



CIBERCULTURA

O jogo não acabou: relações entre apropriação lúdica e produção de sentido nos videogames

The game is not over: relations between ludic appropriation and production of meaning in video games

El juego no acabó: relaciones entre apropiación lúdica y producción de sentido en los videojuegos

Emmanuel Ferreira¹

orcid.org/0000-0002-9120-2737
emmanoferreira@gmail.com

Recebido em: 19 abr. 2019.

Aprovado em: 9 nov. 2019.

Publicado em: 16 jul. 2020.

RESUMO: Este artigo discute a relação entre apropriação lúdica e produção de sentido nos videogames. Por apropriação lúdica, referimo-nos ao ato de realizar ações dentro-do-jogo (*in-game actions*) que não foram desenhadas ou esperadas pelos criadores de determinado jogo, expandindo assim as possibilidades de produção de interações significativas nesta mídia. Este trabalho está dividido em três grandes blocos. Primeiramente, retomamos a discussão sobre certos aspectos dos jogos, a partir de teóricos como Johan Huizinga, Roger Caillois e Jacques Henriot. Em seguida, apresentamos os conceitos de *liberdade lúdica* e *apropriação lúdica*, conforme desenvolvidos por Maude Bonenfant. Por fim, analisamos um episódio de apropriação lúdica pela comunidade de jogadores de *Halo: Combat Evolved*, buscando assim exemplificar, a partir de um caso concreto, os conceitos trabalhados ao longo do texto.

Palavras-chave: Apropriação lúdica. Jogos. Videogames.

ABSTRACT: This article discusses the relationship between ludic appropriation and production of meaning in videogames. By ludic appropriation, we refer to the act of performing in-game actions that were not designed or expected by the creators of a particular game, thus expanding the possibilities of producing meaningful interactions in this medium. This work is divided into three large blocks. First, we return to the discussion on particular aspects of games, from theorists like Johan Huizinga, Roger Caillois and Jacques Henriot. Next, we present the concepts of ludic freedom and ludic appropriation as developed by Maude Bonenfant. Finally, we analyze an episode of ludic appropriation by the community of players of *Halo: Combat Evolved*, seeking to exemplify, from a real case, the concepts worked throughout the text.

Keywords: Ludic appropriation. Games. Video Games.

RESUMEN: Este artículo discute la relación entre apropiación lúdica y producción de sentido en los videojuegos. Por apropiación lúdica, nos referimos al acto de realizar acciones dentro del juego, que no fueron diseñadas o esperadas por los creadores de determinado juego, expandiendo así las posibilidades de producción de interacciones significativas en estos medios. Este trabajo está dividido en tres grandes bloques. En primer lugar, retomamos la discusión sobre ciertos aspectos de los juegos, a partir de teóricos como Johan Huizinga, Roger Caillois y Jacques Henriot. A continuación, presentamos los conceptos de libertad lúdica y apropiación lúdica, conforme desarrollados por Maude Bonenfant. Por fin, analizamos un episodio de apropiación lúdica por la comunidad de jugadores de *Halo: Combat Evolved*, buscando así ejemplificar, a partir de un caso concreto, los conceptos trabajados a lo largo del texto.

Palabras clave: Apropiación lúdica. Juegos. Videojuegos.



Artigo está licenciado sob forma de uma licença
[Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

¹ Universidade Federal Fluminense (UFF), Niterói, RJ, Brasil.

Introdução

Eu tenho planejado isto há algumas semanas e agora estou tentando me lançar de uma torre Blue Beam para a outra em Halo.

Eu ainda não comecei, mas preciso me lançar muitas vezes para colocar as granadas e um Warthog em cada torre.

Eu também tive uma ideia ótima (leia-se: impossível), mas era muito difícil e eu não consigo me lembrar o que era² (FERREIRA, [2004], tradução nossa)³.

Com este *post*, publicado pelo usuário *grenadesticker* no fórum HighImpactHalo no dia 10 de setembro de 2004, em resposta ao tópico "What are you working on? #74" iniciado no dia anterior, teve início o que seria um dos maiores desafios da comunidade de jogadores de *Halo: Combat Evolved* (Halo: CE), primeiro jogo da franquia de jogos Halo, do gênero "Tiro em Primeira Pessoa" (*First Person Shooter*, ou *FPS*), lançada em 2001⁴. Trata-se do desafio que ficou intitulado como *Tower To Tower Challenge*, ou *T2T Challenge*: fazer com que Master Chief – personagem controlado pelo jogador e protagonista do jogo e de grande parte da franquia – realizasse um salto entre as duas torres Blue Beam da fase "Halo", do citado *Halo: Combat Evolved*. Ao contrário do que à primeira vista possa parecer, realizar esta façanha não é tarefa fácil, pois essa ação em particular não foi desenhada pelos desenvolvedores do jogo. De fato, não há como fazer com que o personagem escale nenhuma de tais torres e muito menos que ele, por si só, realize o salto. Para que tal empreitada pudesse ser alcançada, os jogadores deveriam descobrir diversos truques no *gameplay*⁵ de *Halo*, ainda assim sem nenhuma garantia de sucesso. Além disso, a realização desse salto

em nada acrescentaria aos objetivos propostos pelo jogo: trata-se de um desafio tautológico, cujo único objetivo é a concretização do salto em si, mantendo Master Chief vivo ao cair sobre a segunda torre. Por fim, em junho de 2011, ou seja, quase sete anos após a primeira tentativa, o desafio foi alcançado pelo usuário *duelies*⁶, performance essa que foi devidamente registrada em vídeos e postada em canais do YouTube.

Como é comum no cenário dos videogames, desde seu início comercial – ao final da década de 1970, início dos anos 1980 – jogadores buscam realizar façanhas que não foram previstas – ou seja, desenhadas e programadas – para ocorrer dentro de um jogo. Seja através da exploração de *bugs* no sistema, seja a partir da invenção e/ou descoberta de ações inéditas, a história dos videogames é recheada de lampejos que deixariam surpresos os próprios *game designers* e programadores de determinado jogo. Estas ações não previstas estão diretamente relacionadas ao que Vilém Flusser designa como o ato de "esgotamento do programa", de se lutar "contra o aparelho fotográfico", buscando extrair imagens jamais realizadas (FLUSSER, 1985). Nas palavras de Flusser:

Aparelho é brinquedo e não instrumento no sentido tradicional. E o homem que o manipula não é trabalhador, mas jogador: não mais homo faber, mas homo ludens. E tal homem não brinca com seu brinquedo, mas contra ele. Procura esgotar-lhe o programa. Por assim dizer: penetra o aparelho a fim de descobrir-lhe as manhas (FLUSSER, 1985, p. 23).

De modo análogo, perscrutar o aparelho, neste caso o jogo de videogame, é "desvendar" o conteúdo de uma caixa-preta – feita para operar dentro dos limites de quem a programou – extraíndo dela novas possibilidades de atos criativos.

