

A Triforce dos Estudos de Jogos

Após concluírem seus trabalhos, as três grandes deusas partiram para os céus. Os sagrados triângulos dourados permaneceram no lugar onde elas deixaram o mundo. Desde então, os triângulos sagrados tornaram-se a base da Providência do nosso mundo e o local onde se encontravam tornou-se o Reino Sagrado. (A Grandiosa Árvore Deku - The Legend of Zelda: Ocarina of Time, [1998], tradução nossa)

Há quase 100 anos, três autores estabeleceram as bases para a organização de uma nova área de estudos multidisciplinar, os Estudos de Jogos. Seus nomes eram Johan Huizinga, Roger Caillois e Hans Georg Gadamer.

Cada um desses autores se ocupou de aspectos diferentes dos jogos: em *Homo Ludens* (1938), Huizinga (2010) inaugurou uma nova possibilidade de reflexão em que o jogo é importante por si mesmo, e não como instrumento ou caminho para outra atividade ou objetivo. Através de uma análise embasada na Sociologia e na História (sua área de origem), o autor argumenta que o jogo não é um elemento da cultura, mas a própria cultura. *Os Jogos e os Homens* (1958), de Caillois, dá continuidade ao trabalho de Huizinga, com o qual demarca pontos de concordância e de divergência. Caillois (2001) confere ainda mais centralidade ao jogo, o que lhe permite avançar em direção a uma tipologia dos jogos e dos modos de jogar que continua sendo referência nos Game Studies. Já Gadamer discute os jogos em seu livro *Verdade e Método* (1960), em um capítulo intitulado "A ontologia da obra de arte e seu significado hermenêutico". Como o título aponta, o contexto em que Gadamer (1999) lança mão do conceito de jogo é tangencial aos Game Studies, pois a finalidade do texto é discutir a experiência estética. Ainda assim, algumas de suas percepções contribuíram para o refinamento da percepção da relação entre o jogador e o jogo.

A importância do trabalho desses autores não é apenas histórica: muitas das percepções apresentadas por eles permanecem atuais e são bons pontos de partida para pensar os jogos. Por esse motivo, vale a pena expor um pouco mais as ideias apresentadas nas três obras.

Em *Homo Ludens*, Huizinga desenvolve a ideia de que os jogos não são produtos ou reflexos de uma determinada sociedade e cultura, mas um elemento fundamental para a formação da cultura. Nessa virada, o lúdico deixa de ser um instrumento para a vida social e passa a ser reco-

nhecido como seu espírito fundador. Huizinga (2010, p. 17) considera as possibilidades do jogo como entretenimento, mas não é nelas que ele se detém. Para ele, as crianças jogam “abaixo” do nível da seriedade, enquanto os adultos encontram o lúdico “acima” desse nível, nas regiões do belo e do sagrado. Nesse sentido, existiria uma forma superior de jogar, caracterizável por duas particularidades: a primeira relativa à forma do jogo e a segunda à sua configuração. No que diz respeito à forma, joga-se como disputa (como é típico nos esportes) ou como representação (-como ritual ou *performance*). Em relação à configuração, Huizinga lança sua ideia mais conhecida, a do “círculo mágico”. Para ele, o jogo acontece por tempo definido e em um espaço especial, no qual vigoram valores, hierarquias e regras diferentes daquelas associadas à vida cotidiana. Além disso, as ações realizadas nesse “círculo mágico” não teriam consequências fora dele, ou, pelo menos, não teriam um valor “de perda ou ganho” real. Em resumo, para Huizinga, o jogo é um elemento fundante da cultura e todo jogo estaria circunscrito a um “círculo mágico”, cujos limites espaciais e temporais são claramente definidos e no qual vigora uma realidade à parte, orientada por regras próprias.

Caillois (2001) separa os modos de jogar em dois, *paidia* e *ludus*, que talvez possam ser aproximados, em português, às ideias de brincadeira e de jogo respectivamente. *Paidia* é um jogar “livre”, que tem entre seus principais elementos a improvisação e a diversão. Como exemplos, podemos citar as brincadeiras de faz-de-conta, com a construção de cenários (físicos ou imaginários), nas quais as regras são definidas organicamente durante a brincadeira. Já o *ludus* refere-se ao jogar em que a fantasia dos jogadores é controlada por convenções arbitrárias e imperativas. Nessa categoria estão os jogos controlados por regras pré-existentes, contratos aceitos de antemão pelos jogadores, que definirão os caminhos e critérios para a vitória ou a derrota dos participantes envolvidos. Jogos desse tipo demandam esforço, habilidades e engenhosidade e o prazer de jogá-los, de acordo com Caillois, está na emoção de competir e na satisfação em resolver os empecilhos impostos pelas regras. O próprio autor faz notar que essa diferenciação entre *paidia* e *ludus* não é rígida, havendo jogos que se situam na fronteira entre uma classificação e a outra. Assim, mais correto do que pensar em caixas que contêm diferentes tipos de jogos, é compreender que cada um dos conceitos ocupa uma das extremidades de uma linha. Os jogos situados nos extremos são relativamente fáceis de identificar: por exemplo, em uma ponta o Xadrez e na outra a brincadeira com massinha. Mais para o centro, as categorias não são tão claras: por exemplo, o popular jogo de tabuleiro War, que ao mesmo tempo em que é regido por regras pré-existentes em uma atividade de competição, também exige uma certa *performance* imaginativa para que os jogadores assumam seus papéis como generais de grandes potências mundiais em um cenário de guerra.

