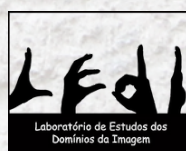


Domínios da Imagem

**LUDICIDADE, EXPERIÊNCIA
ESTÉTICA, VIDEOGAMES: UMA
PROPOSTA EPISTEMOLÓGICA**

Emmanoel Ferreira

vol. 17, n. 33. dezembro de 2023





LUDICIDADE, EXPERIÊNCIA ESTÉTICA, VIDEOGAMES: UMA PROPOSTA EPISTEMOLÓGICA

Playfulness, Aesthetic Experience, Video Games: An Epistemological Proposal

Emmanoel Ferreira¹

Resumo: A partir do diálogo com autores da filosofia pragmatista, dos *game studies* e da comunicação, este artigo tem por objetivo compreender a relação entre experiência estética e mídias lúdicas, em particular os videogames, no que esta relação se distingue das experiências estéticas proporcionadas por mídias diversas, como a literatura, a música, o cinema e as artes em geral. Para melhor compreender esta relação, o artigo propõe a apresentação e o desenvolvimento de três eixos (ou chaves) epistemológicas, quais sejam: i) estética e agência; ii) estética e apropriação; iii) estética e política. Ademais, o presente trabalho tenciona apresentar e comentar obras selecionadas de videogames, a fim de ilustrar a relação entre experiência estética e ludicidade em cada um daqueles respectivos eixos.

Palavras-Chave: Ludicidade; Experiência; Estética; Videogames.

Abstract: Based on authors of pragmatist philosophy, game studies, and communication, this article intends to understand the relationship between aesthetic experience and ludic media, in particular video games, and how this relationship differs from the aesthetic experiences provided by other media, such as literature, music, film, and the arts in general. To better understand this relationship, we propose the presentation and development of three epistemological axes (or keys): i) aesthetics and agency, ii) aesthetics and appropriation, and iii) aesthetics and politics. Furthermore, it intends to present and comment on selected works of video games to illustrate the relationship between aesthetic experience and playfulness in each of those respective axes.

Keywords: Playfulness; Experience; Aesthetics; Video Games.

¹ Doutor em Comunicação e Cultura pela UFRJ. Professor do Departamento de Estudos Culturais e Mídia e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (Niterói-RJ). E-mail: emmanoelf@id.uff.br. ORCID ID: 0000-0002-9120-2737.



1. INTRODUÇÃO

Conforme apontado pelo holandês Johan Huizinga em *Homo Ludens*, sua obra seminal sobre a relação entre jogos e cultura, as práticas lúdicas estão intimamente ligadas à natureza dos animais em geral e dos seres humanos em particular (HUIZINGA, 2019). Em exemplo fornecido pelo próprio autor, é comum que filhotes de animais, sejam eles selvagens ou domésticos, brinquem entre si, no que aparenta ser, aos observadores mais atentos, algo entre uma livre improvisação e uma simulação de combate. Crianças, mesmo antes de terem consciência das noções de brincadeira e de jogo, interagem com objetos colocados à sua disposição, explorando suas possibilidades. Martin Jay afirma que o primeiro sentido a ser explorado pelos seres humanos, ainda quando bebês, é o tato: é a partir deste sentido que primeiramente apreendem o mundo ao seu redor, a partir da interação com os objetos que os cercam (JAY, 1994, p. 6).

Huizinga, historiador holandês medievalista, foi um dos primeiros teóricos a apontar a relação entre ludicidade e práticas culturais, em diferentes sociedades, e como aquela seria de fundamental importância na produção de sentidos pelos sujeitos. Em seu tratado *Homo Ludens*, Huizinga afirma:

[o jogo] ornamenta a vida, ampliando-a e, nessa medida, torna-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais, em resumo, como função cultural (HUIZINGA, 2019, p. 11)



A partir da proposição de Huizinga, é possível refletir acerca do papel do lúdico – tão relegado a certo estrato inferior, nos dias de hoje² – no conjunto de experiências que dão sentido à própria existência humana, desde tempos imemoriais, em sua cotidianidade. Não é de se surpreender, portanto, que os jogos – formas de brincar estruturadas, no dizer de Caillois (1967) – tiveram, desde tempos longínquos, lugar de destaque nas mais diversas sociedades. Os palácios europeus, por exemplo, abrigos de gerações e gerações de membros da nobreza, possuíam – e possuem, mesmo que inativos em sua função original e mantidos como museus nos dias de hoje – salas especiais para os jogos, para o tempo ocioso. Reis, rainhas e membros da nobreza dedicavam precioso tempo para atividades lúdicas; os jogos, assim, faziam parte do cotidiano das cortes (PASTOUREAU, 1989). Em pleno século XXI e, provavelmente, seguindo a tradição deixada por antepassados seculares, basta caminhar pelos diversos jardins de Pequim nos finais de semana para deparar com amontoados de indivíduos em torno de tabuleiros de jogos clássicos Chineses, como Xiangqi ou Mahjong³ (Figura 1).

² Exceção feita quando a palavra “lúdico” aparece como qualificadora de uma experiência qualquer, ainda que essa experiência não tenha necessariamente uma relação com a ideia de lúdico que desenvolvemos nesse artigo, sendo, no mais das vezes, voltado a fins de publicidade mercadológica, como se o simples fato de algo ser “lúdico” o caracterizasse como de maior qualidade.

³ Tive essa experiência em primeira-mão, ao visitar Pequim no ano de 2015.



Figura 1: sessão de jogo de Xiangqi em Pequim.



Fonte: arquivo do autor.

Ao contrário da ideia comumente publicizada no mundo ocidental de que indivíduos aglomerados em espaços públicos ao redor de mesas de jogos de tabuleiro são seres improdutivos e ociosos, na citada China, por exemplo, tais atividades tendem a ser vistas a partir de outra perspectiva, qual seja, como formas de sociabilidade e de estímulo cognitivo, sobretudo na terceira idade. Maude Bonenfant (2015) afirma que o estabelecimento do capitalismo, desde pelo menos o século XX, fez com que uma parte fundamental da própria constituição do ser humano, que é o aspecto lúdico, fosse deixada para trás em prol de uma noção de produtividade e geração de riqueza na qual não há mais espaço para atividades que não trazem lucro *per se*, como é o caso das atividades puramente lúdicas (BONENFANT, 2015).