² Do original: I've been planning this for a few weeks now and I'm trying to launch myself from one blue-beam-tower to the other in Halo. I haven't started yet but I need to launch myself up several times for the grenades and a Warthog on each tower. I also had another great (read: impossible) idea but it was too hard and I can't remember what it was. WHAT are you working on? #74. **Fórum HighImpactHalo**, 10 set. 2004. Disponível em: http://ducaim.org/version_one_forum/viewtopic.php?p=5472#p5472. Acesso em: 11 jun. 2018.

³ Todas as traduções de citações em línguas estrangeiras foram feitas de forma livre pelo autor do presente artigo. As citações originais são apresentadas em notas de rodapé.

⁴ Até o momento da redação deste artigo, a franquia de jogos *Halo* é composta pelos seguintes títulos: *Halo: Combat Evolved* (2001); *Halo 2* (2004); *Halo 3* (2007); *Halo: Wars* (2009); *Halo 3: ODST* (2009); *Halo: Reach* (2010); *Halo 4* (2012); *Halo: Spartan Assault* (2013); *Halo: Spartan Strike* (2015); *Halo 5: Guardians* (2015); *Halo Wars 2* (2017), e ainda as compilações: *Halo: Combat Evolved Anniversary* (2011) e *Halo: The Master Chief Collection* (2014).

⁵ Conceito utilizado para definir a experiência interativa entre jogador e jogo, durante uma "sessão" de jogo, a partir das diversas possibilidades de interação oferecidas pelo sistema (Cf. JUUL, 2005).

⁶ Ver: Tower to Tower – Finally Complete. Disponível em: <http://www.highimpacthalo.org/forum/showthread.php?t=59727>. Acesso em: 27 jun. 2018.

A tais ações, quando realizadas especificamente no contexto dos jogos em geral e dos videogames em particular, Maude Bonenfant (2015) dá o nome de *apropriação lúdica* (*appropriation ludique* no original) retomando uma ideia desenvolvida décadas antes por Jacques Henriot (1983; 1989), teórico dos jogos pouco disseminado no mundo não francófono, mas de importância equiparável a autores mais conhecidos como Johan Huizinga (1990) e Roger Caillois (1967), ao menos no que tange ao estudo dos aspectos lúdicos das relações humanas. Este conceito – apropriação lúdica – será central no desenvolvimento deste trabalho, conforme será visto mais à frente.

Com base em tais apontamentos preliminares, este trabalho tenciona, especificamente, discutir a relação entre apropriação lúdica e produção de sentido nos videogames, buscando compreender como jogadores podem extrair sentidos ao interagirem com determinado jogo, explorando ações que não foram desenhadas ou previstas por seus desenvolvedores, adicionando novos sentidos à experiência *videolúdica*. Para o desenvolvimento dos argumentos que serão apresentados ao longo do texto, este trabalho dialogará com autores clássicos dos estudos dos jogos, como Johan Huizinga (1990), Roger Caillois (1967) e sobretudo Jacques Henriot (1983; 1989), além de Maude Bonenfant (2015)⁷. Espera-se, assim, uma contribuição de certa forma inédita ao atual campo dos *game studies* em particular e dos estudos de mídia em geral, ao se avançar em discussões epistemológicas acerca dos elementos constituintes dos jogos e de sua inserção no contexto novo-midiático contemporâneo.

Retornando aos clássicos: a noção de jogo em Huizinga e em Henriot

Johan Huizinga, historiador holandês reconhecido por suas obras acerca da história medieval, define o jogo como

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual,

mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras (HUIZINGA, 1990, p. 16).

Destacamos, para o escopo deste trabalho, três ideias presentes na citação de Huizinga. Primeiramente, o fato de o jogo ser "exterior à vida habitual"; em segundo lugar, o fato de o jogo ser praticado "dentro de limites espaciais e temporais próprios"; e, por fim, o fato de o jogo ser praticado "segundo uma certa ordem e certas regras".

A primeira ideia que recortamos da citação de Huizinga, a de que o jogo é uma atividade apartada da vida habitual, remete-nos diretamente à noção de jogo como atividade *lúdica*, no sentido mais essencial deste termo, ou seja, àquele ligado ao *inlusio*, *illudere* ou *inludere*, à imaginação, à ilusão. Para Huizinga, jogar é, antes de tudo, construir um *framework* – poderíamos dizer cognitivo – em relação ao mundo, em que o jogador – ao iniciar sua atividade lúdica – assume um papel de suspensão de regras habituais do cotidiano para se engajar em outro escopo de regras próprias de tal atividade. Ou seja, se faz necessário uma *atitude lúdica* – termo já explorado por alguns autores, entre eles Bernard Suits (1990) e o próprio Jacques Henriot⁸ – uma postura que seja capaz de aceitar as regras do jogo como parâmetros normais e passíveis de aceitação, por mais que tais regras, aleatórias que sejam, não façam sentido fora do "mundo de jogo", ou, nas palavras de Huizinga, no "mundo normal". Em uma luta de Karatê (*kumite*), por exemplo, não é permitido aos atletas atingirem seus oponentes em certas partes do corpo, como nas regiões genitais. Ora, estivessem os mesmos lutadores em situação de confronto no "mundo normal", eles provavelmente não seguiriam tal regra, visto que neste caso o objetivo seria derrubar o adversário da forma mais eficiente possível. No entanto, dentro da arte marcial Karatê, tais atletas devem assumir certa *atitude lúdica*, construindo um

⁷ Agradeço a Dominic Arsenault, pesquisador dos *game studies* e professor da Université de Montréal, por ter me apresentado ao trabalho de Maude Bonenfant e, por consequência, ao de Jacques Henriot, sem os quais este artigo não seria possível.

⁸ Tradução livre dos termos *lusory attitude*, no inglês (Bernard Suits) e *attitude ludique*, no francês (Jacques Henriot).

novo *framework* sobre o funcionamento de uma luta entre dois oponentes, no qual atingir o outro em certas partes resultará em sua desclassificação. Nas palavras de Jacques Henriot,

Para jogar, é preciso entrar no jogo. Para entrar no jogo, é preciso saber que é um jogo. Há, portanto, da parte daquele que se presta a jogar, uma compreensão preliminar do sentido do jogo. A atitude lúdica, como toda atitude, é tomada. Como toda atitude, ela é compreendida (HENRIOT, 1983, p. 61, tradução nossa)⁹.

