**Nome**: Yago Lukševičius de Moraes **Nº USP**: 10175043

**Disciplina**: PSE5864 - Aprendizagem social: Uma visão evolucionista

**TRABALHO FINAL**

**Apresentação histórica**

Segundo Avedon e Sutton-Smith (1971), podemos considerar que jogos são estudados academicamente desde o século XVII. Inicialmente, contudo, tais estudos limitavam-se a descrever as regras e componentes dos jogos como um passatempo dos intelectuais ou para “preservar a cultura”. Ao longo dos séculos, começou-se a buscar aplicações para os jogos e eles passaram a ser vistos como ferramentas importantes em áreas como o treinamento militar e a escolarização infantil. Mas é a partir do artigo “*On the game of patolli in ancient Mexico, and its probably Asiatic origin*” (Tylor, 1879) que os jogos passam a ser tratados com seriedade.

Tylor (1879), aclamado pai da antropologia social, defendia que os jogos são sistemas complexos demais para serem reinventados de forma independente em diferentes culturas e que, consequentemente, jogos semelhantes deveriam indicar que duas culturas tiveram contato no passado. Para mostrar seu ponto, ele usa um enigma há muito conhecido pelos antropólogos, mas que até então fora tratado como lazer por seus colegas: como pode o jogo asteca *patoliztli* (ou jogo dos *patolli*) ser praticamente idêntico ao jogo indiano *pachisi* se os dois povos nunca se encontraram? Para ele, a semelhança entre os dois jogos era suficiente para inferirmos que esses povos se encontraram num passado distante ou, mais provável ainda, que os astecas eram descendentes dos indianos.

Isso deu início a um intenso debate que durou muitas décadas, entre aqueles que concordavam com Tylor de que as semelhanças eram um exemplo de evolução divergente, isto é, de que os dois jogos tinham um ancestral comum e se diferenciaram com o tempo; e aqueles que, como Erasmus (1950), defendiam ser um exemplo de evolução convergente, isto é, qualquer um que tente criar um jogo, encontrará problemas semelhantes e os objetos que solucionam esses problemas têm *affordances* semelhantes. Assim, a quantidade de jogos que se pode criar não é infinita, mas limitada ao que pode emergir das interações entre os jogadores e o meio.

Contudo cabe ressaltar que foram Stewart Culin e Johann Huizinga quem mais contribuíram para validar o jogo como objeto de estudo científico (Avedon & Sutton-Smith, 1971). Stewart Culin, ao estudar a prática de jogos coreanos, chineses, japoneses e até de povos indígenas da América do Norte, popularizou a ideia de que jogos estão intimamente relacionados às crenças religiosas e revelam o modo de pensar do povo que os joga. Mas é a obra *Homo ludens* que é lembrada como o nascimento dos *game studies*, obra na qual Huizinga defende que o elemento lúdico (*spel-element*) não é produto, mas gerador de cultura*.* Uma característica pouco apreciada é que a palavra holandesa *spel* costuma ser traduzida como “brincar” (*play*) em inglês (cf. Huizinga, 1938/1980) e como “jogo” em português (cf. Huizinga, 1938/2000). Exploremos um pouco as consequências disso adiante.

**O que é jogo?**

Na literatura acadêmica, jogos são muitas vezes tratados como uma forma de brincadeira (cf. Caillois, 1958/2001; Juul, 2010; Salen & Zimmerman, 2004; Suits, 2005). Isso é provavelmente reflexo da influência que países do noroeste europeu ou vizinhos (ex.: França, Alemanha, Reino Unido, Países Baixos, Noruega etc.) tiveram e ainda têm nos estudos de jogos, uma vez que a maioria dessas línguas não possui palavras específicas para diferenciar um fenômeno do outro (Avedon & Sutton-Smith, 1971; Lebed, 2021; Pellegrini, 2010). No entanto, essa visão ocidentalizada pode desconsiderar a riqueza e diversidade de experiências lúdicas em diferentes culturas, e como essas práticas são socialmente aprendidas.