Ora, se o lúdico é deslocado de seu *lócus* de elemento essencial na produção de sentidos, como propõe Huizinga, o que dizer, então, da associação entre as práticas lúdicas e a produção do belo ou, em sentido mais



amplo, a produção de experiências estéticas? Neste sentido, mais uma vez Huizinga foi um dos pioneiros a traçar tal aproximação. Em suas palavras:

É talvez devido a esta afinidade profunda entre a ordem e o jogo que este, como assinalamos de passagem, parece estar em tão larga medida ligado ao domínio da estética. Há nele uma tendência para ser belo. Talvez este fator estético seja idêntico àquele impulso de criar formas ordenadas que anima o jogo em todas as suas configurações. As palavras que empregamos para designar seus elementos pertencem quase todas à estética. São as mesmas palavras com as quais procuramos descrever os efeitos da beleza: tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião. O jogo vincula e desprende. Fascina. Ele conjura, quer dizer, cativa. Está investido das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia. (HUIZINGA, 2019, p. 12-13)

No escopo deste trabalho, não limito o entendimento da estética à produção do belo, assunção comum no âmbito das disciplinas de Estética e Filosofia da Arte. Outrossim, compreendo a estética ou, ainda de forma mais ampla, a *experiência estética*, através da mesma chave epistemológica que vem sendo desenvolvida dentro do campo da comunicação (MENDONÇA; DUARTE; CARDOSO FILHO, 2016) e primeiramente trazida à baila por teóricos geralmente enquadrados no que se convencionou chamar de filosofia pragmatista, ou *pragmatismo*, como John Dewey (2010) e Richard Shusterman (1998). Mais especificamente, neste artigo, tenciono investigar a relação entre as práticas lúdicas em geral – e os videogames em particular – e a produção de experiências estéticas que sejam de certo modo “disparadas” pela *atividade lúdica*.

A noção de experiência estética, conforme trabalhada neste artigo, é originária da corrente pragmatista, sobretudo a partir dos trabalhos de William James (2014) e John Dewey (2010). Diferentemente, i) da tradição



analítica, que busca compreender e extrair sentidos estéticos a partir de “categorias ontológicas bem como essências supra-históricas” (SHUSTERMAN, 1998, p. 230), ou ainda, ii) do pensamento de filósofos como Hume e Kant acerca da estética que, apesar de deslocar – até certo ponto – a fonte da experiência estética do objeto para o sujeito, ainda têm seu foco nos aspectos eminentemente humanos, como o “padrão do gosto” de Hume (1992) ou o “juízo estético” de Kant (2008), a corrente pragmatista da filosofia busca compreender e extrair sentidos das experiências estéticas – ou de “uma experiência”, no dizer de Dewey (2010), a partir das interações entre criatura e ambiente. Nesse sentido, o que está em jogo são as afetações entre essas duas instâncias, naquilo que se revela aos sentidos, às percepções. Além disso, nesta chave epistemológica, uma experiência estética pode ocorrer não apenas na interação entre sujeito e obra de arte, mas entre sujeito e qualquer fenômeno cotidiano.

Existe, portanto, de um lado, uma visada que privilegia a elaboração intelectual como premissa basilar para a fruição estética. Esta, por sua vez, concentra grande parte de seus esforços na experimentação do “belo”, fazendo jus, talvez, a uma tradição que vem desde Platão, passando por Baumgarten e chegando à contemporaneidade – sem sofrer suas críticas, por certo. Em *Hippias Maior*, um dos textos clássicos basilares das disciplinas de Estética e Filosofia da Arte, é Sócrates a questionar: “Então, explica-me forasteiro, voltaria a falar: que é esse belo?” (HIPPIA MA., 287d). É Baumgarten, reconhecidamente o fundador da disciplina Estética, no século XVIII, a dizer: “À doutrina estética pertence: 1) TODO BELO SABER⁴, isto é, o saber a respeito dos objetos que devam ser pensados belamente, uma vez que este saber exhibe um conhecimento mais adequado que aquele proporcionado pela cultura não

⁴ Destaque presente no texto original.



erudita” (BAUMGARTEN, III, § 63). João Vicente Ganzarolli de Oliveira, filósofo da arte, afirma: “É oportuno insistir: a vivência estética inicia-se nos sentidos e tem seu momento conclusivo na inteligência” (OLIVEIRA, 2007, p. 113).

Residem nesta tradição duas premissas que – apesar de não fazerem parte das questões centrais da presente investigação – pretendo questionar dentro do escopo do projeto de pesquisa no qual se inscreve este artigo: i) a de que a estética é o ramo da filosofia que se ocupa do entendimento do belo, exclusivamente e; ii) a de que a experiência estética, para que ocorra, deve ser necessariamente processada no intelecto. Outrossim, acredito, em consonância com a corrente do pragmatismo, que a experiência estética não necessita, obrigatoriamente, de formulação intelectual ou conceitual para ser apreendida, ou, nas palavras de Shusterman, interpretação (SHUSTERMAN, 1990).

2. LUDICIDADE, LÚDICO, JOGO E BRINCADEIRA

Ao longo dos últimos anos, ou quiçá décadas, o termo *lúdico* se tornou pervasivo em nossa sociedade, entranhando-se nas mais diversas áreas: *ensino lúdico*, *aprendizado lúdico*, *atividade lúdica*, *tecnologias lúdicas*, e até *jogos lúdicos* – o que seria uma espécie de pleonasma, como veremos mais à frente – são expressões correntes que podem ser vistas em diferentes meios de comunicação. Ao mesmo tempo, o uso deste termo muitas vezes se confunde com outros que, em princípio, não teria relação direta, como *entretenimento* ou *diversão*. Ainda que o lúdico possa fazer parte de atividades voltadas ao entretenimento ou à diversão, esta não é uma relação intrínseca (HUIZINGA, 2019). Assim, é importante apresentar uma definição, ainda que não definitiva, sobre o termo – ou melhor, sobre o conceito – de lúdico.