Entendemos, pois, atitude lúdica, conforme já elaborado por Ferreira e Falcão (2016), como um conjunto de aparatos cognitivos – *framework* cognitivo – dos quais o jogador deve se apropriar para que possa entrar no jogo de maneira apropriada, *lúdica*, reforçando assim a afirmação de Henriot. Um simples deslize em direção à “atitude não lúdica” e o jogo poderá ser interrompido, suspenso, seja pelos próprios jogadores, seja por aqueles que buscam manter o jogo dentro de tais limites (juizes, como no futebol) ou ainda pela plateia, pela audiência, que poderá clamar por uma intervenção para que a atividade retorne ao seu caráter lúdico. Fazendo uma analogia ao conto de fadas, epíteto clássico do universo do *includere* – lúdico, imaginativo – é como se ao contar uma história fantástica a um grupo de crianças, o contador quebrasse o encanto – abandonasse a atitude lúdica – ao indicar, por exemplo, que Rumpelstiltskin não passava de uma personagem fictícia popular originada há mais de quatro mil anos e que já havia sido interpretada por diversos escritores e que seus poderes mágicos não passavam de pura ficção para entretenimento da população. Poderíamos, inclusive, traçar um paralelo entre a ideia de atitude lúdica e a de *suspensão da descrença*, tão cara aos estudos narrativos. Conforme assevera Marie-Laure Ryan, este paralelo

[...] está implícito na caracterização feita por Coleridge, da atitude dos leitores de poesia como uma ‘suspensão voluntária da descren-

ça’ (*Biographia Literaria*, 169), e ela tem sido invocada por outros pensadores, incluindo Suzanne K. Langer e John Searle [...] (RYAN, 2001, p. 105-106, tradução nossa).¹⁰

Neste caso, a diferença entre as duas noções repousaria no fato de que enquanto na última essa “descrença” estaria nos elementos presentes em determinada narrativa, no primeiro ela estaria na constituição das regras de determinado jogo.

A elaboração do primeiro recorte da citação de Huizinga nos leva diretamente ao segundo recorte, aquele que afirma que todo jogo acontece “dentro de certos limites espaciais e temporais próprios”, aos quais Huizinga dá o nome de *círculo mágico*, conceito já demasiadamente discutido no âmbito dos *game studies* (SALEN; ZIMMERMAN, 2003; ARSENAULT, 2005; FERREIRA; FALCÃO, 2016) e que se refere a supostas demarcações temporais e espaciais que devem ser levadas em conta quando da participação em determinado jogo. Em outras palavras, todo jogo acontece em um espaço delimitado fisicamente (geograficamente) e dentro de uma temporalidade específica (início e fim). Dentro desses limites espaço-temporais, valem somente e exclusivamente as regras do jogo. Fora desses limites, valem as regras do “mundo normal”. Em determinada luta de boxe, por exemplo, se um dos atletas desferir um golpe antes do início da partida (ou de um *round*) ou após seu término, esse golpe será compreendido como uma agressão e não como algo que faz parte do esporte boxe (demarcação temporal); além disso, se um dos atletas sair do *ring* de combate por motivo que seja, não é válido que o outro atleta também o faça e ambos continuem o combate naquele local (demarcação espacial). Dessa forma, o círculo mágico demarcaria espacial e temporalmente a necessidade ou não necessidade de manutenção da *atitude lúdica*, abordada anteriormente¹¹.

⁹ Do original: Pour jouer, il faut entrer dans le jeu. Pour entrer dans le jeu, il faut savoir que c'est un jeu. Il y a donc, de la part de celui qui se met à jouer, une compréhension préalable du sens du jeu. L'attitude ludique, comme toute attitude, se prend. Comme toute attitude, elle se comprend.

¹⁰ Do original: [...] it is implicit to Coleridge's characterization of the attitude of poetry readers as a 'willing suspension of disbelief' (*Biographia Literaria*, 169), and it has been invoked by other thinkers, including Susanne K. Langer and John Searle [...].

¹¹ O conceito de círculo mágico é mais claramente demarcado e geralmente aceito dentro do contexto dos jogos clássicos ou nos esportes em geral, sendo, todavia, local de disputa teórica em outras instâncias lúdicas, como em videogames, ARGs (*Alternate Reality-Games*), entre outras, nos quais as fronteiras espaço-temporais de seus jogos podem ser mais fluidas. Para uma discussão mais aprofundada sobre o conceito de círculo mágico, ver (FERREIRA; FALCÃO, 2016), no qual os autores defendem a ideia de círculo mágico como processo cognitivo presente na interação entre jogador e jogo.

O terceiro recorte da citação de Huizinga, aquele que afirma que o jogo deve ser jogado “segundo uma certa ordem e certas regras” abarcaria, talvez, um dos elementos mais centrais e mais importantes no estudo dos jogos, ou seja, o estudo de suas regras e de suas implicações sobre todo seu universo lúdico, elemento este já trabalhado por autores como Roger Caillois (1967), Salen e Zimmerman (2003), Jesper Juul (2005) e, mais uma vez, Jacques Henriot (1983).

Jesper Juul (2005) afirma que os jogos são, em sua maioria, compostos por dois elementos básicos: regras e ficção. Enquanto o último pode ou não aparecer em determinado jogo – tomemos por exemplo o jogo de damas, em que nenhum componente ficcional se faz presente – nenhum jogo pode existir sem que o mesmo seja composto por determinadas regras. São estas, as regras, que dão forma – que caracterizam – determinado jogo. Por exemplo, se a uma pessoa fosse demandada a descrição do jogo de damas, provavelmente essa descrição cairia, em primeiro plano, em suas regras: “Damas é um jogo composto por 24 peças redondas, sendo 12 de uma cor, 12 de outra. As peças são colocadas sobre um tabuleiro formado por 64 módulos/quadrados, com cores alternantes, geralmente uma cor escura e uma clara. O objetivo do jogo é eliminar as peças do adversário”, e assim por diante. As regras do jogo são determinadas pelo seu criador, e não devem, a princípio, ser alteradas, para que a essência do próprio jogo também não o seja. Por outro lado, alguns jogos podem trazer algum conteúdo ficcional, como por exemplo o jogo de xadrez, no qual as peças são diferenciadas por representações de elementos da vida “real”, como cavalos, torres e reis. No entanto, nesse caso, a representação específica não é de fundamental importância, pois cada uma dessas peças pode ser substituída por outra representação, como personagens de *Star Wars* ou da série televisiva *Os Simpsons*. Deste modo, de acordo com Juul (2005), regras são elementos fundamentais e

essenciais em qualquer jogo, ao passo que conteúdos ficcionais são opcionais. No que tange aos videogames, é muito comum que, em sua maioria, estes possuam um conteúdo ficcional, em maior ou menor grau. Salen e Zimmerman (2003), ao abordar as regras do jogo, afirmam:

Jogar um jogo é seguir suas regras. Regras são uma das qualidades centrais dos jogos: todo jogo tem um conjunto de regras. Por outro lado, cada conjunto de regras define um jogo. Regras são a estrutura formal de um jogo, o conjunto fixo de linhas-guia abstratas que descrevem como um sistema de jogo funciona (SALEN; ZIMMERMAN, 2003, p. 117, tradução nossa)¹².

