vice-versa. Os ambientes virtuais são locais únicos de instanciação mediada desse processo recursivo de atualização e virtualização. Este processo é responsável pela criação de um desafio ou problema que precisa ser resolvido (virtualização) para a criação de uma solução que é acionada (atualização). Muitas vezes, uma ação em um sistema de jogo apresenta novos desafios a serem resolvidos e o processo começa novamente”.

forma, deveriam ser considerados entrelaçados ao senso de realidade. Sendo assim, metáforas como imersão, que se pautam na ideia de ser transportado para outro mundo, não contemplam esse entrelaçamento entre a virtualidade e a realidade. Calleja, então, propõe a “*incorporation*” como metáfora:

*incorporation accounts for the sense of virtual environment habitation on two, simultaneous, levels: in this first sense of the metaphor, the virtual environment is incorporated into the player's mind as part of their immediate surroundings, within which they can navigate and interact. In the second sense, the player is incorporated (in the sense of embodiment) in a single, systemically upheld location in the virtual environment at any single point in time*¹⁶² (2015, p. 219).

Para o autor, essa metáfora opera em dois eixos: a assimilação do espaço de jogo pela consciência dos jogadores, ao mesmo tempo em que os jogadores são incorporados no espaço de jogo através de um avatar/interface. Assim, Calleja (2015) afirma que, quando um jogador experimenta a incorporação, o ambiente do jogo é absorvido pela sua consciência como um lugar habitado. Isso teria um forte efeito no senso de identidade dos jogadores que poderiam expandir suas possibilidades de interação através de “fantasias compartilhadas” (FINE, 1983) pela grande variedade de experiências simuladas. Para Calleja (2015), os jogos digitais têm a capacidade de fazer habitar outros espaços, podendo ter experiências sinestésicas de estímulos que complementam as limitações da simulação. Sendo assim, a identidade dos jogadores não seria apenas afetada pela forma como eles jogam, ou pelas relações sociais estabelecidas com suas comunidades. A própria experiência de habitar o ambiente virtual e internalizar esse mundo engajante, memorável e excitante é ação constituinte na formação da identidade dos jogadores.

Com isso, Calleja (2015) defende que não é possível afirmar que exista uma identidade lúdica separada da identidade real que só ocorre dentro de jogos e que a separação da realidade e dos jogos não apresenta um modelo de análise social que reflita a complexidade de negociações e interpretações de limites presentes nas relações enquanto jogadores.

¹⁶² Em tradução livre: “A incorporação dá conta do sentido de habitação do ambiente virtual em dois níveis simultâneos: neste primeiro sentido da metáfora, o ambiente virtual é incorporado à mente do jogador como parte de seu entorno imediato, dentro do qual ele pode navegar e interagir. No segundo sentido, o jogador é incorporado (no sentido de incorporação) em um único local sistemicamente mantido no ambiente virtual em qualquer ponto no tempo.”

4 A DEFINIÇÃO DE OUTRO CONCEITO DE JOGO

Após compreender a história e o trabalho de Huizinga, foi possível fazer uma análise mais profunda sobre as características de jogo propostas por ele e os apontamentos críticos à sua tese, que servem de antítese ao seu pensamento, partindo de autores contemporâneos ao historiador e chegando a pesquisadores atuais. Por fim, por meio do trabalho de Salen e Zimmerman, foi estabelecida uma anatomia dos elementos de jogos. Partindo deste referencial, nesta seção as características de jogo de Huizinga serão revisitadas, considerando os apontamentos críticos levantados neste trabalho e sintetizando um conceito de jogo que possibilite auxiliar na compreensão das relações sociais, culturais, políticas e econômicas contemporâneas.

4.1 JOGOS COMO SISTEMAS DE RESSIGNIFICAÇÃO CONCEITUAL E MATERIAL

A primeira ruptura a ser feita com Huizinga é em relação ao essencialismo de sua definição fenomenológica ao tratar jogo como *Urphanomen*, como foi apontado por Gombrich (1973). Nesse caso, Frissen et al. (2015) estão corretos ao indicar que jogos não são um fenômeno duro e que suas características podem aparecer em diversas atividades lúdicas, as aproximando de um status de jogo. Diferentemente de Salen e Zimmerman (2004), que buscam uma separação objetiva entre as categorias de atividade lúdica e jogo, como no caso da boneca e do jogo da velha, esta tese considera um espectro entre eles, afinal existe uma miríade de possibilidades entre atividades lúdicas e jogos quantificáveis que mesclam ambos os conceitos de diferentes formas. Sendo assim, ao mesmo tempo que jogos pertencem à categoria de atividade lúdica, eles também compõem e dão forma a essa categoria. Todos os jogos são atividades lúdicas e todas as atividades lúdicas possuem elementos de jogos. O segundo ponto é ressaltar a crítica de Ehrmann (1968) sobre Huizinga tornar neutra a categoria de realidade ou seriedade. De acordo com o crítico, isso advém das implicações ideológicas do historiador, que tornam etnocêntrica sua análise sobre outras culturas. Nesse sentido, a realidade levantada por Huizinga equivale à vida e cultura cotidiana historicamente constituída. Com isso, jogo não é superior ou inferior à vida cotidiana, mas parte de sua constituição histórica, dando forma às estruturas de significados sociais. Além disso,

jogo se torna um espelho dos comportamentos ativos de seus jogadores, uma coextensão e reflexo da cultura como um todo, como apontam Fink (1960) e Ehrmann (1968). Por fim, é trazida a perspectiva de Salen e Zimmerman (2004) de que jogo insere uma camada de significado que é sobreposta à vida cotidiana. Entretanto, o objetivo aqui é compreender jogo em relação à cultura e não como uma categoria dura que o separa das atividades lúdicas.

Assim, jogos, nesta tese, são compreendidos enquanto um sistema de ressignificação artificial de símbolos e significados relacionados a uma materialidade historicamente constituída, pontos que serão destrinchados a seguir. No capítulo 3.4, através de Salen e Zimmerman (2004), sistemas foram descritos como um conjunto de partes que se relacionam para formar uma unidade complexa. Sua transformação é considerada artificial, pois toda transformação de símbolos e seus significados é subjetiva, não existindo uma compreensão de realidade metafísica desses significados e, sim, um apontamento arbitrário, temporário e em constante disputa. Esses apontamentos estão sempre relacionados a uma materialidade constituída historicamente que, ao mesmo tempo que é afetada por esse sistema, afeta as possibilidades que esse sistema possui. Chegando a essa compreensão inicial, é possível analisar e discutir cada uma das características de jogo partindo da definição de Huizinga (1980).

A primeira característica, de que jogos são uma atividade voluntária exercida livremente, não se reflete quando jogos culturais e sociais são examinados. Ehrmann (1968), Flusser (1985), Frissen et al. (2015), Salen e Zimmerman (2004) e Trammell (2023) questionam essa característica como determinante em jogos. Flusser, por exemplo, demonstra como o ato de produzir através de aparelhos é um ato de jogar com um programa. Em uma sociedade capitalista, em que o trabalhador não possui agência sobre sua subsistência e necessita da venda de seu trabalho para sobreviver, jogar para produzir através de aparelhos não é uma opção exercida livremente, sendo consequência da estrutura produtiva social. Frissen et al. (2015) apresentam essa mesclagem de trabalho com jogo usando como exemplo jogadores que, através da coleta e venda de itens em jogos digitais, passam a compor renda para subsistência própria ou de suas famílias. Esse processo conhecido como *gold farming*, ou colheita de ouro em tradução livre, é extremamente associado à China, como explica Dibbel (2016), porém não limitado a ela, ocorrendo em países como Coreia do Sul, Índia, Malásia, Filipinas (HEEKS, 2008) e Venezuela (OMBLER,

2020). Expandindo essa perspectiva, compreende-se que jogar, ou seja, interagir com as possibilidades de agência social em um sistema produtivo de opressão como o capitalismo, não é uma escolha, uma vez que o humano nasce refém dos sistemas de jogos sociais e culturais de seu meio. Mesmo Huizinga (1980) compreende a limitação dessa característica quando considera que rituais sociais com funções culturais são obrigações impostas aos jogadores, como o caso da pressão da maternidade para as mulheres em uma sociedade patriarcal, ou a venda da mão de obra para a classe trabalhadora na sociedade capitalista. Como citado anteriormente, devido às condições contemporâneas ao autor que determinaram seu viés político, sua perspectiva de jogo é moralizada e levada a perceber a função de jogo apenas em relação ao sagrado transcendental. Considerando a função de jogo como ferramenta de mediação de significados, vai-se além da consideração de Huizinga de que jogos são adornos da vida.

Com essa nova perspectiva, a primeira característica de jogos pode ser redefinida como a participação ou imposição institucionalizada e sistêmica de agência a partir de uma materialidade específica. Participação ou imposição relacionam-se com essa dualidade da atuação no jogo. Se, por um lado, é possível voluntariamente participar de um jogo aceitando previamente as regras estabelecidas, por outro, existe a chance de se tornar jogador ou objeto de jogo sem ter escolha ou mesmo perceber essa imposição. É institucionalizada, pois jogos necessitam de uma organização de significados definida individual ou coletivamente. Essa instituição pode ser cooperativa em sua organização, permitindo que todos os jogadores tenham agência significativa sobre as regras definidas, ou pode ser opressiva, utilizando mecanismos de violência que podem ser físicos, econômicos, sociais e etc., para impor os sistemas de significados dos jogos sobre um indivíduo ou grupo. Sistêmica de agência, pois, como trazido no capítulo 3.4, jogos são composições de sistemas que medeiam significados de ações que interagem com a materialidade, que, neste caso, é específica. Se jogos medeiam significados, essa mediação necessariamente parte das possibilidades materiais do meio no qual os jogadores estão inseridos. Não há como desenvolver um jogo de cartas sem antes existirem as cartas. Não se pode desenvolver o xadrez sem que antes tenham as peças e o tabuleiro que materializam as possibilidades de interação com o jogo e permitam a exploração de suas possibilidades de regras. Nas sociedades, não se pode pensar novas regras de interação social, ou seja, agência humana, para além

do que a materialidade historicamente constituída permite. A mediação de significados planifica a experiência humana e permite uma troca em que o indivíduo modifica o significado de seu meio ao mesmo tempo que é modificado por ele. Sendo assim, o lúdico na sociedade agencia os valores e significados advindos da materialidade histórica, dando contexto social para ações individuais.