Partindo de seu caráter etimológico, lúdico tem suas raízes no latim *ludus*, palavra que aponta para múltiplos significados, ao menos em sua origem. De acordo com Stanley Bonner (2012, p. 56), na sociedade romana antiga, *ludus* se referia à escola, em sentido amplo, resultando em expressões como *ludus litterarius* (escola de letras), *ludi magister* (professor primário), entre outras expressões derivadas de *ludus*. Desde já aparece uma questão central para este entendimento: como uma palavra associada, a princípio, aos campos semânticos da escola, do ensino e do aprendizado, chegou à associação com o universo do jogo? Segundo Bonner, não há um entendimento consensual de como o termo *ludus* passou a designar o conceito de jogo. No entanto, o autor aponta que Sêneca (BONNER, 2012, p. 57) descreve *ludus* como um “espaço de treinamento” – daí, provavelmente, o uso de *ludus* como “academia” de treinamento de gladiadores e sua associação com os conceitos de jogo e competição – sendo esta última uma das características fundamentais dos jogos, de acordo com Caillois (1967), que a descreve como o caráter *agonístico* presente nos jogos. Roger Caillois (1967) realiza uma classificação dos jogos em quatro categorias, a saber: *agôn*, *alea*, *ilinx* e *mimicry*. Na concepção do autor, *agôn* se refere ao caráter de destreza e habilidades, geralmente presente em jogos de competição; *alea* se refere ao caráter aleatório (sorte), presente em diversos jogos, sobretudo nos chamados “jogos de azar”; *ilinx* se refere ao caráter sensorial presente em alguns jogos e atividades lúdicas, como as corridas automobilísticas ou em montanhas-russas, por exemplo; por fim, *mimicry* se refere ao caráter imaginativo (ou de “imitação”) presente em jogos e brincadeiras, como os Jogos de Interpretação de Papéis (*Role-Playing Games/RPGs*), ou ainda as brincadeiras infantis de “faz de conta” (*make believe*). Ainda segundo o autor, essas categorias não são excludentes entre si, podendo-se verificar mais de uma delas no mesmo jogo/atividade lúdica.



Johan Huizinga (2019) parte também da esfera linguística em sua jornada rumo ao entendimento do aspecto lúdico na(s) cultura(s). Em sua abordagem linguística/culturalista, o autor recorre ao grego, ao sânscrito, aos conjuntos de línguas germânicas, românicas e semíticas, entre outras. No intuito de sintetizar e estruturar as hipóteses/conclusões de Huizinga, enumerarei as acepções do lúdico em algumas das línguas/culturas investigadas pelo autor. Todavia, antes disso, gostaria de explicitar, juntamente com Huizinga, que somente uma análise linguística não dá conta – ao menos por completo – da tarefa de se definir um conceito, sobretudo o de lúdico ou ludicidade, por mais simples que pareça à primeira vista. Como bem sublinha o autor: “Ao falarmos de lúdico como algo conhecido por todos, e ao tentar analisar ou definir a ideia expressa naquela palavra, devemos sempre ter em mente que a ideia como a conhecemos é definida ou talvez limitada pela palavra que para ela adotamos.” (HUIZINGA, 2019, p. 28). Deste modo, esta sistematização visa à uma aproximação do conceito de lúdico em sua historicidade, a partir da linguagem, conforme observado pelo autor holandês.

Primeiramente, é importante fazer uma observação que o próprio Huizinga faz em sua obra, sobre a dificuldade de tradução, em diversos idiomas, da palavra utilizada para definir o conceito de lúdico, o qual, muitas vezes, confunde-se *a priori* com o de jogo. A obra *Homo Ludens*, em sua tradução para o inglês – uma língua próxima do holandês, já que ambas pertencem ao tronco das línguas germânicas – utiliza o vocábulo *play* como sinônimo de lúdico, tal qual utilizamos em português. Isto pode ser verificado nas traduções de sua obra para nosso idioma, conforme publicado pela editora Perspectiva, detentora dos direitos autorais da obra no Brasil. Tanto na difundida edição de 1990, quanto na mais recente edição revista e atualizada de 2019, os tradutores ora traduzem a palavra *play* por *jogo*, ora por *lúdico*: do



capítulo 1 ao capítulo 8 da tradução brasileira, a palavra *play* em seus títulos é traduzida diretamente por *jogo*. Já do capítulo 9 ao capítulo 12, a palavra *play*, também em seus títulos, é traduzida por *lúdico*. Na tradução inglesa, há ainda o uso da palavra *game*, para se referir ao jogo como objeto, o qual na edição em português é traduzida diretamente por *jogo*. Desde já se verifica, na língua portuguesa, a grande proximidade entre o conceito de *lúdico* e a ideia de *jogo*, em suas mais diversas acepções.

Retornando às proposições de Huizinga, ao analisar a ideia de *jogo/lúdico* na língua e na cultura grega, o autor explica que a língua grega possui três palavras para designar o *jogo* em geral: *paidiá* referindo-se aos *jogos/brincadeiras infantis*; *athíro* ou *athírma*, que se refere às ideias de *frivolidade, futilidade*; e, por fim, *agón*, relacionada às ideias de *habilidade, competições, torneios*. Importante apontar que Roger Caillois (1967) realiza uma classificação geral dos *jogos* (ou *atividades lúdicas*) em dois grandes grupos, aos quais denomina *ludus* e *paidia*, sendo o primeiro relacionado aos *jogos estruturados, com regras estabelecidas*, e o segundo relacionado às *brincadeiras livres, sem regras fechadas, expressas especialmente nas atividades infantis*. Além disso, Caillois também toma emprestado do grego a palavra *agón* para designar uma das quatro características dos *jogos* por ele propostas (CAILLOIS, 1967).

Ao analisar o idioma sânscrito, Huizinga afirma que naquela língua há ao menos quatro raízes verbais correspondentes à ideia de *jogo*. São elas: *kridati*, relativa aos *jogos entre os animais, crianças e adultos*, mas também com o sentido de “saltar” ou “dançar”; *divyati*, relativa aos *jogos de azar e também às ideias de contar piadas*, mas também com o sentido de “lançar” ou “atirar” algo; *vilasa*, relativa ao “aparecimento súbito”, mas também ao *brincar e ocupar-se de uma maneira geral*; e, por fim, *lila*, que se refere às ideias de “como se”, “parecer”, “imitar”, mas que também teria o sentido original de



“balançar”. (HUIZINGA, 2019, p. 39-40). Segundo Huizinga, o denominador comum entre todos esses radicais estaria na ideia de “movimento rápido”, algo que se aproxima da característica lúdica *ilinx*, conforme tratada por Caillois (1967).