na outra a brincadeira com massinha. Mais para o centro, as categorias não são tão claras: por exemplo, o popular jogo de tabuleiro War, que ao mesmo tempo em que é regido por regras pré-existentes em uma atividade de competição, também exige uma certa *performance* imaginativa para que os jogadores assumam seus papéis como generais de grandes potências mundiais em um cenário de guerra.

Figura 5 - War. Material de divulgação do fabricante



Fonte: Jorge Royan. Licença: CC-BY-SA 3.0/Wikimedia Commons contributors.

A partir dessa classificação mais ampla, Caillois organiza o jogo em quatro categorias: *agon* (jogos de competição, como futebol ou Xadrez), *alea* (jogos de azar, como roleta ou pôquer), *mimicry* (jogos de simulação, como brincar de boneca, carrinho ou construção de modelos, por exemplo com Lego) e *ilinx* (jogos de vertigem, por exemplo, esportes radicais como *bungee jump* ou paraquedismo). Essas categorias também não devem ser pensadas de maneira excludente, pois diversas atividades de jogo cabem simultaneamente em mais

de uma delas. Para exemplificar, podemos mencionar um campeonato de *surf* que é ao mesmo tempo *ilinx*, pelas manobras, velocidade e risco, e *agon*, pois é uma competição de habilidades entre os vários participantes.

Figura 6 - Representação esquemática das categorias de Roger Caillois

	AGON (competição)	ALEA (azar)	MIMICRY (simulação)	ILIX (vertigem)
paidia tumulto agitação riso descontrolado	corrida, luta-livre (não regulados)	rimas cara e coroa	faz de conta máscaras fantasias	escorregador andar a cavalo
	boxe, bilhar, esgrima, xadrez, futebol	apostas roletas	teatro espetáculos	esqui alpinismo surf
ludus	esportes em geral	loterias		

Fonte: Mariana Amaro adaptado de Caillois (2001).

O terceiro autor que identificamos na tríade fundadora do Game Studies é Gadamer. Algumas colocações que ele apresenta ao mobilizar o conceito de jogo em sua discussão sobre a ontologia da arte são bastante próximas de Huizinga, a quem ele cita nominalmente. É o caso, por exemplo, da percepção de que o jogo estabelece uma experiência à parte no tempo e no espaço, muito próxima da ideia do “círculo mágico”. Em outros aspectos, podemos identificar avanços e refinamentos. Entre esses, destacamos que Gadamer (1999) supera a oposição entre a seriedade e o jogo que atravessa o pensamento de Huizinga e propõe uma relação mais elaborada, segundo a qual existe uma seriedade própria do jogo, que vigora no interior do círculo mágico. Por outro lado, o tema de Gadamer não é o

jogo nem o jogar, mas a experiência da obra de arte e, para abordá-la, os esforços do autor vão no sentido de desatrelar a ideia de jogo das questões relativas à subjetividade do jogador, o que resulta em um conceito de experiência de jogo bastante amplo e abstrato. Gadamer é claro ao afirmar que seu conceito de jogo não diz respeito ao prazer da criação nem da fruição artística, mas à própria obra de arte. A diferença entre jogar e o comportamento do jogador é importante para ele. O prazer do jogador deriva do fato de que o ato de jogar não é sério, mas o jogo tem sua própria seriedade. Essa é a “seriedade sagrada do jogo”, talvez a mais famosa afirmação do autor sobre o assunto.

Outros autores trabalharam o jogo em perspectivas mais afastadas dos Game Studies. É o caso, por exemplo, de Mead (2010), que mencionamos anteriormente, e de Piaget (2004), cujas considerações sobre “jogos sensório-motores”, “jogos de imaginação” e “jogos de regras”, embora sejam por vezes trazidas para os Estudos de Jogos, foram concebidas em resposta a questões próprias de áreas como a psicologia e a educação.

Assim como a importância dos autores da triforme não deve ser subestimada, também não devemos deixar de buscar novas fontes para entender os jogos. As indicações dos próprios pioneiros vão nessa direção, pois se o jogo é a pedra fundamental da cultura e da experiência humana, devemos olhar para que tipos de jogos estamos jogando agora e como os jogamos para que possamos compreender a nós mesmos e a nosso contexto. Essa percepção é especialmente importante no momento atual, pois, da metade do século XX para cá, não foram apenas as ferramentas e as tecnologias que servem de suporte aos jogos que mudaram: como veremos mais adiante, mudaram também os próprios jogos e as teorias de que dispomos para compreendê-los.