Lutadores de boxe, por exemplo, têm suas agências de atuação em uma luta limitadas por regras pré-estabelecidas. Ao mesmo tempo que eles aceitam as regras previamente e de forma voluntária, existe uma clareza sobre as consequências de não se ater a elas. Consequências que podem afetar diretamente em seu trabalho e até mesmo bani-los do esporte que, ao mesmo tempo, é um jogo e uma ocupação. Essas consequências partem de uma instituição que aplica as regras de forma violenta, com força coerciva que não necessariamente é física, sobre seus jogadores. No caso dos atletas de boxe, o banimento sumário de sua atuação enquanto trabalhador esportista como consequência da quebra de regras será sempre violenta, uma vez que essa ação é forçada sobre o indivíduo. Essa mesma lógica perpassa a vida do trabalhador na sociedade capitalista. Um exemplo de cerceamento de agência em um jogo social é o controle dos meios para modificar a materialidade. Considerando que jogos sociais são a estrutura base das relações sociais e levando em conta que, na vida material, é necessário trabalhar a matéria para sobreviver, o jogo social vai sempre estruturar sua disputa de poder a partir do controle dessa potência de transformação material, afinal o trabalho é a ação central da vida em sociedade. Transformar a matéria seria a principal mecânica da sobrevivência humana. Como dito anteriormente, jogos têm o potencial de criar e ressignificar conceitos e matéria, porém, jogos não são sistemas capazes de transformar a matéria na vida social, pois, para isso, é necessário trabalho. Trabalho é o que produz a riqueza no jogo social. O capitalismo se estrutura através de um sistema de jogo em que o conceito de propriedade privada garante a possibilidade de regras que permitam a exploração da produção de riqueza desenvolvidas a partir de meios privados de produção. Para que essa regra funcione, é necessária uma instituição que garanta sua manutenção. A polícia e o Estado são parte das responsáveis pela fiscalização e manutenção dessa regra, por exemplo. Porém, é a instituição cultural, ou o jogo social, que garante a legitimidade daquela regra. Se esse acordo de regras é visto como natural e não um sistema de confiança adotado pela sociedade, não é possível compreender o limite de atuação nele, tampouco a

possibilidade de existir a ação política de se organizar e repensar esse acordo social. As mudanças desse processo de exploração são notadas ao analisar sua transformação no capitalismo. Inicialmente, os trabalhadores vendiam sua mão de obra sem, muitas vezes, receber o suficiente para adquirir o fruto do seu próprio trabalho, alienados de sua produção. Ao que a sociedade capitalista se torna uma sociedade de mercadorias, consumir é interagir com esse sistema, seja para sobreviver ou para realizar desejos gerados por ela. Essa necessidade de consumo cria um novo mercado de exploração em que trabalhadores vendem seu futuro trabalho em troca de acesso a necessidades ou desejos no presente. Com isso, as pessoas no capitalismo passam a vender sua mão de obra em troca de sanar dívidas. Pesquisas apontam que 46% dos brasileiros utilizam mais de 50% do seu salário para quitar dívidas (ICL Economia, 2023). Hoje, a sociedade capitalista passa por uma nova transformação nesse processo, onde os meios de produção são também propriedades digitais de acesso a plataformas que possibilitam o trabalho, como iFood ou Uber. Essas empresas não possuem mais o gasto de ter uma frota de trabalhadores entregadores, mas sim a propriedade sobre o acesso desse tipo de trabalho. Levando em conta o desemprego como uma constante nas sociedades capitalistas, pessoas buscam qualquer alternativa para vender sua mão de obra e encontram uma forma de garantir algum tipo de renda para sobrevivência. Porém, esse modelo produtivo busca exonerar a responsabilidade dos proprietários da plataforma digital de fornecer os meios produtivos a seus trabalhadores, ou seja, vende-se a ideia que a plataforma é um serviço e o trabalhador é um empresário dono de seu próprio negócio. Dessa forma, sem possuir o ferramental básico para o trabalho, por exemplo uma moto para profissionais de entrega, o trabalhador se vê obrigado a se endividar para poder ter acesso ao jogo produtivo. Dessa forma, o sistema capitalista que anteriormente explorava a mão de obra diretamente dos trabalhadores agora a explora de forma indireta em múltiplas instâncias. Os bancos exploram o trabalho futuro por meio de dívidas geradas para permitirem o acesso ao trabalho e as empresas donas de plataformas digitais exploram através da possibilidade de acesso ao meio produtivo. Isso coloca a responsabilidade dos custos produtivos nos próprios trabalhadores que, sem autonomia, perdem a possibilidade de agenciar suas escolhas nesse sistema. Isso é resultado da manipulação de significados da materialidade através das instituições que

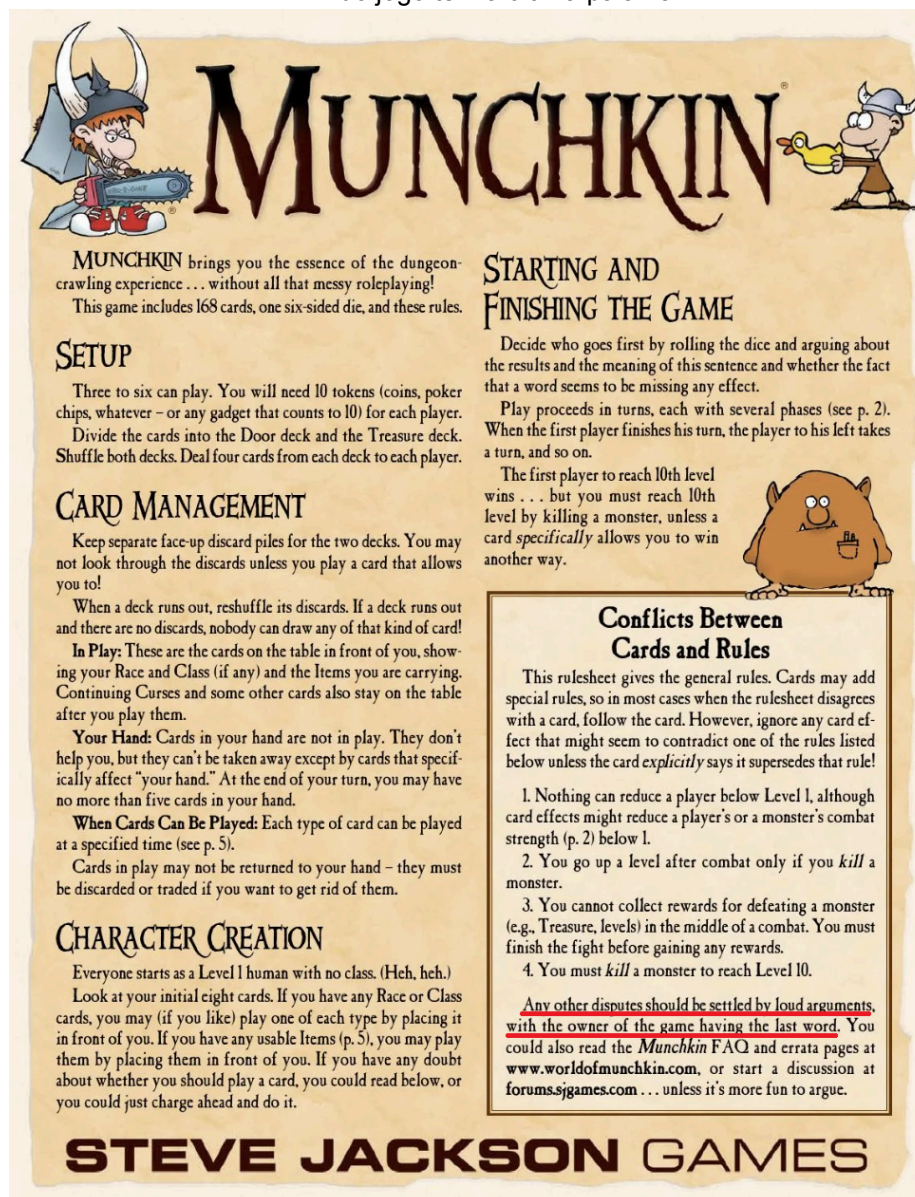
sustentam o jogo social. Não cabe discutir se isso é moralmente correto ou não, o objetivo é entender a dinâmica de como o jogo é mediado.

O uso da violência institucional é ainda mais evidente ao ir além do campo dos esportes e analisar o modo produtivo social no capitalismo enquanto estrutura de jogo. Como forma de sustentar o cerne desse jogo capitalista, que é a possibilidade de acúmulo de capital principalmente através da propriedade privada dos meios de produção, os sistemas de jogos sociais se organizam por meio de diversas instituições que legitimam e atuam para a sua manutenção. As leis se propõem a delimitarem os mecanismos que possibilitam a atuação social dos indivíduos e são aplicadas por agentes que se beneficiam da manutenção do *status quo*. É notável que as leis são utilizadas como forma de violência social sobre a classe trabalhadora, em especial os indivíduos mais periféricos do sistema, como é demonstrado por Silvio de Almeida (2019) na relação de poder do racismo institucionalizado pelas leis. Uma mesma lei pode ter aplicações distintas uma vez que ela não é a matriz principal que sustenta o jogo de produção, mas sim o objeto de coerção para a imposição do jogo capitalista.