Desse modo, podemos dizer que todo jogo é composto por regras e que essas regras são o que definem – o que distinguem – determinado jogo de outro. Se tomarmos o exemplo anterior, do jogo de xadrez, em três versões: sua versão clássica, com peças em formatos de peões, cavalos e torres; sua versão *Star Wars* e sua versão *Os Simpsons*; apesar da diferença visual, representacional, de suas peças, é possível dizer, com clareza, que todas as três versões compreendem o jogo de xadrez. O que permite que esta afirmação seja possível são justamente as regras do jogo, que serão as mesmas nas três versões e que serão explicitadas por meio de elementos-chave deste jogo: tabuleiro com 64 casas, com cores alternantes; 16 peças para cada jogador; peças que se movimentam de determinada maneira, e assim por diante. Nas palavras de Maude Bonenfant, “Nós reconhecemos assim, por exemplo, o jogo de xadrez, fazendo uma lista precisa de suas regras. Isto é válido para todo jogo, mesmo se, em alguns casos, não possamos estabelecer uma lista precisa de suas regras” (BONENFANT, 2015, p. 48, tradução nossa)¹³.

Ora, se as regras são o elemento essencial responsável por estruturar determinado jogo, dando-lhe suas características “ontológicas”, que por sua vez criam possibilidades de ação para os jogadores, parece-nos, à primeira vista, que

¹² Do original: Rules are one of the essential qualities of games: every game has a set of rules. Conversely, every set of rules defines a game. Rules are the formal structure of a game, the fixed set of abstract guidelines describing how a game system functions.

¹³ Do original: Nous reconnaissons ainsi par exemple le jeu d'échecs en faisant la liste de ces règles. Cela est vrai pour tous les jeux même si, pour certains, nous ne pouvons pas établir une liste précise de règles.

as regras de um jogo restringem e delimitam as capacidades criativas, inventivas e experienciais dos jogadores. Conforme já apontado por Juul: "As regras de um jogo são paradoxais: regras e prazer podem parecer coisas completamente diferentes, mas as regras compreendem a mais consistente fonte de prazer do jogador nos jogos" (JUUL, 2005, p. 55, tradução nossa)¹⁴. Por outro lado, um jogo sem regras se transformaria em completo caos, fazendo com que perdesse suas características, já que essas se tornariam incessantemente cambiantes. Conforme afirma Henriot: "Se, a cada instante, cada jogador tivesse o direito de fazer o que bem desejasse, o jogo perderia sua consistência" (HENRIOT, 1983, p. 28, tradução nossa)¹⁵.

Essa situação parece, à primeira vista, um paradoxo: todo jogo deve ter suas regras, inequívocas, com base nas quais os jogadores irão elaborar suas ações; por outro lado, se as regras fossem completamente determinantes e prescritivas, não haveria espaço para a liberdade do jogador, resultando que todas as partidas de determinado jogo seriam iguais, não importando se jogado pelo jogador A ou pelo jogador B. Onde se encontra e de que forma se opera, então, a liberdade do jogador? Para discutir essa questão, trazemos à baila os estudos de jogos desenvolvidos por Jacques Henriot, sobretudo em suas obras *Le jeu* (1983) e *Sous couleur du jouer* (1989).

Jogo do jogo e liberdade lúdica

Em seu tratado *Le jeu* (1983), Henriot nos apresenta a noção de que os jogos são compostos por regras, noção já amplamente desenvolvida por outros autores, como Huizinga (1990), Caillois (1967), Juul (2005), entre outros. No entanto, Henriot contribui para essa discussão ao apresentar as regras de duas formas, que funcionariam, de certo modo, como categorias para melhor

entendimento da relação daquelas com o jogo. É o que o autor chama de *regras codificadas* e *regras não expressamente codificadas* (HENRIOT, 1983). A primeira categoria estaria relacionada às regras como elemento fundador da estrutura de um jogo, de sua composição, de sua definição particular. Nas palavras do autor: "Não apenas as regras permitem definir e identificar o jogo, mas são justamente elas que o constituem: o jogo não é nada fora de suas regras. Se elas fossem modificadas, ele seria diferente: seria um outro jogo" (HENRIOT, 1983, p. 23-24, tradução nossa)¹⁶. Por outro lado, *pari passu* às regras codificadas de um jogo, existem as regras que são por seu turno apropriadas pelos jogadores – *regras não expressamente codificadas* – quando estes começam a jogar, dando vida às regras codificadas, criando assim "[...] eventos a partir de uma estrutura" (HENRIOT, 1983, p. 25, tradução nossa)¹⁷. Nas palavras de Henriot:

Num jogo, tudo se mantém: neste sentido, todo jogo é sistema; mas um sistema no qual os elementos se ordenam dentro de uma duração. Tomado como formação estrutural, ele se define como um conjunto de operações possíveis. Ele se refere, portanto, mesmo não sendo nada além de uma estrutura, à ação de operadores possíveis. Ele se destina ao desenvolvimento como uma "coisa qualquer" que deve começar, se desenvolver segundo episódios variados, chegar ao fim. No plano teórico, ele aparece como uma estrutura, mas uma estrutura organizada e distribuída ao longo do tempo, um processo ordenado (HENRIOT, 1983, p. 25, tradução nossa)¹⁸.

Podemos entender, portanto, a partir do pensamento de Henriot, o jogo como algo possuidor de uma estrutura, que o define como jogo determinado e que prescreve possibilidades de ação; mas, ao mesmo tempo, estrutura que não é completamente fechada, cristalizada, que será, então, "jogada" por indivíduos (jogadores) ao longo de uma duração (círculo mágico), que se apropriarão

¹⁴ Do original: Game rules are paradoxical: Rules and enjoyment may sound like quite different things, but rules are the most consistent source of player enjoyment in games.

¹⁵ Do original: Si, à chaque instant, chaque joueur avait le droit de faire n'importe quoi, le jeu perdrait sa consistance.

¹⁶ Do original: Non seulement les règles permettent de définir et d'identifier le jeu, mais ce sont elles qui le constituent: le jeu n'est rien en dehors d'elles. Si elles étaient modifiées, il serait différent: ce serait un autre jeu.

¹⁷ Do original: [...] des événements à partir d'une structure.

¹⁸ Do original: "Dans un jeu, tout se tient: en ce sens, tout jeu est système; mais système dont les éléments s'ordonnent dans une durée. Pris en tant que formation structurelle, il se définit comme une suite d'opérations possibles. Il se dessine à l'avance comme un 'quelque chose' qui doit commencer, se développer selon des péripéties variées, prendre fin. Sur le plan théorique, il apparaît, si l'on veut, comme une structure, mais une structure organisée et distribuée dans le temps, un processus ordonné.

desta estrutura para criar algo de inédito, a partir de seu repertório/experiência como jogadores (BONENFANT, 2015), dando-lhe sentidos próprios.