A pressuposição de que jogos são brincadeiras foi historicamente desprovida de evidências empíricas que a justificassem e carrega consigo o perigo de misturar características que seriam específicas a apenas um desses fenômenos, além de desconsiderar diferenças culturais na forma como uma mesma atividade pode ser exercida. Por exemplo, ao considerarmos a palavra inglesa *play* sozinha, ela geralmente carrega consigo o sentido de ludicidade, o que, em português, abrange conceitos tão distintos quanto “brincar”, “jogar”, “lazer” (Lopes, 2008), “entretenimento” e “passatempo”.

Essa foi a crítica mais comum à definição de “jogo” elaborada por Suits (2005), que considerou “corrida” o jogo mais simples que pode existir, e também foi um problema que percebi em minha pesquisa de mestrado e deu origem a um artigo (Andrade et al., 2023). Quando questionadas sobre seus hábitos de jogo, algumas pessoas incluíam atividades que normalmente não são consideradas jogos, como natação, palavras-cruzadas e estudar inglês; enquanto outras jogavam, mas desconsideravam seus jogos ao responder, por considerá-los meros passatempos. Outro ponto que levantamos foi o problema que essa variedade de entendimentos pode causar quando modelos são importados acriticamente com fins políticos. Dando um exemplo mais pragmático, mencionamos que a concepção de uso patológico de jogos digitais vem de culturas anglófonas e toda comparação transcultural de prevalência de uso patológico de jogos digitais encontra uma maior prevalência em países do leste asiático. Seriam os orientais mais suscetíveis a desenvolver tais psicopatologias ou as traduções os levam a interpretar os instrumentos e fenômenos de formas diferentes?

Estudos sobre os malefícios de jogos são polêmicos por geralmente pautarem-se mais em conflitos intergeracionais e pânicos morais que em evidências científicas (Ferguson, 2019). Enquanto “brincar” é incentivado como necessário para o desenvolvimento da *criança*, subentende-se que, ao crescer, todos deixaremos de brincar, a menos que queiramos ser vistos como doentes (Brown & Stenros, 2018). A hegemonia das retóricas do progresso e da frivolidade, tais como definidas por Sutton-Smith (2001), é um provável reflexo de uma história pautada numa equivalência entre o ócio e a “perda de tempo”.

Um exemplo das consequências dessa visão pode ser observada na tipologia de Roberts et al. (1959). Esses autores, após comparar registros antropológicos de diversas culturas e correlacionar a presença de jogos com estruturas sociais, concluem que sociedades pouco estratificadas não possuem jogos de estratégia – isto é, jogos nos quais os jogadores devem tomar decisões que afetam o resultado do jogo, mas não utilizam suas habilidades físicas – e podem até mesmo se opor à importação de tais jogos.

Voogt (2017), porém, se opõe a tal conclusão. Jogos de tabuleiro e de cartas, que são a maioria dos jogos que entram na categoria “jogo de estratégia”, são jogados predominantemente por adultos. Isso leva a uma sub-representação dos jogos de estratégia na literatura antropológica, por considerar essa atividade indigna de menção quando executada por adultos. De fato, o autor reúne evidências de como as ciências humanas, incluindo a psicologia do desenvolvimento, tendem a criar uma dicotomia “crianças brincam versus adultos têm lazer”. Qual exatamente é a diferença entre “brincar” e “ter lazer” nunca é dito.

Contudo, vale ressaltar que a divisão “crianças brincam versus adultos jogam[[1]](#footnote-1)” pode ter um fundo de verdade com bases biológicas. De fato, a maioria dos animais para de brincar após a infância. Mas os humanos estão incluídos nas exceções (Bichara et al., 2018). Ao operacionalizar “jogo” como condicionado à obediência estrita às regras, Winther-Lindqvist (2019) diz que o futebol de crianças de cinco anos assemelha-se mais a um “brincar com futebol” (p. 223), enquanto que adolescentes de 12 anos efetivamente jogam futebol. Porém, precisamos entender melhor o que queremos dizer com “brincar” e “jogar” antes de prosseguir.