Outra instituição que torna a violência ainda mais evidente é a instituição policial, que executa as imposições das regras de produção social de forma violenta e até física. O uso de força é sempre relativo à posição de agência sobre as regras do jogo, ou seja, quanto menos o indivíduo tiver participação na composição, validação e/ou aplicação das regras, menor será sua relevância para a manutenção daquele status e, conseqüentemente, maior será a violência coercitiva sobre si. Isso acontece mesmo nos jogos de entretenimento, por exemplo, em uma brincadeira infantil, em que essas relações de poder de propriedade se evidenciam. Afinal, em muitos casos, é o dono da bola quem decide as regras de como será a brincadeira e aqueles que não se aterem a esse status sofrem as consequências de uma possível exclusão. Quanto menor for o vínculo entre uma das crianças com o dono da bola, mais provável e possivelmente severa será sua punição caso o desafie. Um exemplo dessa definição de propriedade como poder é o jogo de carta *Munchkin*¹⁶³ onde em última instância, caso ainda haja disputa em relação às regras, a pessoa proprietária do jogo fica responsável pela decisão.

¹⁶³ *Munchkin* é um jogo de cartas competitivo onde os jogadores simulam o ciclo de aventuras de RPG, enfrentando monstros em masmorras, coletando itens poderosos e evoluindo seus personagens. O ganhador é a primeira pessoa a atingir o nível 10.

Figura 8 - Regras do *Munchkin* em inglês, com o destaque do texto que, em tradução livre, diz: “Quaisquer outras disputas devem ser resolvidas por estrondosos argumentos no qual a pessoa dona do jogo tem a última palavra”.



Steve Jackson Games, 2001.

A segunda característica de Huizinga diz que jogo ocorre separado da vida cotidiana, apenas complementando-a. Mais uma vez, essa característica não se sustenta conforme os apontamentos de Antoni (1959), Ehrmann (1968), Fink (1960), Frissen et al. (2015), Calleja (2015) e Fortunati (2015). Ehrmann demonstra como os jogos possuem relação de impacto direto na economia cotidiana, uma vez que não são uma atividade sem efeitos e sua gratuidade só é percebida enquanto atividade voluntária. Utilizando da etnologia, Ehrmann demonstra como despendar tempo com jogos é uma forma de adquirir prestígio e poder. Além disso, ao acreditar que o jogo poderia ser subtraído da vida cotidiana, considerada a seriedade conforme Huizinga,

jogo seria uma atividade que não produz valor, o que não condiz com a realidade contemporânea. Jogos geram valor econômico e criam ídolos que afetam diretamente o meio em que estão inseridos. Pelé, o rei do futebol, teve sua vida modificada por um esporte e foi capaz de ser um agente de transformação graças à sua atuação em um jogo de extremo valor social e mercadológico na sociedade capitalista de sua época. Apesar de todas as contradições e problemas em sua vida, ele foi capaz de exercer mudanças significativas na sociedade pela sua atuação enquanto jogador, como foi dito pelo embaixador da Nigéria Muhammad Makarfi Ahmad (UOL, 2023) na ocasião do enterro do ídolo. É perceptível como tanto hoje quanto em outros períodos das civilizações humanas, os populares jogos de entretenimento interagem diretamente com a vida cotidiana, transformando-a e por ela sendo transformados.

Como Fink (1960) aponta, o problema da tese de Huizinga se dá por sua visão modernista dicotômica entre jogo e seriedade. Dicotomia que Frissen et al. (2015) superam ao demonstrar a dupla experiência dos jogadores em compreender que, ao mesmo tempo que são levados pela experiência do jogar, ainda estão conectados com a realidade cotidiana. Os autores acabam se limitando a discutir essa relação com os jogos digitais, mas afirmam que Huizinga compreendia essa dualidade de experiências ao indicar como esportistas ou crianças se reconhecem no espaço de jogo e do cotidiano ao mesmo tempo. Não só isso, mas Huizinga defendia como jogo poderia se tornar mais sério do que a vida cotidiana. Para esta tese, isso significa que mesmo jogos de entretenimento podem se sobrepor aos jogos sociais, se tornando mais absorventes do que as possibilidades de atuações no dia a dia. Isso pode se dar por diversos motivos, como um maior potencial de agência no jogo do que na vida cotidiana ou uma forma de escape das limitações da vida mundana, etc. Conforme apresentado em *Explorando o Labirinto de The Witness* (KRETZSCHMAR; SILVEIRA, 2019), jogo é uma comunicação entre quem joga e quem o desenvolve, e essa comunicação vaza para o cotidiano, pois o jogador tem sua perspectiva do dia a dia modificada, passando a buscar os elementos do jogo em seu meio.

Levando estes pontos em consideração, é possível definir a segunda característica com a compreensão de que jogos podem simultaneamente criar conceitos ou ressignificar conceitos ou matérias. Ao mesmo tempo que jogos podem ser apenas adornos da vida, como forma de mídia de entretenimento ou de faz de

conta, eles podem agenciar mudanças sociais através de seus sistemas de significados. Isso não significa que todos os jogos irão produzir esses efeitos, porém eles têm a potencialidade de alcançar mudanças econômicas, políticas e sociais. Anteriormente, foi apresentado o exemplo de esportistas e de competições que proporcionam esse tipo de impacto, porém o maior exemplo de ressignificação são os jogos sociais, que estabelecem as agências produtivas, como é o caso das leis, religião, rituais de distribuição de trabalho e educação, etc. Quando a subsistência humana passa a ser agenciada por um sistema de jogo imposto institucionalmente, o jogo deixa de ser uma camada de enfeite da materialidade e passa a agenciá-la. Mais uma vez, é o trabalho de jogar para informar através de aparelhos, como citado por Flusser (1985), ou os jogadores que trabalham coletando itens e moedas digitais para complementar renda, como apontado anteriormente por Frissen et al. (2015), Dibbel (2016) e Heeks (2008). Toda a possibilidade de atuação humana é agenciada pelas possibilidades desse sistema produtivo. A subsistência, o trabalho e os sonhos são limitados pelos sistemas de jogos que agenciam a materialidade. Só é possível vislumbrar aquilo que o sistema permite, mesmo que a materialidade possibilite outras formas de vida.

Um exemplo de contradição artificialmente criada pelo sistema produtivo é a fome¹⁶⁴. A humanidade produz alimentos o suficiente para sanar a fome de cada indivíduo (ORGANISATION DE COOPÉRATION ET DE DÉVELOPPEMENT ÉCONOMIQUES, 2016), entretanto quase 1 bilhão de pessoas ainda passam fome. Pesquisadores apontam diversas causas para esse problema, e muito do que é levantado em relatórios sugere a desigualdade de renda como uma das principais causas. O objetivo não é discutir os detalhes das dificuldades regionais de cada país, dos problemas logísticos e de transporte, entre tantas outras características globais, econômicas e sociais que geram esse problema, mas sim pensá-lo sob a perspectiva de estratégia de jogo enquanto sistema produtivo capitalista. Se as condições técnicas e tecnológicas possibilitam uma produção que excede a necessidade humana de consumo, como é possível que a fome ainda exista? Ao encarar as regras do sistema produtivo capitalista, no qual o objetivo principal de quem produz é a geração de lucro para os indivíduos que possuem os meios,

¹⁶⁴ Este é um exemplo de perspectiva produtiva e não uma simplificação de como resolver esse problema. A ideia é demonstrar como os sistemas de significados recortam as possibilidades de atuação humanas.

nota-se que, ao transformar alimento em mercadoria, os donos da produção passam a agenciá-la pelas regras desse sistema e, conseqüentemente, a buscar estratégias que gerem o máximo de lucro possível. Nessa lógica, mais vale vender excedentes produtivos para alimentar a pecuária ou mesmo descartá-los (BARROS, 2018) do que fornecê-los de graça, uma vez que a demanda diminuiria e, com isso, o valor da mercadoria também. Não é uma questão de moralizar essa ação e, sim, de entender que, dentro de um jogo produtivo social, no qual a condição de vitória é individual, as estratégias de produção vão buscar otimizar ao máximo a possibilidade de vitória; neste caso, a exploração do lucro de mercadorias e, com isso, o acúmulo individual de capital. Se os sistemas de jogos sociais não tratassem comida como mercadoria e sim como um direito, ou seja, como regra institucionalizada, as possibilidades de estratégias de agenciar a organização do combate à fome seriam diferentes. Entretanto, a resolução desse problema é sempre atravessada pelas possibilidades de agência permitidas pelo jogo produtivo que está em constante disputa política.

Huizinga aponta o isolamento como terceira característica de jogo. Para ele, jogos ocorrem em um tempo e espaço separados da realidade, mesmo que, conforme a segunda característica, eles influenciem o cotidiano e vice-versa. Huizinga tenta delimitar o círculo mágico, um espaço materializado ou idealizado previamente onde o jogo ocorre isolado do tempo do dia a dia. Diversos autores contribuem para a compreensão dessa característica, trazendo novas perspectivas sobre o funcionamento desse círculo, como é o caso de Fink (1960), Suits (1978), Frissen et al. (2015), Calleja (2015) e Salen e Zimmerman (2004). Para Fink, ao jogar, os jogadores possuem uma dupla existência que habita simultaneamente a vida cotidiana e o espaço de jogo. Eles são capazes de compreender essa dupla existência, o que não os isola completamente do cotidiano, mas transforma simbolicamente a realidade diária. Suits corrobora com essa ideia ao defender que, para adentrar o espaço de jogo, é necessário que os jogadores possuam uma atitude lúdica. Para o autor, isso significa a constante manutenção da aceitação de uma autoridade arbitrária que imputa meios ineficientes de interações para alcançar certos objetivos. Frissen et al. contribuem para essa perspectiva ao apontar como jogadores jogam com outras pessoas e até com os espectadores que assistem à partida, ao mesmo tempo em que individualmente são absorvidos pelo jogo, tornando a experiência de jogar simultaneamente cêntrica e excêntrica. Outro exemplo dado pelos autores é a forma como a computação ubíqua permite transitar

entre a vida cotidiana e as atuações e interações de identidades virtuais. Calleja (2015) chama isso de “*incorporation*”, a possibilidade de assimilar o espaço de jogo, mesmo o digital, como lugar a ser habitado, ao mesmo tempo em que os jogadores são incorporados através da interface do jogo com avatares digitais ou peças de um tabuleiro.