Como alguns autores já apontaram, jogadores extraem sentido de um jogo a partir da interação com suas regras (JUUL, 2005; SALEN; ZIMMERMAN, 2003). Todavia, apesar de possuidores de regras inequívocas (HUIZINGA, 1990), os jogos propiciam, ainda assim, espaço de liberdade de ação para seus jogadores. São as regras fixas (suas *codificações*, no dizer de Henriot) sendo então apropriadas pelos jogadores, que trabalharão sobre as regras (flexíveis), possuidoras de certo espaço de movimentação, de criação. É, justamente, o conceito de "jogo do jogo" (*jeu du jeu*) de Henriot. Trazendo à baila a metáfora de peças de um mecanismo, Henriot (1983) aponta que há jogo quando há espaço de movimentação entre as peças de certo mecanismo, como dizemos, na língua Portuguesa, que a direção de um carro está com "jogo", ou que Fulano é "ruim de jogo". Dessa forma, para Henriot, para que haja jogo – ou seja, para que um jogo (objeto) possa ser jogado de fato – jogo como atividade, tal qual apropriadamente nos aponta Juul (2005) – se faz necessário que haja espaço de ação criativa para o jogador, dentro de suas regras estruturais. Sem este espaço, o jogo se transformaria em uma simples realização de ações prescritas por suas regras; por outro lado, um jogo com espaço de movimentação infinito deixaria de ser jogo, por se igualar a qualquer outra experiência humana. A este espaço de movimentação, de ação criativa, Bonenfant (2015) designa o termo *liberdade lúdica*. Em suas palavras: "Sem liberdade lúdica, o jogador não mais joga: ele executa uma sequência de ações nas quais o sentido é definido *a priori*" (BONENFANT, 2015, p. 52, tradução nossa)¹⁹. E acrescenta: "O jogo é necessariamente baseado numa liberdade permitida ao jogador, isto é, de ter um papel na atualização do jogo" (BONENFANT, 2015, p. 54, tradução nossa)²⁰.

Esse espaço de "movimentação" – essa liberdade lúdica – está diretamente associado à possibilidade

de criação dentro dos limites prescritos pelas regras do jogo, fazendo com que a experiência lúdica de um jogador seja diferente da de outro. Do contrário, todas as sessões de jogo seriam exatamente idênticas, tornando tal experiência padronizada, ao menos em sua materialidade, em sua *cibertextualidade* (AARSETH, 1997). Em outras palavras: sem liberdade lúdica, as ações vistas na tela durante o desenrolar de um jogo seriam as mesmas, independente das interações realizadas pelo jogador A, B, C etc.; tais jogadores atuariam apenas como "disparadores" de ações prescritas e padronizadas pelo sistema de jogo. Por outro lado, diante de uma liberdade lúdica "infinita", qualquer jogo perderia suas características, pois suas regras não mais funcionariam como elemento restritivo das possibilidades de ação por parte dos jogadores, tornando qualquer jogo um *playground* no qual qualquer ação seria possível. Deste modo, entendemos liberdade lúdica – com base em Henriot e Bonenfant – como um espaço de jogo que se localiza entre dois polos: de um lado, nenhuma liberdade de ação criativa, em que o jogador agiria apenas como atuador de ações prescritas pelo jogo; de outro, liberdade total de ação criativa, um verdadeiro *playground/sandbox* no qual o jogador poderia realizar qualquer ação – infinitas possibilidades. Nas palavras de Henriot: "Agir de qualquer maneira não é jogar; aplicar uma receita infalível, executar um programa desprovido de toda *alea* também não é jogar. O jogo é mantido na equidistância entre a sorte cega e o mais puro cálculo" (HENRIOT, 1989, p. 245, tradução nossa)²¹.

Podemos entender, portanto – a partir do conceito de liberdade lúdica de Henriot – que os jogos transitam dentro de um espectro gradiente entre aqueles que proporcionam menor liberdade ao jogador e aqueles que proporcionam maior liberdade ao jogador, sendo os polos terminais deste gradiente as situações de *nenhuma* liberdade e *toda* liberdade. Este entendimento nos aproxima dos conceitos de *ludus* e *paidia*, na classificação dos jogos proposta por Roger Caillois

¹⁹ Do original: Sans liberté ludique, le joueur ne joue plus: il exécute un ensemble d'actions dont le sens est défini *a priori*.

²⁰ Do original: Le jeu est nécessairement basé sur une liberté accordée au joueur d'avoir un rôle dans l'actualisation du jeu.

²¹ Do original: Agir n'importe comment n'est pas jouer; appliquer une recette infallible, exécuter un programme dépourvu de tout aléa n'est pas jouer non plus. Le jeu se tient à égale distance du hasardement aveugle et du plus pur calcul.

(1967), classificação essa bastante utilizada em trabalhos teóricos no âmbito dos *game studies*. De acordo com Caillois, *ludus* designaria o jogo jogado em consonância com os limites fixados por suas regras constituintes, por sua estrutura; *paidia*, por sua vez, estaria mais próximo de uma atividade lúdica menos delimitada por regras fixas e imutáveis, à qual Caillois designa como um princípio “[...] comum ao divertimento, à turbulência, à livre improvisação e à alegria despreocupada” (CAILLOIS, 1967, p. 48, tradução nossa)²².

Desse modo, podemos pensar a liberdade lúdica dentro deste intervalo entre *ludus* e *paidia* como um processo de negociação (ou mediação) entre o jogo – entendido aqui como sistema de regras e prescrições – e o jogador – que poderá apreender o sistema de jogo, suas regras, para assim produzir ações emergentes dentro do mundo do jogo. A esse movimento Maude Bonenfant chama de *apropriação lúdica*. Nas palavras da autora: “Se o jogo é baseado em regras que se pretendem fixas, ele é, no entanto, sempre atualizado de forma diferente pelo jogador que o experimenta, fazendo emergir novos sentidos” (BONENFANT, 2015, p. 85-86, tradução nossa)²³. Em outras palavras, apropriar-se (ludicamente) de um jogo consiste em, a partir da apreensão de suas regras, realizar ações emergentes dotadas de sentido, as quais serão diferentes de jogador para jogador. Para que isso seja possível, o jogo deve propiciar certa liberdade lúdica – deve possuir *jogo (jeu)*, no dizer de Henriot (1983). Essa liberdade lúdica não deve pender, idealmente, para nenhum dos dois polos do espectro delimitado de um lado pelo *ludus*, de outro pela *paidia*: pende-se para um lado e o jogador será reduzido a um realizador de ações completamente previstas e prescritas, sem nenhum poder de criação de sua parte; pende-se para outro lado e a completa liberdade – completa ausência de regras – esvaziaria o jogador da *atitude lúdica* necessária

para a adequada realização da *atividade lúdica*. Conforme conclui Bonenfant: “Jogar, é se apropriar do jogo, isto é, criar uma distância que permita uma liberdade interpretativa de suas regras e de seus resultados, mesmo que a criação desta distância encontre limitações” (BONENFANT, 2015, p. 86, tradução nossa)²⁴.