**Brincar x jogar**

A pluralidade de formas com as quais o fenômeno “brincar” (ou melhor, “*play*”) se manifesta sempre foi um desafio a cientistas sociais e biológicos, levantando dúvidas sobre a possibilidade e adequação de tratá-lo como um fenômeno unitário (Burghardt, 2005; Špinka et al., 2001; Sutton-Smith, 2001; Wittgenstein, 2009). Podemos observar na literatura que recorrentemente aparece a ideia de um espectro lúdico (Caillois, 1958/2001; Conway, 2010; Piaget, 1951/1999; Walther, 2003). Eu e meus colaboradores (Moraes, 2021; Moraes et al., 2022) temos destacado que esse espectro seria composto por, pelo menos, duas estratégias para tornar uma experiência mais interessante (galhofa/*playfulness*). Num polo, temos a brincadeira (“*play*”), uma abordagem mais exploratória e assistemática em busca de novidade e diversão. No outro polo, temos o jogo (*game*), uma abordagem mais confirmatória e sistemática, em que se busca empolgação[[2]](#footnote-2) ao tentar superar um desafio.

Uma esquematização de como os jogos são retratados na literatura e o efeito da linguagem em sua compreensão é apresentada na Figura 1. À esquerda, temos o modelo de Huizinga (1938/2000). Como o termo holandês "*spel*" pode ser usado para quase tudo que é lúdico, Huizinga não via problema em considerar a brincadeira, o jogo, a música, a dramatização, o devaneio, a religiosidade, a sexualidade e a moralidade como manifestações de *spel*. Subtipos de *spel* são identificados através de prefixos (por exemplo, o jogo de aposta é *kansspel* e a dramatização é *rollenspel*). O segundo modelo representa o modelo geralmente visto na psicologia do desenvolvimento (por exemplo: Bjorklund & Blasi, 2005; Piaget, 1951/1999) e na língua inglesa. Os jogos são diferentes de simplesmente "brincar", mas como os jogos são “brincados” (*played*), o jogo é um subtipo de um conceito mais abstrato de brincadeira. O terceiro modelo é o modelo de Caillois (1958/2001): a categoria lúdica mais abstrata (*jeu*) pode ser manifestada como um espectro que vai do puro caos (*paidia*) a um ritual totalmente estruturado (*ludus*). Este é o modelo que melhor representa a língua portuguesa, com a distinção entre ludicidade (*playfulness* = *jeu*), brincadeira (*play* = *paidia*) e jogo (*game* = *ludus*). Assim, a língua nativa dos autores pode desempenhar um importante papel em como o fenômeno dos jogos é estudada.

Figure 1 - Três modelos distinguindo todos os fenômenos lúdicos como uma categoria ampla (à esquerda), ou como uma ludicidade geral, com o jogo como uma subcategoria (no meio), e uma ludicidade geral, com possível divisão em jogo e brincadeira (à direita).A circle with text in center

Description automatically generated

Talvez por ter o português como língua nativa, mas definitivamente pela recorrência com a qual reaparece a ideia de um espectro lúdico, mesmo entre autores cuja língua materna utiliza uma única palavra para se referir tanto a brincadeira quanto ao jogo (cf. Caillois, 1958/2001; Walther, 2003), vem sendo reforçada em mim uma ideia de que brincadeira e jogo não são coisas que existem em si, mas emergências das relações entre indivíduos e o ambiente, tanto social (jogadores) quanto associal (objetos e regras).

Exemplifico retomando a minha experiência durante o mestrado (Moraes, 2021) e relatada em um artigo teórico (Andrade et al., 2023). Ao convidar pessoas para participar de uma pesquisa sobre jogos, algumas recusavam, alegando não jogar. Contudo, houve casos em que apontei que eu já a vira jogar no celular ou se interessar por jogos, como o futebol. A resposta que eu recebia nessas situações era que tais atividades não eram jogos, mas “passatempos”.

Sendo assim, parece-me que três pessoas podem estar fazendo exatamente a mesma atividade, mas uma diz que está “jogando”, uma que está “brincando” e uma que está “passando o tempo”. Essa diferença não é um simples caso de sinonímias, mas cada termo reflete um modo de se relacionar com a atividade e que em muito se assemelham às mentalidades “comprometida”, “social” e “casual” de uso de videogames reportado por Kallio *et al*. (2011).

Até o momento, não conheço estudos que investigaram o desenvolvimento do comportamento de jogar, mas se aceitarmos que o *jeux à règles* de Piaget (1951/1999) corresponde ao que aqui chamamos de “jogo”, essa classe de comportamentos parece não se desenvolver por completo antes da segunda infância ou da puberdade (Piaget, 1951/1999; Winther-Lindqvist, 2019).