Por fim, a análise de algumas línguas germânicas e românicas, conforme realizada por Huizinga, tem importância fundamental na compreensão do conceito de ludicidade. Assim como no sânscrito, parece que nas línguas germânicas antigas, como no inglês antigo e no alto e baixo alemães, o radical que daria origem à ideia de jogo é o mesmo – *laikan*, dando origem às palavras *leika*, *leka* e *lege* das línguas escandinavas recentes (islandês, sueco e dinamarquês, respectivamente), cujo sentido é o de “brincar”. No entanto, o sentido original do radical estaria nas ideias de “movimento rápido”, “movimento rítmico” e afins. Segundo o historiador holandês:

Conforme já vimos, o movimento rápido deve ser considerado o ponto de partida concreto de muitos dos vocábulos que designam o jogo, o que faz lembrar a hipótese de Platão segundo a qual o jogo teve origem na necessidade de saltar que se verifica em todas as criaturas jovens, tanto animais como humanos. (HUIZINGA, 2019, p. 46)

No que tange à ideia de lúdico/jogo nas línguas holandesa e alemã, há o radical *spil*, do proto-germânico, que se refere à ideia de jogo, jogar, resultando nos vocábulos *spielen/spiel* e *spelen/spel* (jogar/jogo, em alemão e holandês, respectivamente). Já na língua inglesa, as palavras que designam as ideias de jogo/lúdico, jogar, lúdico e ludicidade giram em torno do mesmo prefixo *play*: *play* (substantivo), *to play* (verbo), *playful* (adjetivo); *playfulness* (substantivo que dá sentido de qualidade ao adjetivo) (WIKTIONARY, 2021). Etimologicamente, *play* origina do inglês arcaico *plega*, que traz em si os



sentidos de jogar (verbo); jogo, brinquedo, peça teatral, e, não menos importante, exercício físico (WIKTIONARY, 2021). Além dos sentidos relacionados ao jogo ou ao ato de jogar, *spielen*, *spelen* e *play* possuem, ainda, o sentido de tocar algum instrumento musical. Segundo Huizinga, esta relação é proveniente, provavelmente, da relação entre a habilidade/destreza necessária para se tocar um instrumento e “o movimento ágil e ordenado dos dedos” (HUIZINGA, 2019, p. 53). É ainda o autor a deduzir a relação estreita entre o ato de jogar um jogo (*to play a game*), tocar um instrumento musical (*to play the piano*, por exemplo) e a experiência estética. Nas palavras do autor:

A interpretação musical possui, desde o início, todas as características formais do jogo propriamente dito. É uma atividade que se inicia e termina dentro de estreitos limites de tempo e de lugar, é passível de repetição, consiste essencialmente em ordem, ritmo e alternância, transporta tanto o público como os intérpretes para fora da vida cotidiana, para uma região de alegria e serenidade, conferindo mesmo à música triste o caráter de um sublime prazer. Em outras palavras, tem o poder de encantar e de arrebatrar tanto uns quanto outros. Seria em si mesmo perfeitamente compreensível, portanto, englobar no jogo toda espécie de música. (HUIZINGA, 2019, p. 53)

Nas línguas românicas, parece que a única que traz em si este sentido duplo de jogar (um jogo) e tocar (um instrumento) é o francês (*jouer*). Segundo Huizinga (2019), isto pode ter ocorrido devido à influência germânica naquela língua.

Em artigo anterior (CARDOSO FILHO; FERREIRA, 2019), apontamos a relação entre jogo, música e experiência estética na cena musical eletrônica europeia, em particular na cena musical *chiptune*. Em nossa acepção, tal relação está longe de ser apenas linguística, mas se conecta diretamente ao



caráter lúdico da atividade musical, no que ela possui de poética, estética e performática. Nesse sentido, tocar o instrumento musical possui relação estreita com jogar/brincar com a música/o instrumento, experimentar e explorar suas possibilidades, desvendar potenciais arranjos (e rearranjos) nele incrustados. Aqui fazemos eco à ideia de Flusser de jogar com o aparelho fotográfico, no intuito de vencê-lo – ou seja, dele extrair novas possibilidades poéticas e estéticas (FLUSSER, 2002).

Por fim, em consonância com as reflexões de Huizinga acerca das origens linguísticas do conceito de jogo e ludicidade, proponho a ideia de *mídia lúdica* como aquela que demanda ação direta – *extranoemática*, nas palavras de Espen Aarseth (1997), como veremos adiante – da parte do sujeito que com ela se relaciona. Como visto anteriormente, uma parte significativa das acepções acerca do conceito de ludicidade são originadas – ao menos em seu aspecto linguístico – das ideias de ação e movimento: jogar, brincar, tocar um instrumento, competir (atletica e esportivamente), são todas elas atividades que têm por pressuposto ações voluntárias (não-forçadas). Há, em tais atividades, *interações* em curso, sejam elas entre sujeitos, sejam entre sujeitos e objetos. Fazendo eco à concepção de Jean-Louis Boissier de “relação como forma”, segundo a qual “a interatividade não é a simples mediação de acesso à obra, ela é parte integrante da obra” (BOISSIER, 2009, p. 10)⁵, sugerimos que a completude da experiência (estética) nas “mídias lúdicas” está diretamente relacionada à participação (interação) ativa e direta do sujeito com a obra. Ao abordar obras de arte interativas, Katja Kwastek afirma que “(...) a experiência estética reside na ação de realizar a obra” (KWASTEK, 2013, p. 48)⁶. Em consonância com Flusser, Kwastek relaciona os processos

⁵ No original: “(...) l’interactivité n’est pas la simple médiation de l’accès à l’oeuvre, elle est partie intégrante de l’oeuvre.”

⁶ No original: “(...) the aesthetic experience lies in the action of realizing the work.”



condutores de uma experiência estética em obras interativas ao “brincar”, “jogar” com a obra (aparelho, em Flusser): “Os novos tipos de experiência estética oferecidos pela arte midiática interativa (...) são baseados primariamente na descoberta das estruturas e mecanismos de controle usados na mídia digital e nos processos perceptivos relacionados.” (KWASTEK, 2013, p. 55)⁷. Conforme veremos a seguir, jogar o jogo é também jogar *como* o jogo, no sentido de experimentar suas possibilidades e dele extrair novos sentidos, novas experiências estéticas.

3. EXPERIÊNCIA ESTÉTICA E LUDICIDADE: UMA PROPOSTA EPISTEMOLÓGICA

A seguir, apresento a proposta central deste artigo, qual seja, a classificação da relação entre estética (ou experiência estética) e ludicidade em três eixos ou chaves epistemológicas, quais sejam: estética e agência, estética e apropriação, estética e política. Esta divisão tripartite tem o objetivo de conceder maior clareza e coerência epistemológica ao diálogo entre dois campos teóricos a princípio distantes, o da estética, em sua acepção pragmatista, e o dos estudos dos jogos (*game studies*), conforme este último vem se desenvolvendo ao longo das duas últimas décadas (FALCÃO; MARQUES, 2017).