Habilidades, liberdade e apropriação lúdica

Conforme estivemos desenvolvendo ao longo do texto, existe uma relação estreita entre as condições de ações emergentes propiciadas por determinado jogo e a liberdade de produção de novos sentidos por parte do jogador. Com base nesta premissa, gostaria de propor uma outra relação que também pode ser verificada nos jogos – senão em todos, ao menos em uma parte deste universo: aquela entre as habilidades do jogador em determinado jogo e o grau de possibilidades de realização de ações emergentes e de produção de novos sentidos, por parte do mesmo jogador, no mesmo jogo. Essa relação está intimamente ligada às regras estruturantes do jogo, assim como às possibilidades de resultados emergentes a partir da interação com tais regras. Conforme aponta Juul (2005), jogos emergentes são aqueles que, a partir de um número limitado de regras, propiciam uma quase infinidade de resultados (*outcomes*) e diferentes sessões de jogo (partidas), a partir das possibilidades de arranjos feitos pelos jogadores, a partir da interação com as regras do jogo. Um exemplo claro desse tipo de jogo é o futebol (e a maioria dos esportes tradicionais). A partir de um número limitado de regras, cada sessão de jogo (partida) será diferente de outra, devido à imensa capacidade de combinações possíveis de ações dentro das regras do jogo. Não à toa, o grau de rejogabilidade (*replayability*) nos esportes tradicionais tende ao infinito. Nas palavras de Juul: “No xadrez você vence ao realizar um xeque-mate em seu oponente – mas há uma miríade de

²² Do original: [...] commun de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant.

²³ Do original: Si le jeu est basé sur des règles qui se veulent fixes, il est pourtant toujours actualisé différemment par le joueur qui en fait l'expérience et qui fait émerger des sens nouveaux pour lui.

²⁴ Do original: Jouer, c'est s'approprier le jeu, c'est-à-dire créer une distance permettant une liberté interprétative des règles et des résultats, même si la création de cette distance connaît des limitations.

posições finais no xadrez que se qualificam como xeque-mate, e cada uma dessas posições pode ser alcançada de inúmeras formas diferentes" (JUUL, 2005, p. 76 tradução nossa)²⁵.

No entanto, para que estas possibilidades sejam exploradas, se faz necessário também que o jogador possua habilidades em determinado jogo. Retomando o exemplo do jogo de xadrez, apontado por Juul, caso tenhamos uma partida entre dois jogadores novatos, inexperientes e com poucas habilidades, a tendência é que o espaço de criação de ações emergentes, por parte desses jogadores, seja pequeno, e que haja pouca variabilidade nas sessões de jogo, já que eles possivelmente tenderão a agir dentro de seu pequeno "inventário" de ações. De outra forma, em uma partida entre dois jogadores profissionais, a tendência é que haja maior variabilidade nas sessões de jogo, já que os jogadores possuirão maiores possibilidades de ação, visto que seu inventário será igualmente maior. A esse inventário Maude Bonenfant chama de "enciclopédia do jogador". Nas palavras da autora: "Assim, a enciclopédia [do jogador] agrupa o conjunto de recursos do jogador para se produzir sentido e ainda para se efetuar uma ação significativa. Ela é, desse modo, um fator primordial na atualização do jogo" (BONENFANT, 2015, p. 40, tradução nossa)²⁶.

Apropriação lúdica em *Halo: combat evolved*

Retornando ao exemplo citado no início deste artigo, que se refere à apropriação de jogo em *Halo: Combat Evolved* (*Halo: CE*), podemos elencar algumas proposições a respeito das prescrições de ação sugeridas pelo jogo enquanto estrutura de regras e possibilidades de ação por parte dos jogadores.

Halo: CE é um jogo de tiro em primeira pessoa (*FPS*) em que o jogador tem o controle sobre o personagem principal, Master Chief, um humano "melhorado" em suas capacidades

e habilidades físicas. Com temática de ficção científica, e enquadrado no que Juul denomina jogo de progressão, em *Halo: CE* Master Chief deve percorrer uma grande expansão de seu mundo virtual – ambientado no planeta-anel denominado *Installation 04* – combatendo seres alienígenas conhecidos como Covenant, evitando ser atingido por eles. Master Chief conta com um escudo de energia – propiciado por sua armadura MJOLNIR – que absorve danos causados pelas armas dos Covenant. Caso o nível do escudo chegue a zero, Master Chief ficará completamente exposto e qualquer dano posterior o levará à morte.

Durante sua campanha, Master Chief deverá percorrer um caminho "correto" e sequencial para chegar ao objetivo final: ativar a detonação da *Installation 04* e dela fugir, acabando assim com os Covenant e os Flood – outra espécie presente no jogo, que age contra toda forma de vida sensível, incluindo os Covenant. Trata-se, portanto, de um jogo em que as possibilidades de exploração do mundo são reduzidas quando comparadas, por exemplo, aos jogos de mundo aberto (*sandbox*), como *Red Dead Redemption* (ROCKSTAR, 2010) ou *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD PROJEKT RED, 2015), em que o jogador tem a seu dispor a exploração de todo o mundo (mapa) do jogo, não havendo um caminho "correto" a ser perseguido. Em *Halo*, após Master Chief passar para outra parte do mundo de jogo, não é possível retornar à parte anterior, caracterizando assim áreas desconectadas espacialmente em termos de acesso.

Retomando o conceito de cibertextualidade, conforme proposto por Aarseth (1997), *Halo: CE* funciona como um cibertexto em que o jogador deverá escolher entre possíveis caminhos a serem seguidos, sendo que, neste caso, apenas uma das opções será a "melhor opção" – opção correta – para se alcançar os objetivos propostos pelo jogo. Na verdade, não há possibilidades de caminhos "errados": o máximo que pode ocorrer é o jogador não encontrar o caminho certo e ficar estagnado na progressão do jogo,

²⁵ Do original: In chess you win by checkmating your opponent – but there is a myriad of end positions in chess that qualify as checkmate, and each of these positions can be reached in an immense number of different ways.