Assim sendo, a escassez de estudos sobre o desenvolvimento do comportamento de jogar pode ser um reflexo do que Sutton-Smith (2001) chama de “retórica do progresso”. Quero dizer, o comportamento lúdico, categoria que engloba o comportamento de jogar, serve para preparar o indivíduo para a vida adulta. Características do fenômeno que não são interpretadas como preparação para a vida adulta são ignoradas e/ou vistas como patológicas.

**A história esquecida**

Tal tendência seria menos grave se fosse um caso isolado, mas infelizmente reflete o fato de que não existe uma verdadeira “psicologia do desenvolvimento humano”. Disciplinas acadêmicas que se propõem a discutir a tal psicologia do desenvolvimento (como essa aqui) usam livros-textos (ex.: Shaffer & Kipp, 2012) e/ou artigos (ex.: Meltzoff *et al*., 2017; Oostenbroek *et al*., 2016, Lucene & Pedrosa, 2019) que se limitam à infância (geralmente antes da segunda infância) e com indivíduos interagindo apenas com a “mãe” e, às vezes, um tal de “par”, desprovido de qualquer individualidade. Se a humanidade fosse extinta e surgisse uma nova espécie (extra- ou intraterrestre) capaz de ler nossos textos, eles chegariam à conclusão de que humanos são muito mais solitários e vivem por muito menos tempo do que realmente são.

Poderia mesmo a exclusão dos adultos no estudo dos fenômenos lúdicos impactar tanto nossa compreensão sobre a ludicidade? Basta olharmos que atualmente, a área acadêmica conhecida como *game studies* é entendida como o “estudo dos jogos eletrônicos” (veja por exemplo os artigos publicados em revistas como *Games and culture*; *Game studies*; livros como *An introduction to game studies: Games in culture* (Mäyrä, 2008); *Metagame: panoramas dos game studies no Brasil* (Falcão, 2017)). O mercado de jogos eletrônicos atualmente movimenta bilhões de reais, sendo o Brasil o maior na América Latina e décimo maior do mundo em 2022 (Newzoo, 2021), com um público-alvo predominantemente adulto (Sioux Group, 2019, 2020).

Esse cenário é muito diferente, ao mesmo tempo que os discursos sobre vício em jogos tornam-no muito igual, aos meus anos de infância, em que era possível sair a qualquer hora do dia e ver “marmanjos que deveriam estar trabalhando” empinando pipa e jogando futebol em praças. Atualmente, não vejo mais marmanjos fazendo nada disso na Grande São Paulo (ainda vejo no litoral paulista). Será que os marmanjos da minha geração são mais responsáveis que os da geração anterior e estão trabalhando? Eu suspeito que eles continuam sendo marmanjos que deveriam estar trabalhando, mas em frente a computadores, celulares e videogames.

É uma pena que ignoremos estudos que demonstram como Huizinga estava certo ao dizer que são os jogos que criam a cultura e não o contrário, como os estudos etnográficos de jogadores de jogos de cartas trocáveis/colecionáveis[[3]](#footnote-3) (ex.: Dodge, 2018; Kinkade & Katovich, 2009; Trammell, 2010) ou os jogos de cartas padronizadas, como o *bridge* (ex.: Scott & Godbey, 1992); que haja tantas pesquisas sobre os efeitos nocivos dos jogos de apostas financeiras (ex.: Carneiro et al., 2020; Delfabbro & King, 2020; King et al., 2010; McGrath et al., 2018; Potenza et al., 2002; Tavares, 2014), enquanto é tão difícil encontrar estudos sobre o desenvolvimento ontogenético do comportamento de apostar e como ele pode já estar presente nos jogos de bolinha de gude de crianças de seis anos de idade (Howard, 1971), de como o gênero *manqala[[4]](#footnote-4)* é difundido entre os povos africanos, sendo usado até na seleção de generais (Maṱhoho et al., 2022) ou de como jogos de quadra (normalmente chamados de esportes, embora os termos não sejam exatamente sinônimos) forjam identidades, criando uma conexão psicológica entre indivíduos e grupos (Berendt & Uhrich, 2018; Larrea, 1986).