Salen e Zimmerman (2004) demonstram como, nas atividades lúdicas como brincar de boneca, o limite do círculo mágico é nebuloso, mas no jogo da velha esse limite é quantificável, possuindo um espaço definido de interação com começo, meio e fim. Entretanto, a distinção entre atividades lúdicas e jogos pode ser considerada um espectro e não necessariamente duas categorias distintas. Ao brincar com a boneca, as características de jogos são identificáveis, o espaço e tempo são alterados simbolicamente e um objetivo de experiência e atuação é proposto pela criança. Existe uma conclusão na brincadeira, mas, assim como nos jogos de RPG, é possível retornar ao mundo fantástico para novas narrativas sempre que a criança quiser. O que difere o brincar do jogar é a temporalidade dos sistemas simbólicos instituídos. Ao brincar, o indivíduo está constantemente ressignificando simbolicamente a materialidade em prol de um objetivo final que pode ser narrativo, emocional ou sensorial. Quando crianças brincam juntas, elas se comunicam constantemente para que essas ressignificações simbólicas sejam adotadas por todos os participantes. Mesmo ações, como correr, brincar na gangorra, escalar e se esconder são ressignificadas com o intuito de atingir a vertigem citada por Caillois (2001). Sendo assim, jogos e atividades lúdicas estão em um espectro em que estas se aproximam cada vez mais daqueles de acordo com quão permanentes são as ressignificações simbólicas e com a quantidade de características de jogo que elas acumulam.

Considerando esses pontos, e como levantado anteriormente, a terceira característica do jogo pode ser redefinida como o potencial de ressignificação sistêmica de ações e interações em relação a um tempo e um espaço. Por meio de um sistema de regras participativas ou impositivas, os jogos têm a potencialidade de ressignificar a forma como sujeitos atuam sobre determinado espaço e tempo. Isso é perceptível quando a convenção social de tempo, horas e minutos, é sobreposta pelos turnos de um jogo de tabuleiro. Quanto mais o jogo absorve os jogadores, menos eles contabilizam o tempo socialmente convencionado em horas, vivendo conforme o tempo desse novo jogo, através de turnos ou de objetivos internos. Isso

não significa que os jogadores deixam de compreender o tempo cotidiano e passam a viver separados dele como Huizinga apontava. Os jogadores, através da atitude lúdica ou da coerção institucional, transformam o tempo, uma vez que suas ações naquele período possuem significado dentro do sistema temporal definido pelo jogo. Enquanto o significado do jogo sobreposto for mais potente que outros sistemas de tempo cotidiano, os jogadores terão sua percepção temporal alterada.

O mesmo ocorre com o espaço. Enquanto o significado das peças do tabuleiro de xadrez for mais potente que o meio material do jogador, aquelas peças possuem um valor superior ao espaço cotidiano em que o jogo acontece. Para um jogador de xadrez, não importa o material das peças que está jogando, e, sim, seu valor significativo nas possibilidades de ações dentro do sistema de jogo. Dessa forma, o círculo mágico proposto por Huizinga é desenhado pela potência do sistema do jogo. Conforme Salen e Zimmerman (2004), esse sistema pode ser fechado, como no caso dos turnos de um jogo de tabuleiro em que a influência da vida cotidiana é reduzida ou anulada, ou aberto, permitindo que as convenções de tempo sociais transformem e sejam transformadas pelo jogo, ou seja, o cotidiano interfere e é interferido pelo jogo. Um exemplo desse sistema aberto são os jogos de futebol durante a Copa do Mundo. Devido ao impacto social do evento na realidade cotidiana, o esporte se transforma e é transformado pelos sistemas de jogos sociais, gerando rituais de socialização e afetando a própria produção social, como, por exemplo, a pausa no trabalho para acompanhar os jogos relacionados a países onde o futebol tem um impacto cultural significativo. Ao mesmo tempo, ele transforma a vida cotidiana e é transformado pelos sistemas culturais e sociais do local e tempo onde acontece.

Com isso, compreende-se que os sistemas de jogos que organizam as relações sociais operam da mesma forma. Ao definir que um espaço de terra pode ser adquirido e agenciado por quem possuir a validação de propriedade, aquele espaço e todas as ações possíveis sobre ele são transformados. Como os sistemas de jogos sociais capitalistas são coercitivos, esse espaço é defendido no sistema capitalista através da violência do estado. O mesmo se dá sobre as convenções sociais do sistema de contagem de tempo em minutos, horas, dias e meses, ou seja, as convenções e rituais sociais também são jogos. É através dos sistemas de jogos que possibilitam a transformação dos significados materiais e temporais que são estruturadas as possibilidades de agências enquanto indivíduos em uma sociedade.

Como o indivíduo é formado e educado dentro desses sistemas, ele não os reconhece como jogos e, sim, os aceita como realidade, principalmente em um sistema produtivo capitalista no qual a maior parte dos indivíduos sociais não possuem agência significativa de ressignificação das regras do sistema. Por mais que o trabalho, ou seja, as ações de ressignificação material sejam o cerne da produção de valor no sistema capitalista, os mecanismos de defesa de propriedade privada operam para beneficiar os indivíduos que mantêm o status competitivo e exclusivo de atuação sobre essas regras. Ao fim, os trabalhadores individualizados em suas ações não possuem poder suficiente para ressignificar os sistemas de jogos sociais, então eles apenas alimentam a máquina produtiva.

A quarta característica que Huizinga apresenta são as regras. Essa é uma característica evidente, uma vez que jogos, principalmente os coletivos, necessitam definir quais são os elementos simbólicos ressignificados. Huizinga aponta como as regras são os elementos de controle que permitem a determinação de uma ordem das incertezas caóticas da vida. Nenhum dos críticos do historiador apresentados nesta tese desafiaram essa característica diretamente, apenas buscaram complementá-la. Frissen et al. (2015) questionam as regras como absolutas e propõem que elas estão em constante transformação, já que também são elementos a serem jogados e ressignificados historicamente ou mesmo durante uma partida. Flusser (1985) contribui para essa discussão ao demonstrar como as regras são internalizadas nos aparelhos, removendo a possibilidade de jogar com sua interpretação ou modificação. Já Salen e Zimmerman (2004) adicionam três categorias em relação ao funcionamento dos sistemas de regras: regras operacionais, implícitas e constitutivas. Operacionais são descritas em um jogo de tabuleiro e representam as formas como ele deve ser operacionalizado por quem joga. Constitutivas são regras subjacentes à estrutura do jogo. Elas representam os sistemas matemáticos das potencialidades de jogadas no xadrez, as possibilidades de permutação de escolha em um jogo de jokenpô. Elas não explicam como operacionalizar as ações do jogo, mas delimitam de forma abstrata a estrutura em que os jogos existem. Já as regras implícitas são etiquetas não discutidas, mas presentes em jogos. Seria o comportamento que Huizinga indica como esperado dos jogadores para a manutenção do círculo mágico. Essas categorias ajudam a identificar elementos de regras a serem discutidos, mas, para esta tese, elas são perspectivas distintas sobre a mesma característica de jogo. Ainda assim, nenhum

autor citado discute de que forma essas regras são instituídas, constantemente considerando a adesão dos jogadores como voluntária.

Para resolver esse ponto, define-se que a quarta característica de jogos é sua potencialidade de ressignificação através de um sistema de regras institucionalizadas. Como acontece na primeira característica, esse sistema de regras pode ser participativo ou impositivo aos jogadores. Porém a imposição só ocorre de forma abrangente devido a um sistema que delimita as possibilidades de agência dos jogadores e organiza as ressignificações simbólicas da realidade. Antes de começar um jogo de tabuleiro, é necessário compreender quais os sistemas que o compõem e como eles agenciam a materialidade do espaço do tabuleiro. As regras podem ser aprendidas através do acesso a uma mídia que comunique esse sistema, como um manual; por meio de outro indivíduo que as ensina didaticamente; ou através do próprio jogar, quando o aprendiz não é responsável pelas interpretações e execuções dessas regras e vai internalizando as possibilidades de ações através de tentativa e erro ou da observação de como os outros jogam. Aprender as regras com outro indivíduo é ser atravessado por suas intenções e experiências, assim como aprendê-las através de um documento institucionalizado é sofrer influência das intenções de quem as definiu. Um manual de regras de xadrez pode proporcionar apenas as possibilidades de ação com as peças, sem contextualizar situações onde esses movimentos são bem utilizados. Mais do que isso, o manual pode fazer parecer que xadrez é um jogo sobre pensar estritamente como mover as peças e não sobre a extensão de ameaça que suas posições projetam no tabuleiro. Porém, um manual pode trazer contexto de jogadas e movimentos, assim como um indivíduo faria, explicando em detalhes quais as aberturas mais interessantes para começar o jogo e porque elas funcionam. Quanto mais informação sobre as possibilidades de uso de regras os jogadores tiverem, mais rápido eles vão compreender as implicações de suas ações naquele sistema, ao mesmo tempo em que mais enviesados por essa compreensão eles ficarão. Aprender as regras enquanto joga é aprender através de erros e da análise de como outros interagem com o sistema, o que também gera uma compreensão enviesada e, na maioria das vezes, desprovida do propósito das ações do outro jogador. Aprender como jogar pôquer apenas observando outros jogadores irá custar muitas partidas para compreender as regras mais básicas daquele sistema. Entretanto, nos jogos digitais, como as regras são internalizadas por um aparelho, é ele quem as

apresenta aos jogadores, comunicando-as ao mesmo tempo em que eles jogam e testam as possibilidades de ações. Neste caso, jogos digitais mais parecem brinquedos no processo de aprendizado das regras. Como apresentado anteriormente, jogadores utilizam as falhas dessas regras pré-programadas para gerar competições de corridas como os *speedruns*. O jogador “desmancha prazeres” ou desonesto que Huizinga apontava como um problema passa a ser uma forma de jogar contra esse sistema determinístico. Nesse processo, o círculo mágico não é quebrado, mas ressignificado, demonstrando as características humanas presentes na forma de internalização dessas regras pré-programadas, ou seja, as próprias falhas, vícios e/ou opressões de quem automatizou o sistema. Somando a isso o fato de que todos os jogadores carregam suas próprias experiências, ideias e comportamentos, o processo de aprendizado das possibilidades de agência dentro de um sistema de regras é complexo e contínuo nos jogos que permitem isso. É justamente a profundidade de um sistema que permite que os jogos sejam rejogados inúmeras vezes sem que a partida se repita, como será tratado na sexta característica.

