

## Gameplay, ludicidade e a contemporaneidade do pensamento de Huizinga, na perspectiva de Letícia Perani Soares: entrevista em 11 de outubro de 2021

**Gilmar Montargil** – Universidade Federal do Rio Grande do Sul | Porto Alegre | RS | Brasil  
| E-mail: [gilmar.montargil@gmail.com](mailto:gilmar.montargil@gmail.com) | <https://orcid.org/0000-0001-6490-4437>

**Letícia Perani Soares**: Universidade Federal de Juiz de Fora | Juiz de Fora | MG | Brasil |  
E-mail: [leticiaperani@yahoo.com.br](mailto:leticiaperani@yahoo.com.br) | Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-9916-996X>

**Gilmar Montargil:** Eu gostaria que você contasse um pouco como que o game – ou os jogos de maneira geral – acabou aparecendo na sua vida e por que esse tema virou um tema de pesquisa que está ao seu lado no caminho teórico-acadêmico?

**Letícia Perani:** Gilmar Montargil, eu gostaria primeiramente de agradecer você e ao seu grupo de pesquisa pela oportunidade desta fala, é sempre bom conversar e falar um pouco sobre a área de Games; a gente fica muito feliz quando nós vemos jovens pesquisadores vindo, ver a área se renovando é sempre muito importante porque mostra a pertinência do campo de estudo. Eu acho que dá para ver na minha cara que eu sou nerd, não tem como escapar, eu sou nerd, muito nerd. Eu sempre gostei muito de videogame desde criança, eu sempre tive a oportunidade de ter videogame em casa – o que é raro no Brasil dos anos 1980 e 1990, infelizmente (o que é uma realidade que ainda se mostra complicada ainda hoje). Mas eu sempre joguei, sempre gostei de jogar, e, quando eu fui fazer a minha faculdade na antiga habilitação Comunicação Social – Jornalismo na Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), eu comecei a fazer parte de uma bolsa do Programa de Educação Tutorial (PET), do Ministério da Educação (MEC) e comecei a estudar Tecnologias Digitais no geral, comecei a falar sobre *blog* – o que era novidade na época, era 2002 – e também investiguei *veracidade das informações na internet* – o que hoje eu vejo que antecipou muitas coisas. No entanto, um dia, nós estávamos no Grupo de Pesquisa do professor Francisco Paoliello Pimenta – um semiótico,



<https://doi.org/10.22484/2177-5788.2022v48id4912>



peirceano, que já foi coordenador do GT Epistemologias da Comunicação da Compós, uma pessoa muito aberta a qualquer tema de pesquisa desde que tenha pertinência à área, que estudava na época ativismo político pela internet – então, eu comecei a trabalhar com ele e um dia um aluno que já estava terminando o trabalho de conclusão de curso (TCC), e que era bolsista dele e que hoje é professor da Universidade Federal de Viçosa (UFV), Henrique Mazetti, chegou com um determinado livro no grupo de pesquisa e se mostrou fascinado e falou que todo mundo tinha de ler. Esse livro era o *Homo Ludens* do Johan Huizinga (2019). Desde então a minha vida se transformou, porque eu comecei a ver a importância dos estudos do lúdico, primeiramente pela via dos jogos digitais, mas quando eu li Huizinga foi algo que fez “puft” na minha cabeça porque se abriu um leque de possibilidades muito grande, porque eu vi o quanto os estudos de ludicidade são muito ricos, como o lúdico está presente na nossa formação humana, está presente na vida, no mundo, no universo. Animal joga também! Todo mundo joga. É importante para o nosso desenvolvimento cognitivo, para o nosso desenvolvimento social, cultural. O Huizinga me abriu os olhos para o lúdico. Quando eu fui para o mestrado, na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), eu não especifiquei que queria estudar o lúdico, eu coloquei no meu pré-projeto que queria estudar ativismo político, porque eu achei que não teria espaço. Porém, por aqueles acasos do destino, eu acabei ficando com a professora Fátima Régis como orientadora, e, quando eu disse a ela que queria investigar o lúdico nas interfaces gráficas, ela ficou muito empolgada, ela disse “Olha, eu não sei onde você vai chegar, eu não sei o que vai acontecer, mas eu acho interessante e você tem de ir atrás disso”. E assim eu comecei a estudar, a presença do lúdico, não só nos jogos em si, mas em outras esferas de produção cultural-social, como interfaces gráficas de computador, e lá se vão quinze anos.