**Autoavaliação**

Dado que as atividades tenderam a exigir conhecimentos que não possuo, tive dificuldade em até mesmo elaborar minhas dúvidas. Isso, aliado à minha tendência natural de querer destrinchar algo, a fim de obter uma boa compreensão sobre esse algo, antes de comentá-lo e meu desinteresse em tentar adivinhar qual era a opinião dos autores (quero dizer, em discussões de “eu acho que o autor quis dizer...” em vez de “esse argumento não está bem explicado” ou “qual o mérito desse argumento?” ou “o método é adequado para a pergunta de pesquisa?”), desmotivaram-me a participar das discussões. Lia tanto os textos obrigatórios quanto os de seminário antes das aulas, embora por volta da segunda metade, por questões de tempo, passei a ler apenas os textos obrigatórios.

**Referências bibliográficas**

Andrade, V. O., Moraes, Y. L., & Tavares, H. (2023). Theoretical and Pragmatical Challenges in Game Studies in Brazil. *Canadian Journal of Addiction*, *14*(3), 18–21. https://doi.org/10.1097/CXA.0000000000000180

Avedon, E. M., & Sutton-Smith, B. (1971). *The Study of Games*. John Wiley & Sons. https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.112077

Berendt, J., & Uhrich, S. (2018). Rivalry and fan aggression: why acknowledging conflict reduces tension between rival fans and downplaying makes things worse. *European Sport Management Quarterly*, *18*(4), 517–540. https://doi.org/10.1080/16184742.2018.1424226

Bichara, I. D., Lordelo, E. R., & Magalhães, C. M. C. (2018). Por que brincar? Brincar para quê? A perspectiva evolucionista sobre a brincadeira. In M. E. Yamamoto & J. V. Valentova (Eds.), *Manual da Psicologia Evolucionista* (pp. 448–463). EDUFRN.

Bjorklund, D. F., & Blasi, C. H. (2005). Evolutionary developmental psychology. In D. M. Buss (Ed.), *The Handbook of Evolutionary Psychology* (pp. 828–850). John Wiley & Sons.

Brown, A. M. L., & Stenros, J. (2018). Adult Play: The Dirty Secret of Grown-Ups. *Games and Culture*, *13*(3), 215–219. https://doi.org/10.1177/1555412017690860

Burghardt, G. M. (2005). *The Genesis of Animal Play: testing the limits*. MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/3229.001.0001

Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. University of Chicago Press. http://voidnetwork.gr/wp-content/uploads/2016/09/Man-Play-and-Games-by-Roger-Caillois.pdf

Carneiro, E., Tavares, H., Sanches, M., Pinsky, I., Caetano, R., Zaleski, M., & Laranjeira, R. (2020). Gender Differences in Gambling Exposure and At-risk Gambling Behavior. *Journal of Gambling Studies*, *36*(2), 445–457. https://doi.org/10.1007/s10899-019-09884-7

Conway, S. (2010). Hyper-Ludicity , Contra-Ludicity , and the Digital Game. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, *4*(2), 135–147.

Delfabbro, P. H., & King, D. L. (2020). Gaming-gambling convergence: evaluating evidence for the ‘gateway’ hypothesis. *International Gambling Studies*, *20*(3), 380–392. https://doi.org/10.1080/14459795.2020.1768430

Dodge, A. M. (2018). Examining Literacy Practices in the Game Magic : The Gathering. *American Journal of Play*, *10*(2), 168–192. http://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/10-2-Article2-magic-the-gathering.pdf

Erasmus, C. J. (1950). Patolli, Pachisi, and the Limitation of Possibilities. *Southwestern Journal of Anthropology*, *6*(4), 369–387. https://doi.org/10.1086/soutjanth.6.4.3628563

Falcão, T. (2017). *Metagame:* panoramas dos game studies no Brasil. São Paulo: Intercom.

Ferguson, C. J. (2019). The Evolutionary Roots of Media-Based Moral Panics. In J. Breuer, D. Pietschmann, B. Liebold, & B. P. Lange (Eds.), *Evolutionary Psychology and Digital Games: Digital Hunter-Gatherers* (pp. 118–130). Routledge.

Howard, D. (1971). Marble games of Australian children. In E. M. Avedon & B. Sutton-Smith (Eds.), *The Study of Games* (pp. 179–193). John Wiley & Sons.