Por fim, ao considerar as regras dos sistemas de jogos sociais, é possível compreender como o simples fato de entendê-las já garante uma vantagem no jogo. Mas não só isso, a forma pelo qual o jogo é aprendido envia as possibilidades de ações dos jogadores, fazendo com que eles reproduzam as mesmas estratégias indicadas no aprendizado. Os jogadores são formados dentro desse sistema, no caso, o individualista e competitivo capitalista, compreendendo seu funcionamento e reproduzindo aquilo que foi assimilado como estratégia segura para alcançar seus objetivos. Considerando as diferenças de agência social que o acesso ao capital proporciona para cada jogador, o aprendizado do sistema de regras entre os filhos de quem detém os meios de produção e o de trabalhadores é completamente diferente. Para quem possui capital, o sistema parece funcionar, uma vez que suas possibilidades de ação são abrangentes e as consequências das falhas são pequenas ou insignificantes. Os jogadores aprendizes são instruídos pelos experientes sobre como suceder nesse sistema, além de possuírem recursos para errar múltiplas vezes enquanto aprendem. Ainda vale reforçar que a violência institucional é tolerante com os jogadores que mais possuem agência sobre as regras do jogo social. Em contrapartida, os jogadores mais desprovidos de recursos aprendem o jogo com os jogadores de seu próprio meio que, assim como eles,

jogam pela sobrevivência cotidiana. Nessa troca, os jogadores herdam as estratégias que possibilitaram a sobrevivência e os limites dos sonhos de quem compreende a rigidez da atuação individual. Suas possibilidades de ações dentro das regras do sistema de jogo social são limitadas e pouco frutíferas, e as falhas geram graves consequências à sua subsistência. Nesse caso, é importante entender que, diferentemente de como Huizinga enxerga o papel do jogador desonesto, jogar fora das regras institucionalizadas nos jogos sociais é uma estratégia válida que pode ser frutífera para diversos jogadores. Considerando que o acesso e compreensão das regras é exclusivo a uma pequena porção de pessoas, é natural esperar que jogadores que possuem pouco a perder ou que enfrentam consequências brandas eventualmente irão arriscar agir contra as regras institucionalizadas. O indivíduo pensa, sonha e planeja sua vida social sempre em relação às possibilidades de risco e recompensa dos sistemas de jogos sociais. Nesse sentido, para certos indivíduos, o risco de desafiar o jogo acaba sendo uma estratégia mais válida do que jogar dentro das possibilidades de ações desse sistema, uma vez que as consequências não representam uma perda substancial em relação à possibilidade da recompensa. Isso pode servir tanto para pessoas à margem da sobrevivência, quanto para uma classe protegida pelas instituições que aplicam as regras de punição.

Com isso, compreende-se as regras como um sistema de símbolos e significados formalizados por meio de uma materialidade e tempo específico que apontam as possibilidades de agência dos jogadores desse sistema. Essas regras não são absolutas, uma vez que elas são constantemente discutidas e desafiadas por quem joga, e jogar contra as regras sempre é uma estratégia possível com consequências específicas. E essas regras não são aprendidas da mesma forma por cada jogador. Elas são absorvidas através da prática, estudo e discussão do jogo e influenciadas pelo viés de outros jogadores e do próprio jogador que as aprende. Jogar pelas regras é legitimar o jogo e reforçar as instituições que o protegem. É importante deixar claro que, nos sistemas sociais, as regras não são necessariamente as leis. O judiciário é apenas uma das instituições que atuam, protegem e aplicam as regras, mas as leis podem existir justamente como forma de apaziguar disputas sociais sem que, de fato, elas sejam cumpridas.

A quinta característica que Huizinga apresenta é que o jogo carrega tensão. Quanto mais próximo da conclusão e quanto mais disputada e difícil é a condição de

vitória, maior é a tensão gerada. Essa é uma característica pouco explorada pelos críticos, uma vez que a forma trazida pelo historiador parece consistente com a experiência de jogar. Mas valem algumas contribuições à sua teoria, em especial, que jogo sem tensão não tem motivação para ser jogado. Conforme Salen e Zimmerman (2004), é a interação lúdica significativa que dá significado às ações dentro do jogo, proporcionando sensação de completude e de tensão. E são essas sensações, criadas pelo sistema, que motivam o interesse dos jogadores. Neste caso, a tensão não ocorre apenas próxima à conclusão do jogo, mas, sim, a cada jogada que busque um objetivo, mesmo que pontual, dentro do sistema. O fim do jogo é apenas o grande objetivo final, porém muitos jogos são decididos bem antes do último movimento. Dessa forma, a tensão é criada pelas ações de risco e recompensa dentro dos sistemas de jogos.

Quando um jogador se coloca em uma situação de extremo risco, com ações que têm consequências pesadas e, ao mesmo tempo, a possibilidade de uma grande recompensa em caso de sucesso, a tensão é proporcional à diferença entre consequência e recompensa. Huizinga apontava como essa tensão é o que testava os jogadores a se manterem honestos, porém o ato de agir de forma desonesta é em si um gerador de tensão, principalmente nos jogos sociais em que as consequências são aplicadas através de uma violência institucionalizada aos corpos e mentes de quem joga. E essa é uma análise de um processo de jogar e não uma moralização sobre ser ou não desonesto em um jogo.

O segundo ponto levantado é a completude. Jogar dá sentido às ações dentro de um sistema, construindo um histórico de escolhas que buscam atingir um objetivo. Essa sensação de progresso até completar algo é outra característica do jogo. Jogos geram resultados, em sua grande maioria quantificáveis, dando significado ao tempo dedicado e às recompensas alcançadas. Se os jogadores pulassem diretamente para a recompensa, por exemplo, uma vitória em um jogo de futebol, ela viria sem significado. Não apenas porque não houve tensão na partida, mas porque o significado daquela vitória não foi construído simbolicamente dentro do sistema de jogo. O que distingue completude de tensão são os sistemas de jogos que buscam relaxar seus jogadores em vez de oferecer a tensão das escolhas, ao mesmo tempo em que oferecem uma progressão narrativa de interações com o sistema que leva à completude. Um exemplo disso são jogos como *Stardew Valley*, *Harvest Moon* ou *The Sims*.

Figura 9 - Em *Harvest Moon*, o jogador experiencia a vida em uma fazenda no interior por dois anos, podendo plantar, cuidar de animais e até mesmo constituir família.



Amccus, 1997.

Esses jogos simplificam e idealizam experiências da vida cotidiana para que os jogadores possam interagir com a construção de um objetivo próprio emergente dentro daquele sistema. *The Sims*, um jogo de simulação da vida cotidiana, permite aos jogadores eliminarem diversos obstáculos da vida, como capital e o próprio tempo, para se focarem na construção de um lar que reflita os desejos dos jogadores. O capital pode ser facilmente adquirido conforme as regras do jogo, ou mesmo pelo uso de *cheats*, códigos que entregam de forma direta e gratuita a moeda de consumo do jogo. Isso cria uma nova forma de jogar, onde jogadores podem se dar recursos infinitos para construir a casa dos seus sonhos dentro das possibilidades do jogo, e mantendo o tempo de jogo completamente congelado. As dificuldades da vida cotidiana como projetos, mudança, instalação de móveis e azulejos, tudo é simplificado, dando aos jogadores a sensação de pintar uma imagem de casa desejada dentro daquele sistema. Nenhuma tensão é criada nesse processo, porém, ainda assim, os jogadores são absorvidos pela experiência e dedicam horas no processo, já que sentem um progresso nas suas ações e uma completude ao final.

Figura 10 - Em *The Sims*, os jogadores podem jogar apenas o modo de construção, projetando e decorando casas.



Maxis, 2000.

Por fim, a sexta e última característica de jogo para Huizinga é a possibilidade de repetição. Como jogos são sistemas de ressignificações simbólicas, eles direcionam as possibilidades de ação reforçando ou desincentivando certos comportamentos e estratégias. Ao mesmo tempo, cada jogador possui uma liberdade de escolha dentre as possibilidades desse sistema. Isso quer dizer que cada pessoa irá interagir de forma diferente com os sistemas de jogos, dependendo de sua compreensão das regras e da construção histórica de sua identidade. Quanto maiores as possibilidades de escolha e os fatores que as afetam dentro do sistema, mais difícil é reproduzir uma partida. É através desse caráter sistêmico definido pelas regras que os jogos adquirem a característica de repetição, ou de rejogabilidade. Essa é outra característica que os críticos concordam com Huizinga. Entretanto, a forma como ela se apresenta em jogos de entretenimento é diferente de como ocorre em sistemas de jogos sociais.

Jogos de entretenimento, em sua maioria, possuem um ciclo de começo, meio e fim. A rejogabilidade ocorre com o retorno a esse ciclo, rejogando com as possibilidades do sistema e com os elementos que o influenciam. Ao serem revisitados, esses jogos possuem o mesmo funcionamento sistêmico e o que muda é a maior compreensão dos jogadores sobre ele e seus elementos de aleatoriedade

e as influências externas, como outros jogadores, condições climáticas, etc. Adaptar-se às condições aleatórias e externas do jogo através do conhecimento da agência permitida pelo sistema é um dos fatores que motiva a rejogabilidade. Outras motivações são explorar o labirinto de escolhas, encontrando novas saídas ou formas de jogar dentro daquele sistema. É o caso de rejogar um jogo digital narrativo buscando um novo final ou experimentando uma outra classe em um jogo de RPG, por exemplo.