²⁶ Do original: Ainsi, l'encyclopédie regroupe l'ensemble des ressources du joueur pour produire du sens et effectuer une action significative par la suite. Elle est aussi un facteur primordial dans l'actualisation du jeu.

sem avanço. Nesse sentido, não há como o jogador ser bem-sucedido sem que ele tome o único caminho correto, aquele desenhado por seus desenvolvedores. Em outras palavras: em *Halo: CE*, não restam escolhas ao jogador a não ser seguir o caminho programado pelos seus criadores. Outras opções seriam, por exemplo, não avançar no jogo, como por exemplo ficar parado em uma parte do mundo. No entanto, nesse caso hipotético, perder-se-ia em grande medida a *atitude lúdica* necessária para que o jogo se desenrolasse de forma apropriada – conforme projetado – além de fazer com que a narrativa do jogo não avançasse. Em suma, o jogador *deverá* seguir o caminho correto, realizando ações corretas – eficazes, para assim alcançar seus objetivos, tendo em vista que o jogador está imbuído de atitude lúdica e deseja manter-se no *flow* do jogo²⁷.

Por se tratar de um jogo fortemente baseado em progressão (linear, nesse caso), não há quantidade significativa de opções de ação para se percorrer o caminho correto e superar os obstáculos propostos. Esta assertiva pode ser comprovada, até certo ponto, ao se buscar por vídeos de *walkthrough*²⁸ do jogo em plataformas como YouTube, por exemplo: grande parte dos vídeos exibirá um jogador explicando como avançar no percurso do espaço do jogo da forma "correta", além de dar dicas e pistas de como avançar sem sofrer danos, ou seja, buscando-se máxima eficácia para que o jogador consiga alcançar seus objetivos. Fosse um jogo de mundo aberto, certamente a quantidade de vídeos diferentes – jogadores performando suas ações de formas distintas – seria muito maior, já que as possibilidades de alcance dos objetivos seriam igualmente multiplicadas.

Como, então, equilibrar esta equação, quando

todo funcionamento de um jogo já foi descoberto, aberto, desvendado; quando a "caixa-preta" já foi densamente vasculhada, perscrutada – retomando aqui o pensamento de Flusser (1985) – e nada mais de novo há para ser criado?

Chegamos, aqui, à ideia de *apropriação lúdica* – ou *espaço de apropriação* – conforme apresentada por Maude Bonenfant (2015). Esse espaço, segundo a autora, refere-se à liberdade interpretativa e de ação criativa por parte do jogador ao interagir com determinado jogo, não estando este, necessariamente, restrito às prescrições do jogo, ou seja, àquilo que o jogo idealmente espera que o jogador faça. De fato, poderíamos expandir o conceito de espaço de apropriação para além do domínio dos jogos, entendendo-o como um quadro interpretativo do mundo – ou seja, modo de produção de sentido – a partir do ponto de vista do indivíduo. Nas palavras de Bonenfant:

O espaço de apropriação é, de fato, um espaço mais ou menos criativo do indivíduo para interpretar o mundo, para o adaptar à sua perspectiva. No espaço de apropriação se desenvolve o processo de mediação: o mundo é interpretado a partir do ponto de vista do indivíduo (BONENFANT, 2015, p. 80, tradução nossa)²⁹.

Desse modo, entendemos como apropriação lúdica esse ato de torcer as prescrições de determinado jogo, subvertendo-as, para assim produzir experiências e sentidos novos com base nas idiosincrasias dos jogadores, não importando, aqui, as finalidades propostas. Ainda a respeito do espaço de apropriação, afirma Bonenfant: "É o espaço de liberdade necessária para que o jogador se aproprie do jogo, o faça seu e que ele [o jogador] se torne o criador de sua própria experiência lúdica". E continua: "A apropriação permite que o jogador singularize a interpretação

²⁷ *Flow*: conceito criado por Mihaly Csikszentmihalyi para descrever estados de consciência em que o indivíduo está completamente absorvido em uma atividade que, segundo o autor, "nada mais parece ter importância" (CSIKSZENTMIHALYI, 2008, p. 4), estando ainda ligado a estados de felicidade, satisfação e motivação intrínseca. Ver a esse respeito (CSIKSZENTMIHALYI, 2008). No âmbito dos jogos, refere-se a estados em que o jogador experimenta um equilíbrio entre o nível de dificuldade de um jogo e suas habilidades naquele mesmo jogo, tornando sua experiência fluida, ininterrupta e prazerosa, chegando ao ponto de fazer com que ele se desconecte da realidade concreta ao seu redor e esteja completamente imerso na atividade lúdica.

²⁸ Termo utilizado para descrever o caminho a ser percorrido, além das ações a serem realizadas, ambos de forma otimizada, a fim de se cumprir os objetivos propostos pelo jogo.

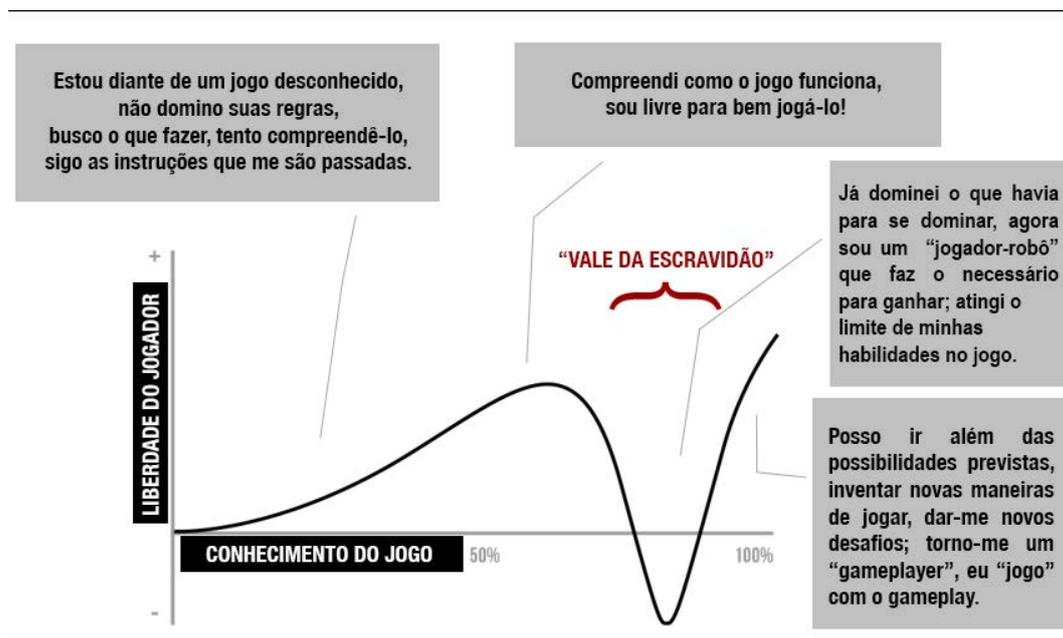
²⁹ Do original: L'espace d'appropriation en fait un espace plus ou moins créatif de l'individu pour interpréter le monde, pour l'adapter à sa perspective. Dans l'espace d'appropriation se déroule le processus de médiation: le monde est interprété à partir du point de vue de l'individu.

de sua experiência lúdica. Entre as regras existe a flutuação da interpretação: o jogo (mecânico) do jogo” (BONENFANT, 2015, p. 81, tradução nossa)³⁰.