Level Up!

Quase 20 anos depois de organizar *The Study of Games* (1971), que mencionamos anteriormente, Sutton-Smith retornou o desafio de definir “jogar” em um novo livro: *The Ambiguity of Play* (1997). O ponto de partida é a identificação da diversidade de ações e vocábulos que são associados a *play*, o que lhe permite delinear a esfera de significação da palavra e identificar nove usos e atividades associadas a ela, que seriam: jogar subjetivo (-sonhos, faz de conta, Dungeons and Dragons); jogar solitário (*hobbies*, construção de modelos, jardinagem, uso de computadores, assistir vídeos); comportamento de jogar ou brincar (aplicar truques, enganar alguém, jogar pelas regras); jogar socialmente informal (contar piadas, festas, viajar, dançar); jogar indireto da audiência (televisão, filmes, realidade virtual); jogar performático (tocar piano, atuar); celebrações e festivais (natal, aniversário, casamentos); competições (atletismos, apostas, jogos de tabuleiro); e jogar arriscadamente (*rafting*, paraquedismo).

Nem todas essas acepções são diretamente aplicáveis à nossa palavra “jogar”, que tem um sentido mais restrito que a correspondente em língua inglesa e não abrange, por exemplo, tocar piano ou a atuação teatral. Mesmo assim, o sentido de diversão, recreação, entretenimento está presente em todos esses tipos de ações, independente da língua. A essa variedade de formas de jogar Sutton-Smith (2001) associa uma diversidade de jogadores (apostadores, esportistas, pessoas brincalhonas etc.), de equipamentos para jogo (bolas, cartas, roletas, brinquedos etc.) e de ambientes e tempos de jogo (circo, escola, *playground*, cassino etc.).

A amplitude dessa percepção ajuda a entender porque é possível tratar de coisas distintas sem que as palavras variem, ou, por outro lado, falar da mesma coisa com palavras diferentes, como quando reservamos a palavra “brincar” para as crianças, preferindo dizer que os adultos “se divertem”. Para contrapor a ambiguidade do vocabulário relativo aos jogos e das teorias dos jogos, Sutton-Smith desenvolve um conceito de jogar com o qual pretende abarcar todas as variações desse campo de estudos. Para isso, ele identifica “retóricas”, ideia

que ele entende “[...] em seu sentido moderno, como sendo um discurso persuasivo ou uma narrativa implícita, consciente ou inconscientemente, adotada por membros de uma certa afiliação para persuadir os outros da veracidade e validade de suas crenças”. (SUTTON-SMITH, 2001, p. 8, tradução nossa) Para exemplificar as diferenças entre as retóricas ele sugere que, enquanto teóricos da Comunicação definem o jogar como uma forma de metacomunicação anterior à linguagem, acadêmicos de Arte e Literatura se focam no jogar como um impulso criativo, e o campo das Ciências Biológicas vê o jogo como um exercício de progressão voltado à adaptação das espécies no mundo natural.

Nesses termos, o autor categoriza sete retóricas: do progresso animal (animais e crianças aprendem através de jogos); do destino (os resultados dos jogos já estão determinados pela sorte); do poder (o jogo é sempre uma disputa e a conquista é seu objetivo); da identidade (celebrações e festividades servem como preservação e expansão da cultura de uma comunidade); do imaginário (o jogo serve para exercitar a criatividade e despertar a inovação); de si mesmo (o jogo como *hobby* e escapismo da realidade); da frivolidade (jogos são atividades inúteis).

O contexto desse esforço de definição do jogo e da atividade de jogar por Sutton-Smith é marcado pelo que Juul (2001) identifica como a “terceira onda dos Estudos de Jogos”. Esta corresponderia a um renascimento do tema, que ganhara força em resposta ao surgimento de novos tipos de jogos, vinculados aos meios digitais. É o período do nascimento dos Estudos de Jogos como área de conhecimento multidisciplinar, que foi marcado pela tensão entre duas correntes de pesquisa, uma voltada para os jogos como produtos narrativos e outra para a experiência de jogo.

Mais adiante, identificaremos novamente as três ondas visualizadas por Juul e trataremos daquela cisão dos primeiros anos. Antes disso, é relevante considerar a possibilidade de acrescentarmos duas ondas mais recentes àquelas três: a primeira (ou quarta) seria marcada pela superação da ênfase nas divergências entre as vertentes iniciais dos Estudos de Jogos em prol da convergência. Já a quinta onda seria identificada com o reconhecimento da necessidade de ampliação dos limites dos Game Studies para além dos jogos digitais. Esta seria a fase atual, na qual os *Game Studies* passam a contemplar também os jogos de cartas, de tabuleiro, RPGs de mesa ou *live-action*, jogos locativos etc.