Em sistema de jogos sociais, a rejogabilidade ocorre no caráter cíclico das produções e competições, porém elas sempre carregam os resultados de jogos passados. Um trabalhador que exerce sua função jogando com as possibilidades de programas, como os desenvolvedores de softwares, carrega não só a experiência dos ciclos de desenvolvimentos anteriores, como também seus resultados, que modificam a percepção social sobre seu trabalho, o que pode gerar mais ou menos poder de barganha pela venda de sua mão de obra. O trabalhador periférico que joga com as possibilidades de ação que o sistema produtivo lhe oferece carrega seu histórico de trabalho, o que afunila sua possibilidade de atuação em outras áreas desse sistema. Como a mão de obra é uma mercadoria no sistema produtivo capitalista, a repetição da ação de produzir é o elemento definidor de progressão dentro do jogo e, por isso, se torna um histórico a ser avaliado socialmente. Sendo assim, a rejogabilidade nos sistemas de jogos sociais se aproxima da rejogabilidade dos sistemas de jogos de RPG. A rejogabilidade e as regras são características de difícil compreensão e análise nos sistemas de jogos sociais e requerem uma exploração mais aprofundada e contínua, o que escapa ao escopo desta tese.

Assim, após revisitar todas as características de Huizinga, é possível compreender jogo como um sistema de ressignificação conceitual e material, como do tempo e do espaço; por meio de regras institucionalizadas que são impostas ou abraçadas; gerando tensão e completude; e que pode ser rejogado. De forma mais poética, o lúdico é como um véu invisível que se sobrepõe à materialidade para contextualizá-la, dando significado às interações sociais e materiais e desenhando os limites de agência dos indivíduos sobrepostos por ele.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta tese se propôs a revisitar os estudos de jogos a partir da obra do historiador Johan Huizinga, buscando entender problemas e vieses trazidos pela tradição europeia na compreensão do conceito de jogo. No processo de revisitação, esta tese chega a uma perspectiva de jogo como sistema de ressignificação conceitual e material, a fim de aproximar o conceito de jogo dos desafios e questões postas na contemporaneidade. Nesse sentido, o lúdico se estende para além do entretenimento e do adorno da vida cotidiana, características trazidas por Huizinga, e passa a também definir uma possível estrutura de análise das relações de poderes na vida social. Dessa forma, esta tese busca contribuir para a longa discussão da presença lúdica na formação cultural e social humana.

Para isso, foi necessário apresentar a trajetória de Johan Huizinga e os principais pontos que envolvem *Homo Ludens* (1980), sua obra mais relevante para o estudo de jogos – e, conseqüentemente, para o desenvolvimento desta tese –, trazendo críticas, potencialidades e problemáticas relacionadas ao contexto histórico do autor. Aqui Huizinga é compreendido como um autor que desafiou métodos positivistas historiográficos ao mesmo tempo em que reforçou vieses morais e regionais de sua cultura e tempo. Também foi apresentado o conceito de jogo do historiador e as seis características que o constituem.

Com isso, é considerado de que forma outros autores utilizaram a tese de Huizinga para expandir a compreensão sobre o lúdico na cultura. Em um primeiro momento, foram analisadas as críticas de autores modernos ou contemporâneos a Huizinga e a sua obra. Caillois (2001), Benveniste (1947), Ehrmann (1968), Fink (2016) e Anchor (1978) servem como referência para apontar problemas na tese do historiador, como a insistência na liberdade como característica de jogo, a separação da atividade lúdica da vida cotidiana, a redução do lúdico a um fenômeno primário, o caráter apolítico de seu conceito e outras questões apresentadas no capítulo 3.1. Ao mesmo tempo, foram trazidos outros conceitos de jogos que buscaram complementar ou superar os problemas da tese de Huizinga, porém gerando seus próprios limites e ambiguidades. Também foi possível compreender, através de Ehrmann (1968) e Fink (2016), a possibilidade de utilizar os estudos de jogos como heurística ou ferramenta para analisar questões humanas e sociais.

Em um segundo momento, procurou-se entender os desdobramentos do conceito de Huizinga em estudos das últimas décadas. Para isso, foi necessário encontrar uma ponte entre o conceito do autor e a atualidade, utilizando o trabalho contemporâneo a partir da análise de Vilém Flusser. A teoria de Flusser (1985) sobre a produção de informação através de aparelhos aponta o contrário do que Huizinga e outros estudiosos do lúdico propunham: o ato de jogar não só expandiu, como se tornou método produtivo na contemporaneidade. Para Flusser, se os artesãos usavam as ferramentas para produzir e os operários eram usados pelas máquinas, na contemporaneidade as pessoas jogam com as possibilidades pré-programadas em aparelhos, como a câmera fotográfica ou mesmo softwares. O humano se torna cada vez mais jogador de um jogo do qual não tem controle das regras.

Com essa perspectiva, foi possível repensar, junto a outros autores contemporâneos dos estudos lúdicos, as ambiguidades e limitações da tese de Huizinga em relação a questões contemporâneas. O livro *Playful Identities* (2015) é trazido para recortar a discussão, especialmente o capítulo *Homo ludens 2.0: Play, media, and identity*, onde Frissen et al. revisitam o trabalho de Huizinga e utilizam o conceito de ambiguidade de Sutton-Smith (2009) para atualizar a definição de jogo proposta pelo historiador. Ambiguidades da tese de Huizinga levantadas anteriormente, como a questão da separação do jogo do cotidiano ou a voluntariedade no ato de jogar, buscam ser resolvidas, em sua maioria, através da compreensão de como as mídias digitais modificam as interações lúdicas humanas.

Por mais que muitos dos pontos levantados estejam de acordo com os apontamentos desta tese, limitar a superação dessas ambiguidades considerando apenas as mídias digitais separa o conceito de jogo entre antes e depois, como se o advento dessas mídias resolvessem os problemas da tese de Huizinga. Não há dúvida das diferenças de interação e comportamento ao longo do tempo e do impacto que as mídias digitais geram na cultura e sociedade contemporâneas, mas não abordar ou reconhecer como essas ambiguidades também são superadas considerando outras épocas invisibiliza os sistemas de jogos presentes nas relações sociais historicamente constituídas. Além disso, os autores não definem ou apontam a desigualdade nas forças de agência sobre os sistemas de jogos digitais e nem mesmo de que forma isso é gerado. Para resolver essas incongruências no conceito de jogo é necessário desenhar uma outra estrutura de como os jogos são compostos.

Para isso, utiliza-se Salen e Zimmerman (2004), que buscam compreender a estrutura de jogos enquanto designers de jogos contemporâneos. Os autores têm como objetivo discutir de que forma é possível criar jogos significativos para quem os joga. Com isso, compreendem que jogos são compostos por sistemas de interação, definidos por regras, que buscam gerar escolhas significantes aos jogadores em conflitos artificiais, se afastando do objetivo de Huizinga de compreender de que forma as atividades e estruturas lúdicas constroem as relações culturais e sociais.

O foco do capítulo 3 foi trazer análises e antíteses em relação ao trabalho de Huizinga para que, no capítulo 4, pudesse ser formada uma síntese. Assim, esta tese redefine o conceito de jogo partindo das características do conceito de Huizinga, buscando resolver suas ambiguidades e limites, e considerando toda a revisão bibliográfica discutida até então. Inicialmente, são resgatadas as críticas à tese do historiador, apontando quais rupturas seriam feitas em relação ao conceito proposto pelo historiador. Em seguida, cada característica do conceito de jogo é retomada e redefinida a partir das críticas levantadas anteriormente pelos autores e da tese de jogo como sistema de ressignificação. Ao fim, o conceito de jogo é apresentado de forma resumida como: um sistema de ressignificação conceitual e material através de regras institucionalizadas que são impostas ou abraçadas, gerando tensão e completude, e que pode ser rejogado.

É importante destacar como os estudos marxistas foram essenciais para compreender como conectar o conceito de jogo à sociedade e à cultura historicamente constituída. Esses estudos foram encontrados durante a pesquisa e sanaram dúvidas e limitações conceituais carregadas por outros autores, como o questionamento sobre de que forma as regras são instituídas em jogos. Não foi possível desenvolver os conceitos marxistas e trazê-los mais próximos da definição de jogo aqui proposta, uma vez que extrapolaram o escopo desta tese. Além disso, este trabalho não tem a intenção de esgotar essa discussão, muito menos de definir um conceito de jogo atemporal; pelo contrário, esta tese reforça como conceitos estão em constante disputa e refletem um objetivo específico em relação à época em que são definidos. Com isso, abre-se a possibilidade de, no futuro, desenvolver pesquisas que aproximem os estudos marxistas do conceito de jogo definido nesta tese, utilizando uma análise social, antropológica e historiográfica para refletir sobre as relações propostas neste trabalho.

Também vale o destaque de que esta tese começou como uma proposta de utilizar o conceito de jogo como heurística que auxilie na compreensão das relações sociais, culturais, políticas e econômicas da sociedade contemporânea. Durante o amadurecimento desta tese, o conceito de jogo de Huizinga foi aplicado a textos de Foucault e Appadurai, já que, como pesquisador, encaminhei o problema de diversas formas, sendo a proposta de uma nova heurística uma delas.

No caso de Appadurai (2008), os fluxos de mercadorias, que envolvem trocas e atribuição de valores, por exemplo, podem ser interpretados como disputas e torneios, ou seja, como jogos, justamente por serem compostos por regras já pré-definidas por contextos sociais e culturais. Um dos exemplos trazidos pelo autor é o kula, que determina os processos de circulação de objetos de valor em um arquipélago da Nova Guiné. Com ele, é possível perceber as regras intrínsecas a estas trocas, nas quais não valem apenas o valor do objeto em si, mas também o valor da negociação e dívida gerada por ela no curto e no longo prazos. Desta forma, é possível reconhecer características de jogos de Huizinga nos espaços de troca, como, por exemplo, a tensão criada pelas dívidas e pela estratégia de troca em si, ou as regras de negociações já pré-estabelecidas pelas culturas dos participantes.

Isso também foi demonstrado nos estudos de Foucault (1994) relacionados à disciplina, que trazem em si um conjunto de regras pré-estabelecidas para que funcionem com êxito, o que pode ser diretamente comparado com algumas das características de jogos descritas por Huizinga (1980). A disciplina, como tratada por Foucault, é uma técnica que se propõe a estruturar práticas, processos e comportamentos de forma a delimitar e serializar as possibilidades de ações dos envolvidos. Com isso, é possível quantificar essas ações e comportamentos de indivíduos estabelecendo uma hierarquia pautada sobre essa estrutura, assim como fazem as regras de um jogo. Ao forçar estes sistemas de jogos a diversos indivíduos, cria-se um filtro que legitima as hierarquias; afinal, para quem aplica a disciplina, como todos seguem as mesmas regras, cabe a cada jogador o seu próprio mérito para progredir. Isso reforça como o uso de sistemas de jogos podem legitimar práticas opressoras, reforçando ações que corroboram com as regras propostas e penalizando os indivíduos que se recusem a segui-las.