O gráfico da Figura 1 busca ilustrar o processo levado a cabo pelo jogador desde o começo da interação com determinado jogo até que ele entre no chamado *espaço de apropriação*: conforme aumenta seu conhecimento sobre o jogo, aumenta

sua liberdade lúdica, até chegar ao ponto em que todas as possibilidades criativas terão sido esgotadas (“vale da escravidão”) quando, então, abrem-se novas possibilidades de criação de ações criativas e significativas dentro do jogo – vencer o aparelho, no dizer de Flusser (1985) – a partir do processo de *apropriação lúdica* (BONENFANT, 2015).

Figura 1 – Liberdade do jogador x conhecimento do jogo



Fonte: Dominic Arsenault.³¹

Apropriar-se de um jogo é, portanto, tomar o jogo para si, buscando apreender novas formas de atuação dentro de suas regras constitutivas (codificadas), pouco importando se estas formas se aproximam ou se distanciam dos objetivos propostos originalmente pelo jogo, produzindo assim novos sentidos, que podem ser ou não compartilhados.

Chegamos aqui, como em um *loop cíclico*, ao caso citado no começo deste artigo: o desafio *Tower to Tower*, de *Halo: CE*. Eis que, nada mais tendo a descobrir dentro das prescrições agendadas pelo jogo em sua estrutura de regras, jogadores lançam mão de suas habilidades – de

sua enciclopédia – criando novos objetivos dentro do mesmo jogo, dentro de sua estrutura de regras. Objetivos que nada têm a ver com o “jogo ideal”, aquele aguardado por seus desenvolvedores, mas que abrem um rol de novas possibilidades de interação, novas experiências estéticas, novas produções de sentido. Saltar de uma torre à outra, no nível *Halo*, de *Halo: CE*, prevê alto nível de habilidade por parte dos jogadores, grande experiência com videogames em geral e, acima de tudo, inventividade criativa: para realizar tal feito, jogadores da comunidade *Halo* descobriram que, ao colocar granadas abaixo do veículo *Warthog*,

³⁰ Do original: C’est l’espace de liberté nécessaire pour le joueur afin de s’appropriier le jeu, le faire sien et devenir alors le créateur de sa propre expérience ludique. L’appropriation permet au joueur de singulariser l’interprétation de son expérience ludique. Entre les règles existe le flottement de l’interprétation: le jeu (mécanique) du jeu.

³¹ Este gráfico foi formulado por Dominic Arsenault em espaço de conversação *online* entre o autor deste artigo, Maude Bonenfant e Dominic Arsenault, em 19 de julho de 2018. Textos originais em francês.

este seria arremessado para o alto, a ponto de poder cair sobre uma das torres. Se, além disso, Master Chief saltasse para cima do veículo entre o intervalo de acionamento e detonação das granadas, não apenas o veículo seria arremessado, como também o próprio personagem, fazendo com que ambos caíssem sobre a primeira torre. Depois seria necessário repetir o procedimento, mas dessa vez sobre a primeira torre, calculando precisamente o ângulo de arremesso para que Chief pudesse cair sobre a segunda torre, vivo. Segundo relatos de membros da comunidade que acompanharam as tentativas de realização da empreitada, apenas o *setup* do procedimento durava em torno de algumas horas, enquanto o procedimento em si alguns segundos. Como dito anteriormente, após quase sete anos de tentativas o feito foi alcançado, produzindo assim novos sentidos e experiências para a comunidade e fãs da franquia *Halo*, inclusive como espectadores de todo o processo do desafio – ao final, *duelies* editou um vídeo de mais de 10 minutos, contando toda a história e todo o processo do salto, as tentativas fracassadas – dele e de outros jogadores – e por fim, como em um clímax cinematográfico, a completude do desafio. Performance, habilidade e subversão das regras estipuladas *a priori* em prol de um alargamento da experiência com aquela mídia.

Certamente há ainda muito a se explorar, em termos teóricos e epistemológicos, sobre a relação entre o ato de jogar e as diversas explorações lúdicas possíveis contidas neste ato. Como desenrolar deste trabalho, acredito ser possível avançar, por exemplo, na investigação sobre a relação entre o lúdico e a experiência estética, dentro do viés epistemológico dos teóricos do pragmatismo, como John Dewey (1980) e Richard Shusterman (1998), sobretudo no que tange às experiências de apropriação dos jogadores, desafio este que coloco desde já no horizonte de minhas investigações acadêmicas.

Referências

AARSETH, Espen J. **Cybertext**: perspectives on ergodic literature. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

ARSENAULT, Dominic. Dark Waters: spotlight on immersion. *In*: DANS GAMEON-NA NORTH AMERICA 2005 INTERNATIONAL CONFERENCE PROCEEDINGS. Eurosis-ETI, 2005.

BONENFANT, Maude. **Le libre jeu: réflexion** sur l'appropriation de l'activité ludique. Montréal: Liber, 2015.

CAILLOIS, Roger. **Les jeux et les hommes**. Paris: Gallimard, 1967.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow**: the psychology of optimal experience. New York: Harper Collins, 2008.

DEWEY, John. **Art as experience**. New York: Perigee Books, 1980 (1934)

FERREIRA, Emmanoel; FALCÃO, Thiago. Atravessando as bordas do círculo mágico: imersão, atenção e videogames. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 13, n. 36, p. 73-93, jan./abr. 2016. Disponível em: <http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/1075/pdf>. Acesso em: 09 jul. 2018. <https://doi.org/10.18568/1983-7070.133673-93>.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Editora Hucitec, 1985.

HENRIOT, Jacques. **Le jeu**. 3. ed. Paris: Editions Archétype82, 1983 (1969).

HENRIOT, Jacques. **Sous couleur du jouer**. Paris: José Corti, 1989.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1990.

JUUL, Jesper. **Half-real**: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge/MA: The MIT Press, 2005.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as virtual reality**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play**: game design fundamentals. Cambridge/MA: The MIT Press, 2003.

SHUSTERMAN, Richard. **Vivendo a arte**: o pensamento pragmatista e a estética popular. Tradução Gisela Domschke. São Paulo: Editora 34, 1998.

SUITS, Bernard. **The grasshopper**: games, life and utopia. Boston: David R. Godine, 1990.

Emmanoel Ferreira

Doutor em Comunicação e Cultura pela Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Rio de Janeiro, RJ, Brasil. Professor do Departamento de Estudos Culturais e Mídia e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (UFF), Niterói, RJ, Brasil.

Endereço para correspondência

Emmanuel Ferreira
Universidade Federal Fluminense
Instituto de Artes e Comunicação Social
Departamento de Estudos Culturais e Mídia
Rua Professor Lara Vilela, 126
São Domingos, 24210590
Niterói, RJ, Brasil