3.1 Estética e agência

Elemento central para o entendimento da relação entre mídias lúdicas e experiência estética é o papel que a *atividade* desempenha na produção de

⁷ No original: “The new types of aesthetic experience offered by interactive media art (...) are mainly based on uncovering the structures and control mechanisms used in digital media and the related perceptual processes.”



experiências estéticas diversas. Ao falar em *atividade*, meu objetivo é o de fazer uma diferenciação entre as diversas demandas cognitivas e mecânicas necessárias para se experimentar determinada mídia. Com base nesta diferenciação, Espen Aarseth (1997) cunha os termos cibertexto e literatura ergódica. Para o autor, cibertextos são aqueles textos em que se é necessário realizar um esforço *extranoemático* para que a experiência de leitura se desenvolva. Por esforço extranoemático o autor denomina um esforço que vai além do passar de páginas e o movimentar dos olhos na atividade de leitura de um livro ou o esforço cognitivo necessário para o entendimento de um filme ou de um texto impresso. Como ocorre, por exemplo, com o leitor de um texto de Ficção Interativa, que deve decidir entre opções diversas para que o texto se desenrole.

Aarseth deixa claro que – e apesar do termo por ele criado – cibertextos não estão estritamente ligados às mídias digitais, apontando outros textos como também cibertextuais, como o *I Ching Chinês* ou *O Jogo da Amarelinha*, de Julio Cortazar. Em todos esses textos o leitor necessita realizar um esforço extranoemático, não-trivial (ASCOTT, 1995), para que o texto se desenrole. Arlindo Machado afirma que, nesses textos, a interação do leitor é “não apenas desejável, mas até mesmo exigida” (MACHADO, 2002, p. 2). Não é minha intenção afirmar que em outros tipos de texto, como a literatura ou o cinema, não haja alguma interação, sobretudo cognitiva, por parte do leitor. Outrossim, busco mostrar que nas mídias de caráter cibertextual o leitor tem a possibilidade, ao menos potencial, de intervir diretamente em sua narratividade, por mais que tais possibilidades sejam limitadas pelos autores da obra. De todo modo há uma diferença crucial ao se interagir com textos que não dependem do leitor para que se desenrolem – em sua materialidade – e textos que dependem de sua ação direta, como no caso dos cibertextos.



Em seu estudo sobre a ontologia dos jogos em geral e dos jogos digitais em particular, Jesper Juul (2005)⁸, aponta dois vieses para os estudos dos jogos, um primeiro que se debruça sobre o jogo como objeto e um segundo que se debruça sobre o jogo como atividade. Para o autor, um jogo qualquer, como um tabuleiro de xadrez, possui um potencial latente em ser transformado em atividade jogo: esta só acontece quando os jogadores se apropriam do objeto jogo e a partir da interação com suas regras lhe dão vida, transformando-o então numa *atividade*.

Entendo, juntamente com Aarseth e com Juul que, ao falar em atividade, refiro-me ao processo de ações extranoemáticas em relação à mídia, o que diferenciaria, por exemplo, a experiência de se ler um livro ou ver um filme àquela de se jogar um jogo digital. Este, ainda que herde elementos de mídias pregressas – como o texto escrito, o audiovisual, etc. – requer ações extranoemáticas: o jogador-leitor deverá tomar decisões, escolher caminhos, para que as ações prescritas no código do jogo se desenvolvam (AARSETH, 1997). A estas ações, levadas a cabo pelos jogadores, estão associadas respostas (*outputs*) correspondentes, dando sentido a tais ações. É o que Janet Murray (1997) chama de *agência*. Nas palavras da autora: “agência é o poder satisfatório de se realizar ações repletas de sentido e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (MURRAY, 1997, p. 126). Ou seja, nestas mídias em geral e nos jogos digitais em particular, o leitor – ou jogador – está o tempo todo encontrando situações em que deve refletir, decidir e agir, e a agência sobre tais decisões delinear o caminho textual para o leitor A, diferentemente do leitor B, proporcionando assim experiências distintas. Nas palavras de Katherine Isbister: “especificamente, duas características exclusivas, escolha e *flow*, diferenciam os games de outras mídias, em termos

⁸ No escopo deste artigo, utilizamos os vocábulos *game*, *jogo digital* e *jogo eletrônico* como sinônimos de *videogame*.



de impacto emocional” (ISBISTER, 2016, p. 19). Ainda segundo Isbister, a agência do jogador sobre o jogo traz para ele consequências reais, ao contrário de outras “mídias narrativas”, em que o espectador não pode, teoricamente, exercer influência sobre sua narratividade.

Estas consequências, no mais das vezes, serão emoções relacionadas aos binômios vitória/derrota, alegria/frustração, etc. No livro ou no filme, a derrota do personagem principal é apenas a sua derrota. No jogo, a derrota do personagem principal reflete diretamente a incapacidade do jogador de superar os desafios propostos. Nas palavras de Isbister: “Esta capacidade de evocar sentimentos reais de culpa por meio de uma experiência ficcional é única dos games. Um leitor ou espectador pode sentir muitas emoções quando apresentados a atos horríveis na página ou na tela, mas responsabilidade e culpa não estão geralmente entre elas” (ISBISTER, 2016, p. 25). Deste modo, acredito que os games podem suscitar experiências midiáticas/estéticas próprias, a partir da interação direta do leitor/jogador com esta mídia.

A relação entre ação e experiência estética pode ser verificada já em Dewey, quando o autor aborda o ato de criação artística (*poiesis*) como vetor de experiências estéticas: para Dewey, não apenas o receptor de uma obra é capaz de experimentar experiências estéticas com relação àquela obra, mas também seu criador, durante o próprio processo de criação. É Dewey a dizer:

O fazer ou o criar é artístico quando o resultado percebido é de tal natureza que suas qualidades, tal como percebidas, controlam a questão da produção. O ato de produzir, quando norteado pela intenção de criar algo que seja desfrutado na experiência imediata da percepção, tem qualidades que faltam à atividade espontânea ou não controlada. O artista, ao trabalhar, incorpora em si a atitude do espectador. (DEWEY, 2010, p. 128)

Portanto, é possível traçar um paralelo entre a ideia de Dewey e o jogador/interator de uma obra cibertextual. Por mais que não seja o



proponente da obra, é o jogador quem irá realizar as potencialidades expressivas da obra/jogo, a partir de sua agência. Ao passo que realiza ações significantes, o jogador/interator recebe o *feedback* de suas ações, neste momento, como receptor. Deste modo, jogador/interator está constantemente cambiando entre produtor de ações significativas dentro do sistema interativo – em nosso caso particular os jogos – ato de criação (*poiesis*), e receptor das respostas/resultados (*outcomes*) produzidos pelo sistema/jogo: ato de recepção e experiência (*aisthesis*).