Huizinga, J. (1980). *Homo Ludens: a Study of the Play-Element in Culture* (reprinted). Redwood Burn.

Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens* (4a reimp.). perspectiva.

Juul, J. (2010). The game, the player, the world: looking for a heart of gameness. *Plurais*, *1*(2), 248–270. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.50560.pdf

Kallio, K. P., Mäyrä, F., & Kaipainen, K. (2011). At least nine ways to play: Approaching gamer mentalities. *Games and Culture*, *6*(4), 327–353. https://doi.org/10.1177/1555412010391089

King, D., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. (2010). Video game structural characteristics: A new psychological taxonomy. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *8*(1), 90–106. https://doi.org/10.1007/s11469-009-9206-4

Kinkade, P. T., & Katovich, M. A. (2009). Beyond place: On being a regular in an ethereal culture. *Journal of Contemporary Ethnography*, *38*(1), 3–24. https://doi.org/10.1177/0891241607312266

Larrea, D. Q. (1986). El Palin o Juego de la Chueca: Una Descripcion Basica. In Direccion de Bibliotecas; Archivos y Museos (Ed.), *Boletin: Museo Mapuche de Cañete* (pp. 17–32). Ministério de Educación Pública.

Lebed, F. (2021). Play and Spiel are not the Same: Anti-Wittgensteinian Arguments and Consideration of Game as a Kind of Human Play. *Games and Culture*, *16*(6), 743–761. https://doi.org/10.1177/1555412020973104

Lopes, M. D. C. (2008). Ludicity. A theoretical horizon for understanding the concepts of game, game-playing and play. *Proceedings of the European Conference on Games-Based Learning*, 275–284. https://ria.ua.pt/bitstream/10773/7906/1/ECCBL\_Lopes,completed text\_ECCBL2\_ .pdf

Lucena, J. M. F., & Pedrosa, M. I. (2014). Stability and change in the construction of shared routines in playgroups. *Psicologia, Reflexão e Crítica*, 27(3), 556-563. https://doi.org/10.1590/1678-7153.201427317

Maṱhoho, E. N., Chirikure, S., & Nyamushosho, R. T. (2022). Board games and social life in Iron Age southern Africa. *Journal of Anthropological Archaeology*, *66*, 101418. https://doi.org/10.1016/j.jaa.2022.101418

Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. SAGE Publications Ltd. https://doi.org/10.4135/9781446214572

McGrath, D. S., Meitner, A., & Sears, C. R. (2018). The specificity of attentional biases by type of gambling: An eye-tracking study. *PLoS ONE*, *13*(1), 1–16. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0190614

Meltzoff, A. N., Murray, L., Simpson, E., Heimann, M., Nagy, E., Nadel, J., ..., Ferrari, P. F. (2017). Re-examination of Oostenbroek et al. (2016): evidence for neonatal imitation of tongue protrusion. *Developmental Science, 21*(e12609), 1-8. Doi: 10.1111/desc.12609

Moraes, Y. L. (2021). *Jogos como competições por status e parceiros: uma análise evolucionista de por que adultos jogam* [Universidade de São Paulo]. https://doi.org/10.11606/D.47.2021.tde-12082021-222310

Moraes, Y. L., Valentova, J. V., & Varella, M. A. C. (2022). The Evolution of Playfulness, Play and Play-Like Phenomena in Relation to Sexual Selection. *Frontiers in Psychology*, *13*(925842), 1–8. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.925842

Newzoo. (2021). *Top 10 Countries/Markets by Game Revenues*. https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues

Oostenbroek, J., Suddendorf, T., Nielsen, M., Redshaw, J., Kennedy-Costantine, S., Davis, J., ..., Slaughter, V. (2016). Comprehensive Longitudinal Study Challenges the Existence of Neonatal Imitation in Humans. Current Biology, 26, 1334-1338. Doi: 10.1016/j.cub.2016.03.047

Pellegrini, A. D. (2010). Games and play mean different things in an educational context. *Nature*, *467*, 27. https://doi.org/10.1038/467027c

Piaget, J. (1999). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. Routledge.