**Gilmar Montargil:** A entrevista é um gênero que reflete um momento, portanto, eu queria começar com essa série sul-coreana que é a sensação do momento. Por que essa série *Round 6* (*Squid Game*) está fazendo tanto sucesso? Voltamos para o Coliseu? É isto? Uma segunda questão que já emendo é: o *Masterchef*, um programa importado, de competição culinária, aos poucos, com o passar dos anos, vai reforçando a dimensão da competição, da disputa, do boicote a outros competidores em prol da magia e do lúdico presente no próprio ato de cozinhar, há, portanto, aqui, uma reelaboração e adaptação ruim do jogo, pelo viés mais negativo, superdimensionando a disputa?

**Letícia Perani:** Eu acho que são ótimas perguntas porque elas associam essas questões mais teóricas do lúdico com produtos culturais que nós consumimos bastante de audiovisual e eu acho que o lúdico ajuda a explicar muito bem a fascinação que nós temos, por um lado, por essas séries que trazem essas instâncias competitivas, como *Round 6* ou *3%* (que também passa na Netflix e também tem essa dimensão na primeira temporada), e você tem, por outro lado, o fenômeno que não é novo, os *reality shows*, que estão vindo há vinte anos e que têm uma instância lúdica muito forte ali, especialmente os *reality shows* de competição. Devo confessar que, na época da gravação dessa entrevista, ainda não vi *Round 6*, mas é impossível você estar na internet e não ver nada sobre *Round 6*. Eu vi algumas análises e vi algumas cenas que o pessoal já transformou em meme, até fazendo *crossover* com outros programas de competição, por exemplo, eu vi um meme engraçadíssimo, naquela cena icônica da robozinha que começa a atirar, [no meme] a robozinha tem a voz da RuPaul e manda fazer o *Lip Sync For You Life*, eu morri de rir. Mas o *Round 6* tem certas questões, primeiro que a gente gosta de ver competição. É muito esperta a sua analogia com o Coliseu romano, eu só não sei se estamos voltando para o Coliseu ou na verdade ele nunca saiu de dentro da gente. Se você pega um jogo de futebol americano, e eu até gosto de assistir a futebol americano, mas quando você começa a ver a parte da violência que tem por detrás desse esporte – é um esporte intrinsecamente violento – você tem por exemplo o jogo de *hockey* ou você tem literalmente os chamados “gladiadores” do século XXI, o *MMA* –, você vê que essa instância sádica de ver a competição – essa competição quase até a morte, essa competição que tem esses danos físicos grandes – é algo que fascina muito o ser humano, de saber “como que isso vai acabar?”. Isso tem muito de sadismo. E tem relação com programas até considerados “inocentes”, que passam no domingo na tevê, que ficam fazendo provas, “pra você conseguir o dinheiro

para a sua casa você tem de fazer isso, isso e aquilo...”. É menos agressivo? Sim, porque não envolve a pessoa se colocar em risco físico, mas querendo ou não, está interligado a essa questão sádica de ver se a pessoa vai conseguir ou não, o que vai sair daquilo? qual é o resultado? porque uma das características do lúdico é a imprevisibilidade. Você nunca sabe qual é o resultado dessa ação, por mais que você tenha determinados tipos de controle – e a televisão a gente sabe que, já entrando na questão do *Masterchef*, os *reality shows* não são tão *reality* assim, pois eles têm certo controle de produção que limita como esse programa vai ser editado e como os participantes vão ser vistos, mas ao mesmo tempo você não tem o controle exato do que vai acontecer, pode acontecer alguma coisa que foge do controle da produção de um programa como o *Masterchef*, ou um *reality show* vinte e quatro horas como o *BBB*, ou um *Rupaul’s Drag Race*. São vários formatos que trazem essa dimensão de ver pessoas superando seus limites. Uma das características da competição é isso: superar seus limites físicos, seus limites de criatividade, seus limites psicológicos. No *BBB*, as provas que são mais desejadas pelo público são as provas de resistência, a pessoa fica lá vinte e quatro horas dentro do carro, não pode fazer xixi e nem dormir, não pode fazer nada para comer; até quando a pessoa vai aguentar? Quando você olha por esse viés negativo da competição, por exemplo, essa coisa no *Masterchef* de ter um sabotando o outro, ou no *BBB* ter pessoas fazendo *bullying* dentro da casa. Quando a gente estuda o lúdico, a gente se foca muito na natureza benigna do lúdico, como uma forma também meio de justificar a pesquisa no lúdico, olha! é joguinho – mas tem esse lado bom, nós, pesquisadores do lúdico, nos focamos muito na parte positiva do lúdico, quando na verdade a gente está vendo que esses comportamentos negativos que a ação lúdica pode trazer também precisam ser analisados. Será que é isso que a gente quer oferecer de conteúdo por exemplo, em uma tevê aberta? as pessoas se sabotando, fazendo *bullyng* umas com as outras? Mas, a partir disso, ocorrem espaços para jornadas do herói múltiplas. Eu acho que o Gil do *BBB21* é um exemplo clássico, não ganhou, mas se tornou um ícone, um símbolo de muitas coisas para muitas comunidades: LGBT, religiosa e acadêmica. Ele é um cara múltiplo, com muitas facetas, e, por isso que o público se atraiu tanto por ele. Essas superações dele, em vários campos, acabam fazendo dele um personagem muito interessante em uma instância de *reality show*. Mas eu acho muito importante a gente se perguntar: nesses *reality shows* competitivos, até quando vai o limite da competição? até quando a competição é algo realmente sadio? A gente vê, por exemplo, nos esportes alguns esportistas colocando outros em risco, por exemplo, no futebol, em uma falta violenta que quebra a perna do outro jogador ou o caso que