Essas análises foram um tentáculo do trabalho concluído aqui, porém, em função do recorte escolhido, não foi dado seguimento e será retomado em futuras pesquisas. Afinal, essa primeira investida demonstra que é possível orientar novas pesquisas que deem continuidade a essa proposta inicial, sendo que uma possível continuidade deste trabalho seria justamente aproximar o conceito de jogo desenvolvido aqui, como sistema de ressignificação, de outros autores. Dessa forma, reforça-se a possibilidade de vários projetos de pesquisa serem desdobrados a partir do resultado desta tese, cujo foco se deu em resolver um primeiro passo para a definição de uma heurística: o próprio conceito de jogo. Assim como Huizinga, Ehrmann, Fink e diversos outros autores apresentados neste trabalho, concluiu-se que é possível estabelecer um processo de análise social e cultural por meio da compreensão de sistemas de jogos. Mas é necessário que o objetivo do conceito de jogo proposto para essa heurística seja compreender as estruturas de disputas de poder. Ressaltando as incongruências dessas estruturas, é possível desafiá-las para uma mudança de agência humana que seja de fato significativa socialmente. Como levantado no capítulo 3.2, não é possível intervir individualmente nos sistemas de jogos historicamente constituídos; é necessária uma abordagem coletiva. Os estudos de jogos devem servir como ferramenta nessa compreensão e como potencial forma de explicar as possibilidades de intervenção e de outras formas de organizações sociais e políticas.

REFERÊNCIAS

ABT, C. **Serious Games**. New York: Viking Press, 1970.

AIBO. Tokyo: Sony, 1999. Cachorro robô.

ALBORNOS, S. Jogo e trabalho: do homo ludens, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Masi. **Cadernos de Psicologia Social do Trabalho**, v. 12, n. 1, 2009.

ALMEIDA, S. **Racismo estrutural**. Pólen Produção Editorial LTDA, 2019.

ANCHOR, R. History and play: Johan Huizinga and his critics. **History and theory**, v. 17, n. 1, 1978.

ANTONI, C. **From History to Sociology The Transition in German Historical Thinking**. 1959.

APPADURAI, A. Introdução: Mercadorias e a Política de Valor. IN: _____. **A Vida Social das Coisas**. As mercadorias sob uma perspectiva cultural. Niterói: Editora da Universidade Federal Fluminense. 2008.

APTER, M. A Structural-Phenomenology of Play, in KEER, J; APTER, M. (eds) **Adult Play: A Reversal Theory Approach**. Amsterdam: Swets and Zeitlinger, 1991.

ASSOCIATION, The Entertainment Software. **2022 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry**. The Entertainment Software Association, 2002-2022.

AVEDON, E; SUTTON-SMITH, B. **The Study of Games**. New York: John Wiley & Sons, 1971.

BAK, P. Self-Organized Criticality: A Holistic View of Nature, in COWAN, G.; PINE, D; MELTZER, D (eds). **Complexity: Metaphors, Models and Reality**. Cambridge: Perseus Books, 1994.

BARLOW, J.; KAPOR, M. **Across the electronic frontier**. 1990
http://w2.eff.org/Misc/Publications/John_Perry_Barlow/HTML/eff.html.

BARNETT, H. The nature of the potlatch. **American Anthropologist**, v. 40, n. 3, 1938.

BARROS, B. R\$ 7 bilhões em comida jogados no lixo. **Valor Econômico**. 2018.
 Disponível em:
<https://valor.globo.com/agronegocios/noticia/2018/01/08/r-7-bilhoes-em-comida-jogados-no-lixo.ghtml>>. Acessado em 26 jul. 2023.

BAUDRILLARD, J; LEVIN, C. **For a Critique of the Political Economy of the Sign**. St. Louis: Telos press, 1981.

BAUMAN, Z. **Life in fragments**: Essays in postmodern morality. 1995

BENVENISTE, E. **Le jeu comme structure**. Cahiers de philosophie, 1947.

BERNE, E. **Games people play**: The psychology of human relationships. Penguin Uk, 1968.

BOGOST, I. **Persuasive games**: The expressive power of videogames. Mit Press, 2010.

CAILLOIS, R. Man and the Sacred, trans. **Meyer Barash**. Glencoe, IL: The Free Press, 1959.

CAILLOIS, R. **Man, play, and games**. University of Illinois Press, 2001.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Editora Vozes Limitada, 2017.

CALLEJA, G. Ludic identities and the magic circle. In: FRISSEN, V.; LAMMES, S.; LANGE, M.; MUL, J.; RAESSENS, J. (Eds.). **Playful Identities**: The Ludification of Digital Media Cultures. 2015.

CAMERON, A. **Dissimulations**: Illusions of Interactivity (MFJ No. 28) 1995, <<http://infotyte.rmit.edu.au/rebecca/html/dissimulations.html>>.

CARPEAUX, O. O testamento de Huizinga. **Sobre letras e artes**. São Paulo: Nova Alexandria, 1992.

CASTRONOVA, E. **Synthetic worlds**: The business and culture of online games. Chicago, IL: University of Chicago Press, 2005.

CHANDLER, D. **Semiotics for beginners**. Aberystwyth University, 1994.

COLIE, R. Johan Huizinga and the task of cultural history. **The American Historical Review**, v. 69, n. 3, 1964.

COMSCORE, Games no Mercado Digital Brasil. 2002

COUNTER Strike: Global Offensive. Bellevue: Valve e Hidden Path Entertainment, 2012. Jogo eletrônico para PC.

CRAWFORD, C. **The Art of Computer Game Design**. Washington State University Vancouver, 1997.

CRAWFORD, C. **Understanding Interactivity**. San Francisco: No Starch Press, 2002.

DANCE Dance Revolution. Tokyo: Konami e Bemani, 1998. Jogo eletrônico para arcade.

DIBBELL, J. **Invisible labor, invisible play**: Online gold farming and the boundary between jobs and games. Vand. J. Ent. & Tech. L., 2015.

DOTA 2. Bellevue: Valve, 2013. Jogo eletrônico para PC.

DYER-WITHEFORD, N; PEUTER, G. **Games of empire**: Global capitalism and video games. U of Minnesota Press, 2009.

EMBAIXADOR da Nigéria vai a velório e relembra dia que Pelé parou a guerra.

UOL, 2023. Disponível em:

<<https://www.uol.com.br/esporte/futebol/ultimas-noticias/gazeta-esportiva/2023/01/03/embaixador-da-nigeria-exalta-pele-e-relembra-dia-que-o-rei-parou-a-guerra.htm>>.

Acessado em: 2 de jul. 2023.

EHRMANN, J.; LEWIS, P. Homo ludens revisited. **Yale French Studies**, n. 41, 1968.

FERRARA, J. **Playful design**: Creating game experiences in everyday interfaces. Rosenfeld Media, 2012.

FINE, G. **Shared fantasy**: Role-playing games as social worlds. Chicago, IL: University of Chicago Press, 1983.

FINK, E. **Play as symbol of the world**: And other writings. Indiana University Press, 2016.

FINK, E. The oasis of happiness: Toward an ontology of play. **Yale French Studies**, n. 41, 1968.

FLUSSER, V. **Filosofia da Caixa Preta**. Ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Hucitec: São Paulo, 1985.

FLUSSER, V. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FORTUNATI, L. Immaterial Labor. In: RITZER, G; ROJEK, C (eds.). **The Blackwell Encyclopedia of Sociology**. John Wiley & Sons, Ltd., 2018.

FORTUNATI, L. New media, play, and social identities. In: FRISSEN, V.; LAMMES, S.; LANGE, M.; MUL, J.; RAESSENS, J. (Eds.). **Playful Identities**: The Ludification of Digital Media Cultures. 2015.

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir**. Petrópolis: Vozes, 1994.

FREUD, S. Beyond the pleasure principle. In **The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud**, Vol. 18. London: Hogarth Press, 1920.

FRISSEN, V.; LAMMES, S.; LANGE, M.; MUL, J.; RAESSENS, J. (Eds.) **Playful Identities**: The Ludification of Digital Media Cultures. Amsterdam University Press, 2015.

FRISSEN, V.; LAMMES, S.; LANGE, M.; MUL, J.; RAESSENS, J. Homo ludens 2.0: Play, media, and identity. In: _____. **Playful Identities: The Ludification of Digital Media Cultures**. 2015.

GALLINO, L. 1993. **Dizionario di sociologia**. Torino: Tea, UTET.

GASTALDO, E. Homo ludens revisitado. **Ludicamente**, v. 1, n. 1, 2012.

GEERTZ, C. Um jogo absorvente: notas sobre as brigas de galo Balinesa. IN: _____. **A interpretação das culturas**. 1 ed., Rio de Janeiro: LTC, 2008.

GEYL, P. Huizinga as accuser of his age. **History and Theory**, v. 2, n. 3, 1963.

GIDDENS, A. **Modernity and self-identity: Self and society in the late modern age**. Cambridge, UK: Polity Press, 1991.

GOMBRICH, E. Huizinga's Homo ludens. In: **Johan Huizinga 1872–1972**. Springer, Dordrecht, 1973.

GRAMSCI, A. **Quaderni del carcere**, 1948-1951, a cura di F. Platone. Torino: Einaudi, 1982.

HALL, S. Encoding/decoding. In: HALL, S.; HOBSON, D.; LOWE, A.; WILLIS, P. (eds). **Culture, media, language: Working papers in cultural studies**. London: Hutchinson, 1996.

HALLFORD, N; HALLFORD, J. **Swords and circuitry: A designer's guide to computer role-playing games**. Premier Press, 2001.

HARAWAY, D. **Simians, cyborgs, and women: The reinvention of nature**. Routledge, 2013.