Para ilustrar a relação entre agência e experiência estética, gostaria de trazer dois títulos dos videogames: *Machinarium* (Amanita Design, 2009) e *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013). O primeiro, um jogo *indie*⁹ desenvolvido pelo estúdio tcheco Amanita Design. O segundo, um jogo Triple-A¹⁰ desenvolvido pelo estúdio estadunidense Naughty Dog.

Em *Machinarium*, um dos momentos em que o sentido de agência (na acepção de Murray) pode ser suscitado é no estágio que se convencionou chamar de *The Old Man* (FERREIRA, 2013) (Figura 2). Nesta etapa do jogo, Joseph, personagem controlado pelo jogador, deve realizar uma série de pequenas *quests*¹¹ no intuito de produzir uma certa quantidade de óleo de girassol que será colocado na cadeira de rodas de um “senhor-robô”, para que ela volte a funcionar apropriadamente. Embora esta tarefa seja algo que necessariamente o jogador deverá realizar, a fim de avançar no jogo, isto não representa, de forma alguma, um impeditivo para a sensação (satisfatória) de realização por parte do jogador; de que não fosse pela sua sequência de ações

⁹ Jogos *indie* (independentes) são jogos desenvolvidos por equipes pequenas e com baixo orçamento (em comparação aos jogos *Triple-A*).

¹⁰ Jogos *Triple-A* são jogos desenvolvidos por grandes equipes, geralmente em grandes estúdios e com altíssimo orçamento.

¹¹ No âmbito dos videogames, uma *quest* é uma tarefa ou missão que o jogador deve realizar para avançar no jogo.



– que compreende superação de desafios e solução de *puzzles* – aquele senhor jamais teria sua cadeira de rodas novamente em pleno funcionamento. A solução deste puzzle (e deste estágio) vai ao encontro do pensamento de Dewey (2010), que aponta a *completude* de uma atividade como um dos requisitos para que se tenha uma experiência estética. Interessante notar o quão significativo foi este estágio do jogo para sua comunidade de jogadores, pouco depois de seu lançamento. Em breve pesquisa realizada pelo estúdio Amanita Design em sua conta do Twitter, no final de 2009, que pedia que seus seguidores respondessem qual foi o estágio mais emocionante do jogo, a maioria das postagens teve como resposta “The Old Man”. Conforme aponta Jorge Cardoso Filho (2016), experiências estéticas configuram sensibilidades hegemônicas e também emergentes. Deste modo, é possível afirmar, em consonância com Dewey (2010), que a conclusão desta etapa proporciona, potencialmente, a experimentação de *uma experiência*, termo este utilizado pelo filósofo.

Figura 2: cena “The Old Man”, de *Machinarium*.



Fonte: Reprodução/Amanita Design.



The Last of Us (TLOU), por outro lado, suscita o sentido de agência de maneira diferente de *Machinarium*. Com *gameplay*¹² baseado mais em habilidades sensório-motoras e em movimentação/exploração de seu mundo virtual que em solução de *puzzles*, TLOU convida o jogador, no controle dos personagens Joel e Ellie (esta última em menor escala), a sobreviver e avançar por uma grande extensão territorial nos Estados Unidos da América pós-apocalíptico, combatendo tanto seres humanos quanto outras criaturas, como mortos-vivos. Em diversos momentos, a sobrevivência de Ellie depende das habilidades do jogador, no controle de Joel, em superar desafios, por vezes difíceis. Ao contrário da maioria dos jogos de sobrevivência, em que uma das principais preocupações é a preservação do próprio personagem controlado pelo jogador, TLOU incorpora, em seu *gameplay* e em sua narrativa/ambientação, aspectos relacionados a temas como alteridade e altruísmo, no intuito de gerar conexão entre jogador e personagens.

De forma semelhante à descrita anteriormente, sobre o fechamento do estágio *The Old Man* em *Machinarium*, TLOU proporciona ainda, potencialmente, diversas situações em que sua mecânica apresentação/resolução de conflitos/desafios é modulada por momentos de pura contemplação do ambiente e apreciação do diálogo entre Joel e Ellie, concorrendo para a geração de empatia e afeição entre jogador e personagens. Deste modo, a conjunção entre *gameplay*, narrativa e ambientação em TLOU tem – potencialmente – a capacidade de modular configurações da experiência do jogador que vão ao encontro de uma das “exigências” apresentadas por Dewey para que se tenha *uma experiência*, ou uma

¹² Conjunto de mecânicas e dinâmicas que determinam a interação com determinado jogo.



experiência estética: a resolução de uma tensão, rumo ao equilíbrio (DEWEY, 2010).

3.2. Estética e apropriação

O segundo eixo/chave na proposição desta pesquisa para a relação entre experiência estética e ludicidade está no que Maude Bonenfant (2015) chama de apropriação lúdica (*appropriation ludique*, no original). Bonenfant, retomando conceitos tratados anteriormente por Jacques Henriot (1983) – teórico francófono que se dedicou ao estudo dos jogos – argumenta que todo jogo, apesar de ser constituído por determinado sistema de regras, compondo assim sua *estrutura*, é passível de certo potencial criativo e inventivo por parte do jogador. Fosse uma estrutura completamente fechada, o jogador seria tão somente um disparador de ações predeterminadas pelos desenvolvedores do jogo, possuindo, neste caso, pouca ou nenhuma agência; fosse uma estrutura completamente aberta, o jogador perderia o senso de objetivo e intencionalidade proporcionado pelos jogos, transformando-os em caixas de areia, livre improvisação, no dizer de Caillois (1967). Para que o jogador possa realizar ações criativas dentro das possibilidades previstas pelo jogo, há que se haver certa *liberdade lúdica* (BONENFANT, 2015), de modo que a experiência interativa não tenda, retomando aqui os conceitos de *paidia* e *ludus* conforme desenvolvidos por Roger Caillois (1967), por um lado, à liberdade infinita (*paidia* extrema), nem a nenhuma liberdade (*ludus* extremo). No equilíbrio entre os polos extremos, o jogador terá a possibilidade de fazer emergir sentidos únicos a partir de sua interação com o sistema-jogo. Nas palavras de Bonenfant, “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)¹³. 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.