Potenza, M. N., Fiellin, D. A., Heninger, G. R., Rounsaville, B. J., & Mazure, C. M. (2002). Gambling. *Journal of General Internal Medicine*, *17*(9), 721–732. https://doi.org/10.1046/j.1525-1497.2002.10812.x

Roberts, J. M., Arth, M. J., & Bush, R. R. (1959). Games in Culture. *American Anthropologist*, *61*(4), 597–605. https://doi.org/10.1525/aa.1959.61.4.02a00050

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.

Scott, D., & Godbey, G. C. (1992). An analysis of adult play groups: Social versus serious participation in contract bridge. *Leisure Sciences*, *14*(1), 47–67. https://doi.org/10.1080/01490409209513156

Sioux Group. (2019). *Pesquisa Game Brasil 2019 - Versão resumida*. https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/painel-gratuito-2019

Sioux Group. (2020). *Pesquisa Game Brasil 2020*. https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/ebooks/

Shaffer, D. R., & Kipp, K. (2012). Psicologia do desenvolvimento: infância e adolescência (2ª ed. trad.). São Paulo: Cengage Learning.

Špinka, M., Newberry, R. C., & Bekoff, M. (2001). Mammalian play: Training for the unexpected. *Quarterly Review of Biology*, *76*(2), 141–168. https://doi.org/10.1086/393866

Suits, B. (2005). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia* (2nd ed.). Broadview press. https://doi.org/10.2307/j.ctt46nrxb.31

Sutton-Smith, B. (2001). *The Ambiguity of Play* (2nd ed.). Harvard University.

Tavares, H. (2014). Gambling in Brazil: A call for an open debate. *Addiction*, *109*(12), 1972–1976. https://doi.org/10.1111/add.12560

Trammell, A. (2010). Magic: The Gathering in material and virtual space: An ethnographic approach toward understanding players who dislike online play. *Meaningful Play 2010 Proceedings*, 21. https://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2010/mp2010\_paper\_42.pdf

Tylor, E. B. (1879). On the Game of Patolli in Ancient Mexico, and its Probably Asiatic Origin. *The Journal of the Anthropological Institute of Great Britain and Ireland*, *8*, 116–131. https://doi.org/10.2307/2841019

Voogt, A. (2017). Strategic games in society: the geography of adult play. *International Journal of Play*, *6*(3), 308–318. https://doi.org/10.1080/21594937.2017.1382986

Walther, B. K. (2003). Playing and Gaming: Reflections and Classifications. *Game Studies*, *3*(1). http://www.gamestudies.org/0301/walther/

Winther-Lindqvist, D. (2019). Playing Games with Rules in Early Child Care and Beyond. In P. K. Smith & J. L. Roopnarine (Eds.), *The Cambridge Handbook of Play: Developmental and Disciplinary Perspectives* (pp. 222–239). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781108131384

Wittgenstein, L. (2009). *Philosophical Investigations* (4th ed.). Wiley Blackwell.

1. Note que “jogar” é diferente de “ter lazer”. Embora o conceito de “lazer” não costume ser explorado em estudos de jogos, podemos aqui entender o lazer como uma categoria mais ampla que o jogo, no qual uma atividade é feita porque relaxa o indivíduo. Ou seja, enquanto na frase “crianças brincam vs adultos têm lazer”, a existência do jogo é negada às duas fases do desenvolvimento, a frase “crianças brincam vs adultos jogam” reflete uma diferença fenomenológica que é explorada ao longo do texto. [↑](#footnote-ref-1)
2. Por “empolgação”, refiro-me a uma emoção sem um nome específico em português, mas que remete ao “*thrilling*” do inglês. É um tipo de ansiedade (taquicardia, suor, atenção concentrada, respiração alterada, tremor nos membros) provocada pela incerteza sobre a ocorrência de um futuro desejado, mas que, em vez de eliciar comportamentos de fuga e esquiva, é reforçador para quem a experiencia. Termos mais coloquiais incluem “sensação de adrenalina” e “frio na barriga”. [↑](#footnote-ref-2)
3. *trading card games* (TCG) ou *collectible card games* (CCG) [↑](#footnote-ref-3)
4. Vou usar a escrita *manqala*, em vez de *mancala* ou *mankala*, conforme argumentação de Voogt, A. (1995). *New Approaches to Board Games Research: Asian Origins and Future Perspectives*. Leiden: International Institute for Asian Studies [↑](#footnote-ref-4)