HARVEST Moon. NA ed. Japan: Amccus, 1997. Jogo eletrônico para Nintendo Entertainment System.

HAUSER, A. **The Social History of Art: Rococo, Classicism and Romanticism**. Vol. 3. Routledge & Kegan Paul, 1968.

HEEKS, R. Current Analysis and Future Research Agenda on 'Gold Farming': Real-World Production in Developing Countries for the Virtual Economies of Online Games. In: **Development informatics working paper**, n. 32, 2008.

HEIDEGGER, M. **Essays in Metaphysics: Identity and difference**. Open Road Media, 2015.

HERF, J. **O Modernismo reacionário**. Tecnologia, cultura e política na República de Weimar e no Terceiro Reich. Campinas: Unicamp, 1986.

HOLT, K. Awesome Games Done Quick 2022 raised a record \$3.4 million for charity. **Engadget**. 2022. Disponível em:

<<https://www.engadget.com/awesome-games-done-quick-2022-charity-record-212418233.html>>. Acesso em 2 de jul. 2023.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture**. Routledge & K. Paul, London, 1980.

HUIZINGA, J; HUIZINGA, J. **In the Shadow of Tomorrow: A Diagnosis of the Spiritual Distempers of Our Time**. 1936.

HUIZINGA, J. **The Waning of the Middle Ages**. Courier Corporation, 1999.

HUIZINGA, J. My path to History. **Dutch Civilization in the Seventeenth Century and other essays**. Londres: Collins, 1968a.

HUIZINGA, J. The Aesthetic Element in Historical Thought. **Dutch Civilization in the Seventeenth Century and Other Essays**, 1968b.

HUIZINGA, J. Conditions for a recovery of civilization. **Verzamelde werken**, v. 7, 1940.

HUIZINGA, J. The task of cultural history. **Men and Ideas**, 1959.

HUIZINGA, J. **America**; a Dutch historian's vision, from afar and near. Harper & Row, 1972.

ICL Economia. **Quase 50% dos brasileiros gasta mais da metade da renda para pagar dívidas, aponta Genial/Quaest**. 2023. Disponível em: <<https://icleconomia.com.br/genial-quaest-endividamento/>>. Acesso em: 5 de nov. 2023

I'D Hide You. **The Blast Theory**. 2012. Disponível em: <<https://www.blasttheory.co.uk/projects/id-hide-you/>> Acesso em: 2 de jul. 2023

JUUL, J. The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness. **PLURAI**S - Revista Multidisciplinar, v. 1, n. 2, 2018.

KERR, A., KÜCKLICH, J.; BRERETON, P. New media – new pleasures? In: **International Journal of Cultural Studies** 9(1), 2006.

KRETZSCHMAR, L.; SILVEIRA, L. Explorando o labirinto de *The Witness*. In: **VIII Simpósio Nacional de Ciência, Tecnologia e Sociedade**, Belo Horizonte, 2019.

LANGE, M. **Moving circles**: Mobile media and playful identities. PhD dissertation. Rotterdam: Erasmus University, 2010.

LATOUR, B. How to write “The Prince” for machines as well as machinations. In: ed. ELLIOTT, B. **Technology and social process**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 1988.

LAUREL, B. **Computers as Theater**. Reading, MA: Addison-Wesley Publishing Company, 1993.

LAURENTIZ, P. **A holarquia do pensamento artístico**. Editora da UNICAMP, 1991.

LEACH, J. et al. (Ed.). **The Kula**: new perspectives on Massim exchange. CUP Archive, 1983.

LEÃO, L. **O Labirinto da hipermídia**. Editora Iluminuras Ltda, 1999.

LING, R. The playful use of mobile phones and its link to social cohesion. In: FRISSEN, V.; LAMMES, S.; LANGE, M.; MUL, J.; RAESSENS, J. (Eds.). **Playful Identities**: The Ludification of Digital Media Cultures. 2015.

LING, R. **New tech, new ties**: How mobile communication is reshaping social cohesion. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008.

LITTLEJOHN, S. **Theories of Human Communication**, 3rd ed. Belmont, CA: Wadsworth Publishing Company, 1989.

MACHADO, A. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.

MACHADO, A. Repensando Flusser e as imagens técnicas. **Arte en la Era Electrónica** - Perspectivas de una nueva estética, Barcelona. Anais. Barcelona, 1997.

MARX, K. A mercadoria. IN: _____. **O Capital**. Crítica à economia política: livro I. 18 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

MARX, K. **Theories of Surplus Value**, London, Lawrence & Wishart, 1863/1961.

MITCHELL, W. **City of bits**: Space, place, and the infobahn. Cambridge, MA: The MIT Press, 1995.

MOTTE, W. Playing in earnest. **New Literary History** 40. 2009.

MELO, V. et al. **Artemídia**: um olhar sobre a arte contemporânea e suas relações sociais quando vista a partir do contexto do jogo. 2017.

MUNHOZ, D; BATTIOLA, A. Distinção entre regras e mecânicas de jogo com base na literatura do design de jogos. **Anais da SBGames**, Art & Design, São Paulo, 2017.

Munchkin. Estados Unidos: Steve Jackson Games, 2001. Jogo de cartas.

NEWZOO. **2022 Global Games Market Report**. Newzoo. 2022.

NEITZEL, B.; NOHR, R. Das Spiel mit dem Medium. Partizipation-Immersion-Interaktion. **Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel**. Schüren, 2006.

NORMAN, D. **The psychology of everyday things**. New York: Basic Books, 1988.

OMBLER, M. How RuneScape is helping Venezuelans survive. 2020. Disponível em: <<https://www.polygon.com/features/2020/5/27/21265613/runescape-is-helping-venezuelans-survive>>. Acesso em: 5 de nov. 2023.

OPENAI. ChatGPT. 2023. Disponível em <<https://openai.com/blog/chatgpt>>. Acesso em: 26 de jul. 2023.

ORGANISATION DE COOPÉRATION ET DE DÉVELOPPEMENT ÉCONOMIQUES. **Adopting a territorial approach to food security and nutrition policy**. OECD Publishing, 2016.

OUDEMANS, T.; LARDINOIS, A. **Tragic ambiguity**: anthropology, philosophy and Sophocles' Antigone. Brill, 1987.

PARGMAN, D.; JAKOBSSON, P. Do you believe in magic? Computer games in everyday life. **European Journal of Cultural Studies** 11, 2008.

PARLETT, D. **The Oxford History of Board Games**. New York: Oxford University Press, 1999.

PAULA, J. A de. Lembrar Huizinga (1872-1945). **Nova economia**, v. 15, n. 1, 2005.

PEIRCE, C. **Charles S. Peirce**: Selected Writings, ed. P. O. Wiener. New York: Dover, 1958.

PLESSNER, H. Die Stufen des Organischen und der Mensch. **Einleitung in die philosophische Anthropologie**. Frankfurt: Suhrkamp, 1975.

RAESSENS, J. Playful identities, or the ludification of culture. **Games and Culture**, v. 1, n. 1, 2006.

RHEINGOLD, H. **The virtual community**: Homesteading on the electronic frontier. Reading, MA: Addison-Wesley, 1993.

RICOEUR, P. **Oneself as another** [Soi-même comme un autre, 1990] Chicago, IL: University of Chicago Press, 1992.

RIFKIN, J. **The age of access**: The new culture of hypercapitalism. Penguin, 2000.

ROSENTHAL, E. Johan Huizinga. **Revista de História**, v. 7, n. 16, 1953.

ROTH, L. Questão de pele. In: **Revista Zum**, n. 10, 2016.

RUSHKOFF, D. **Cyberia**: Life in the trenches of hyperspace. London: Flamingo, 1994.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of play** – game design fundamentals. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press, 2004.

SCHELL, J. **The art of game design**. Burlington: Morgan Kaufmann, 2008.

SCHILLER, F.; SNELL, R. **On the aesthetic education of man**. Courier Corporation, 2004.

SCHOLAR, Google. **Busca por Homo Ludens**. Página inicial. Disponível em: <https://scholar.google.com/scholar?cites=4177627639101079228&as_sdt=2005&scio=0,5&hl=pt-BR>. Acesso em 2 de jul. 2023.

SCHOLAR, Google. **Busca por Rules of Play**. Página inicial. Disponível em: <https://scholar.google.com/scholar?cites=7631471736321543168&as_sdt=2005&sciodt=0,5&hl=pt-BR>. Acesso em 23 de jul. 2023.

SILVERSTONE, R. **Why study the media?** London/Thousand Oaks, CA: London: Sage Publications, 1999.

SIMMEL, G. **The philosophy of money**. London: Routledge, 1978.

SIOUX Group e Go Gamers, Pesquisa Game Brasil 2023.

SNIDERMAN, S. The Life of Games. **Game Puzzles**. 1991. Disponível em: <<http://www.gamepuzzles.com/tlog/tlog4.htm>>. Acessado em: 26 de jul. 2023.

STARDEW VALLEY. Seattle: ConcernedApe, 2016. Jogo eletrônico para PC.

SUITS, B. **Grasshopper**: Games, Life, and Utopia. Boston: David R. Godine, 1990.

SUTTON-SMITH, B. **The ambiguity of play**. Harvard University Press, 2009.

SUPER Mario Bros. Kyoto: Nintendo, 1985. Jogo eletrônico para Nintendo Entertainment System.

THE Sims. Redwood City: Maxis, 2000. Jogo eletrônico para PC.

THOMAS, D; BROWN, J. Learning for a world of constant change: Homo sapiens, Homo faber & Homo ludens revisited. In: **7th Glion Colloquium**, June. 2009.

TIMMERMANS, J. **Playing with paradoxes**: Identity in the web era. PhD dissertation. Rotterdam: Erasmus University, 2010.

TRAMMELL, A. **Tortura, Jogo e a Experiência Negra**. In: E-Compós. 2022.

VATTIMO, G. **The transparent society**. Cambridge, UK: Polity Press, 1992.

WOODCOCK, J. **Marx no fliperama**: Videogames e luta de classes. Autonomia Literária, 2020.

WORLD of Warcraft. Irvine: Blizzard Entertainment, 2004. Jogo eletrônico para PC.