Conforme abordei em trabalho anterior (FERREIRA, 2020), apropriações lúdicas fazem parte da cultura dos games, provavelmente desde seus primórdios. Um exemplo é o desafio *Tower to Tower Challenge* (*T2T Challenge*), levado a cabo pela comunidade de jogadores de *Halo: Combat Evolved* (Xbox, 2001), de 2004 a 2011. Neste desafio, proposto pelo usuário *grenadesticker*, do fórum *HighImpactHalo*, no dia 10 de setembro de 2004, os jogadores deveriam realizar uma ação que não havia sido prevista pelos desenvolvedores do jogo, e que não acrescentava em nada aos objetivos *prescritos* no jogo: conseguir realizar um salto – com o personagem Master Chief – entre as duas torres *Blue Beam* do estágio “*Halo*”, do citado *Halo: Combat Evolved* (Figura 4). Após anos e anos de tentativas por inúmeros membros da comunidade, o objetivo foi alcançado em junho de 2011, sete anos após sua proposição, pelo usuário *duelies*, performance que foi devidamente registrada em captura de vídeo e compartilhada na internet, para deleite da comunidade.

¹³ No 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”.



Figura 3: *screenshot* do vídeo postado pelo usuário *duelies*, do desafio *Tower to Tower Challenge*.



Fonte: YouTube/Duelies. Acesso em: 10/08/2018.

Quando os objetivos prescritos por um jogo foram alcançados, quando nada mais há que se realizar em determinado jogo, indivíduos propõem novos desafios, novas ações, não necessariamente enquadradas em suas prescrições originais. Fazendo um paralelo com o pensamento de Flusser em relação à “caixa preta” da fotografia, estas ações – apropriações – visam senão ao “esgotamento do programa”, à luta “contra o aparelho fotográfico”, buscando extrair imagens – neste caso, imagens e ações – jamais realizadas (FLUSSER, 2002). Em consonância com o pensamento de Dewey (2010), proponho que ações de apropriação lúdica podem conduzir jogadores a “uma experiência estética”, já que atendem aos requisitos delineados por Dewey para que haja tal experiência: intencionalidade; um ciclo de ações que possua início, desenvolvimento e conclusão; e, por fim, resolução de uma tensão, rumo a um equilíbrio estável. Nas palavras de Dewey (2010, p. 77): “E, quando essa participação vem depois de uma fase de perturbação e conflito, ela traz em si os germes de uma consumação semelhante ao estético”.



3.3. Estética e política

Por fim, o terceiro eixo para iniciar um percurso rumo a uma sólida associação entre estética e ludicidade repousa sobre as proposições de Jacques Rancière a respeito das relações entre estética e política. Embora quase toda sua obra enderece – de forma mais ou menos próxima – esta relação, para o escopo desta pesquisa tomarei como base talvez uma de suas obras mais referenciadas na área de comunicação – *A partilha do sensível* (RANCIÈRE, 2009).

De modo mais estrito, interessa-me aqui a própria ideia, formulada por Rancière, de partilha do sensível – ou, *distribuições do sensível*, em outras traduções. Longe de ser uma ideia fácil ou simples de ser explicada por terceiros, o que está em jogo na ideia proposta por Rancière são “os atos estéticos como configurações da experiência, que ensejam novos modos de sentir e induzem novas formas da subjetividade política” (RANCIÈRE, 2009, p. 11) e quem é “convidado” a participar/compartilhar de tais atos estéticos. É o autor a dizer,

Uma partilha do sensível fixa, portanto, ao mesmo tempo, um comum partilhado e partes exclusivas. Essa repartição de partes e dos lugares se funda numa partilha de espaços, tempos e tipos de atividade que determina propriamente a maneira como um comum se presta à participação e como uns e outros tomam parte nessa partilha. O cidadão, diz Aristóteles, é quem toma parte no fato de governar e ser governado. Mas uma outra forma de partilha precede esse tomar parte: aquele que determina os que tomam parte. (RANCIÈRE, 2009, p. 15-16).

Deste modo, ao invés de se referir à estética como uma filosofia ou disciplina voltada para o entendimento do belo, ou ainda da sensibilidade, a



principal preocupação de Rancière repousa, outrossim, em compreender a estética e o sensível em sua potência de afetar todo e qualquer indivíduo, na formação de uma “humanidade específica” (RANCIÈRE, 2009, p. 34).

Para desenvolver seu pensamento, Rancière contrapõe aquilo que chama de *regime representativo* das artes ao *regime estético* das artes. Enquanto no primeiro o que está em voga são as noções de *mimesis* e representação em suas organizações dos modos de *fazer, ver e julgar* – a arte, as sensibilidades, etc. – no segundo convoca-se ao primeiro plano os *modos de ser* das artes, desobrigando-as de qualquer hierarquia de gêneros e temas (RANCIÈRE, 2009). Em outras palavras, o que está em jogo, no regime estético proposto por Rancière é o potencial de dar visibilidade às massas, ao sujeito anônimo, em sua cotidianidade: “Que o anônimo seja não só capaz de tornar-se arte, mas também depositário de uma beleza específica, é algo que caracteriza propriamente o regime estético das artes” (RANCIÈRE, 2009, p. 47).

Na esfera do lúdico em geral e dos videogames em particular, para além da inclusão de temas e pautas geralmente deixadas de lado por parte da indústria, como personagens pertencentes a minorias diversas – que, apesar de sua importância, recairia ainda no que Rancière apresenta como *regime representativo* – o que está em voga são as ações levadas a cabo por comunidades de jogadores, visando a uma efetiva distribuição do sensível. Para ilustrar esta proposição, trago o exemplo de *Bomba Patch* (Geomatrix, 2007 – atual), *mod* do jogo *Pro Evolution Soccer 6* (Konami, 2006) desenvolvido e distribuído de forma não-oficial por membros da comunidade de jogadores da obra.



Figura 4: *screenshot* do jogo *Bomba Patch*, capturada em março de 2020.



Fonte: Postagem no X (antigo Twitter) pelo perfil Equipe Bomba Patch.