aconteceu recentemente (na época dessa entrevista) que o jogador que não concordou com a decisão de um juiz o derrubou no chão, no Rio Grande do Sul, e chutou a cabeça do juiz. Ou, por exemplo, os ciclistas que abusaram de *dopping* e acabaram sofrendo de câncer muito cedo. Até que ponto vai nosso instinto de competir. Até que ponto vai nosso instinto de superação? Até que ponto é positivo? Eu acho que a gente precisa refletir sobre isso.

**Gilmar Montargil:** Professora, eu gostaria de entrar agora no Huizinga (2019) e gostaria de ler um trecho que está na página 5 de *Homo Ludens*: "*Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa "imaginação" da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa "imaginação"*". Parece-me aqui que ele já dá uma orientação metodológica, então, eu gostaria de colocar a seguinte pergunta: este é o caminho, um dos caminhos ou você acha que esse caminho não serve mais. Um outro debate que se faz acerca do Huizinga é: será que ele não amplia demais? Até onde vai o limite das discussões dos jogos ou do lúdico, porque principalmente no primeiro capítulo de *Homo Ludens*, ele associa o lúdico com as festividades, com as feiras, entre outros exemplos, como o sagrado, que para ele, o fato de ser considerado lúdico não retira o caráter sacro. Será que ela não amplia demais?

**Letícia Perani:** Na questão metodológica eu acho que é *um* caminho. Estudar as questões de signo dentro dos jogos, como essas questões sógnicas estão construídas e como se desenvolvem é muito interessante e é uma área que, inclusive, é pioneira nos estudos de jogos, especialmente jogos eletrônicos no Brasil. [Os precursores] foram os pesquisadores de semiótica peirceana, tanto na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUCSP) – a professora Lucia Santaella não é uma pesquisadora de games em si, mas ela mantinha um Grupo de Pesquisa que era o CS: Games, que na época foi um dos primeiros a pesquisar jogos, dentro da área de Comunicação – como na UFJF, que, ao mesmo tempo, tinha o Grupo de Pesquisa do professor Francisco Paoliello Pimenta, do qual eu fazia parte. Eu tive colegas que fizeram artigos sobre questões de semiótica nos jogos, pesquisando ali, como se davam esses processos sógnicos dentro dos jogos e como se davam esses processos principalmente em relação ao jogador. É um caminho extremamente possível. Se você for de uma semiótica de uma extração francesa, lógico que você se interessará mais por outras questões, e assim também é com a semiótica russa ou com a semiótica peirceana. Todos esses caminhos têm as respectivas propostas metodológicas e vão