Insatisfeitos com a ausência de locução em português do Brasil nos jogos da série – algo que, em se tratando de futebol, compreende um dos importantes elementos da experiência de esportividade/recepção desse esporte no Brasil – alguns jogadores partiram para a prática de *modding* – isto é, alterações no código-fonte do jogo, resultando em modificações diversas, seja em seus componentes audiovisuais ou em seu *gameplay*. Salvo exceções específicas, a prática de *modding* é expressamente banida por desenvolvedores e produtores da indústria de games, pois estaria associada às práticas de pirataria e violação de direitos autorais. Apesar de tais proibições, tais *modders*, em atitude visivelmente transgressora, substituem os áudios de locuções em inglês (por exemplo) por áudios obtidos a partir de locuções reais em português do Brasil, tais quais transmitidas em grandes cadeias de rádio e televisão do país. Além da substituição desses áudios, esses *modders* também substituem nomes de times e jogadores “genéricos” por times e jogadores reais – de acordo com cada temporada do futebol brasileiro, trazendo assim maior *verossimilhança* para o esporte com o qual interagem na tela de seus videogames, proporcionando a si mesmos e àqueles que terão contato com seus *mods* experiências estético-lúdicas que estejam mais em



consonância com suas realidades cotidianas. Em março de 2020, no início da pandemia de Covid-19 no Brasil, a equipe desenvolvedora do *mod* disponibilizou uma atualização que contava com o jogador japonês Honda, recém-contratado pelo Botafogo do Rio de Janeiro. Na atualização, além da presença de Honda, os jogadores utilizavam máscaras protetoras e a arquibancada aparecia vazia, sem torcedores. Proponho que este tipo de ação se adequa ao que Rancière (2009, p. 44) chama de “subjetividade política global”, “a ideia da virtualidade nos modos de experiência sensíveis inovadores de antecipação da comunidade por vir”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A relação entre a estética, ou a experiência estética, e as práticas lúdicas, particularmente no que tange aos videogames, ainda é pouco investigada, tanto no Brasil, quanto no mundo. Refiro-me sobretudo à estética não tomada em sentido estrito, conforme já apontado anteriormente, mas em sentido amplo e no *framework* que vem sendo trabalhado por pesquisadores da comunicação e que abarquem questões centrais para a compreensão da experiência estética nos processos de comunicação e mediação contemporâneos. Neste sentido, este trabalho pretende ser o pontapé inicial para o preenchimento de uma certa lacuna na visada de investigação das possibilidades de agenciamento de experiências estéticas a partir de *mídias lúdicas* – tendo, neste caso, os videogames como objeto de estudo. Adiante, pretendo investigar a possibilidade de inclusão de um quarto eixo/chave ao quadro epistemológico proposto na relação entre experiência estética e ludicidade, qual seja, “Estética e performance”, dada a aproximação entre esta e o universo das práticas lúdicas.



Outrossim, acredito que uma pesquisa que relacione temas caros ao campo da comunicação, neste caso os estudos acerca da relação entre comunicação e experiência estética, tomando como objeto particular os videogames, é, de certa forma, algo ainda pouco explorado e que merece atenção, se o que se deseja é melhor entender os efeitos desta nova mídia sobre seu público.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

ASCOTT, Roy. Nature II: Telematic Culture and Artificial Life. In: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, n. 1, n. 1, March 1995.

BAUMGARTEN, Alexander. *Estética: a lógica da arte e do poema*. Coletânea de textos extraídos da edição de Johann Christian Kleyb de 1950. Trad. Míriam Sutter Medeiros. Petrópolis: Vozes, 1993.

BOISSIER, Jean-Louis. *La relation comme forme: l'interactivité en art*. Dijon: Les Presses du Réel, 2009.

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

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

CARDOSO FILHO, Jorge. Uma matriz comunicacional da sensibilidade. In: Mendonça, Carlos Magno Camargo; DUARTE, Eduardo; Cardoso Filho, Jorge (eds.). *Comunicação e sensibilidade: pistas metodológicas*. Belo Horizonte: PPGCOM UFMG, 2016.



CARDOSO FILHO; FERREIRA, Emmanoel. Playing (with) the Music: Jogo e Apropriação na Cena Musical Chiptune. *Journal of Digital Media & Interaction*, v. 2, n. 4, p. 42-57, 2019.

DEWEY, John. *Arte como experiência*. Trad. Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel (orgs.). *Metagame: panoramas dos game studies no Brasil*. São Paulo: Intercom, 2017.

FERREIRA, Emmanoel. *Indie Games: por uma investigação das potências de afecção dos jogos eletrônicos*. Tese de Doutorado. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2013.

FERREIRA, Emmanoel. O jogo não acabou: relações entre apropriação lúdica e produção de sentido nos videogames. *Revista FAMECOS*. Porto Alegre, v. 27, p. 1-13, jan.-dez. 2020.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Tradução do autor. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

HENRIOT, Jacques. *Le jeu*. 3^a. Ed. Paris: Editions Archétype82, 1983.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Trad. João Paulo Monteiro. Revisão de tradução: Newton Cunha. 9. ed. rev. e atual. São Paulo: Perspectiva, 2019.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul, 1949.

HUME, David. *Ensaio morais, políticos e literários*. Trad. João Paulo Gomes Monteiro; Armando Mora D'Oliveira. São Paulo: Nova Cultural, 1992.

ISBISTER, Katherine. *How Games Moves Us: Emotion by Design*. Cambridge/MA: The MIT Press, 2016.

JAMES, William. *Pragmatism*. Londres: Heritage Illustrated Publishing, 2014.

JAY, Martin. *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1994.



JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge/MA: The MIT Press, 2005.

KANT, Immanuel. *Crítica da faculdade do juízo*. Trad. Valério Rohden e Antonio Marques. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

KWASTEK, Katja. *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. Transl. Niamh Warde. Cambridge/MA: The MIT Press, 2013.

MACHADO, Arlindo. Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento. In: *XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação*. Salvador/Bahia, 2002.

MENDONÇA, Carlos Magno Camargo; DUARTE, Eduardo; FILHO, Jorge Cardoso. *Comunicação e sensibilidade: pistas metodológicas*. Belo Horizonte: PPGCOM UFMG, 2016.

MURRAY, Janet. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge/MA: The MIT Press, 1997.

OLIVEIRA, João Vicente Ganzarolli de. *Estética, vivência humana: temas e controvérsias na filosofia*. Rio de Janeiro: Letra Capital, 2007.

PLATÃO. *Hípias Maior*. Trad. Carlos Alberto Nunes. Belém: Editora da Universidade Federal do Pará, 1980.

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política*. Trad. Mônica Costa Netto. São Paulo: Editora 23, 2009.

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

SHUSTERMAN, Richard. Beneath Interpretation: Against Hermeneutic Holism. In: *The Monist*, v. 73, n. 2, p. 181-204, April 1990. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/27903180>. Acesso em: 10/03/2023.

Data de envio: 15/05/2023

Data de aceite: 14/09/2023