ter, obviamente, o “como” trabalhar com os processos sógnicos dentro dos jogos. Portanto, é um caminho extremamente possível e um caminho tradicional até mesmo nos estudos dos jogos, e, muito necessário para a gente poder entender como que funciona a nossa relação com os jogos e a nossa relação com esse universo de significados que é construído a partir do universo do jogo. Agora sobre a segunda pergunta, é justamente isto: será que o Huizinga não se estendeu muito na definição dele do lúdico? Perceba que, a todo momento, eu estou fazendo uma diferenciação. Eu falo em *atividades lúdicas*, aí depois, especialmente *jogos* ou *jogos eletrônicos* – porque há uma certa diferença, e Huizinga trata justamente disso no capítulo 2 de *Homo Ludens*, quando ele fala de jogos e linguagem e como que cada cultura tem a própria palavra para definir jogo. Portanto, a gente começa a perceber que as raízes lúdicas perpassam diferentes atividades que não são exatamente jogos; a palavra esporte, por exemplo, é diferente da palavra jogo, em referência a jogo de tabuleiro ou jogo eletrônico, ele é diferente da festa e da brincadeira infantil. Em cada cultura, o Huizinga vai mostrando as palavras que irão denominar essas atividades, a gente começa a ver como cada cultura observa o jogo em si. Por exemplo, em português nós temos a palavra *jogar* e nós temos a palavra *brincar*, enquanto, por exemplo, no inglês nós temos *play* que pode ser as duas coisas, o *play* da brincadeira e o *play* do jogo mais sério ou do esporte, nós temos também o jogar relacionado ao esporte. Mas o *play*, em inglês, tem uma relação com atividades teatrais, de representação, que no português não tem. O *play* também significa interpretar teatralmente. No português nós temos interpretação de papel. No entanto, as atividades cênicas são outro tipo de atividades lúdicas que no nosso vocabulário, na nossa língua, não conserva tanto essa ligação; essa é uma questão cultural. Eu acho que ninguém ainda pesquisou essa relação de o porquê a gente não utilizar palavras interligadas diretamente ao lúdico para interpretação teatral. Quando você pega na raiz, indo a Aristóteles, ele vai falar sobre as atividades de divertimento, algo que não é lúdico ainda, é diferente; ele estuda por duas vias, pela via do divertimento e pela via da *mimesis* – algo interligado ao simulacro, às simulações, que era feito no Teatro Grego. As raízes das pesquisas do lúdico tal como conhecemos hoje elas vêm desse estudo ético do jogo que o Aristóteles (2018) faz entre jogo e seriedade que ele comenta em textos como *Ética a Nicômaco*. Mas há toda essa parte do lúdico como interpretação que está na história, na raiz do lúdico, por exemplo, o pessoal de artes cênicas estuda o lúdico para entender como se dá os jogos de interpretação teatrais. Eu não sei se ele se estende tanto, porque ao mesmo tempo há uma separação. Olha, a atividade lúdica é um tema que pode englobar um monte de coisa. Um monte de coisa pode ter certas características lúdicas,

mas que não são de jogos em si, por exemplo, quando o Huizinga fala do lúdico na arte, o lúdico na poesia. A poesia não é um jogo. A arte, pode ser um jogo, mas não é necessariamente um jogo. Seja no direito ou nos esportes modernos. Huizinga quer mostrar características do lúdico que estão naquelas atividades humanas – que necessariamente não são jogos – mas que têm raízes do lúdico, justamente, porque eles vêm dessa ideia do rito, vem dentro dessa ideia do sagrado. Eu acho essencial que todo pesquisador jovem de lúdico leia *O Sagrado e O Profano* do Mircea Eliade (2018), porque ali ele vai entender o que é a figura do sagrado nas civilizações antigas e como que se constitui justamente esse ciclo que o Huizinga relaciona com as atividades lúdicas. O pessoal, por exemplo, que estuda a presença do Barroco, também fala muito dessa presença lúdica, especialmente, nas celebrações católicas do séc. XVII e séc. XVIII. Um livro que eu adoro é *O Lúdico e As projeções do mundo Barroco*, volume 1 e 2, de um pesquisador mineiro que se chamava Affonso Ávila (1994, 2012) e que mostra justamente isso, as raízes do lúdico nas celebrações do Barroco mineiro.

**Gilmar Montargil:** Uma coisa que eu gosto muito na parte 2 de *Homo Ludens* é que Huizinga (2019) mostra como que *jocus*, do latim, interligado aos xingamentos e aos achincalhes, por algum motivo, tomou o lugar de *ludens*, que advém de *ludere*, que denominava o jogo de maneira ampla. Esse seria um estudo interessante de linguística histórica para verificar quando ocorreu essa mudança [...]

**Letícia Perani:** Realmente! Eu não sou especialista em Linguística, mas teríamos de entrar nas raízes do latim para saber. A gente sabe, por exemplo, que a palavra lúdico vem de *ludere*, que significava as simulações de guerra na Roma Antiga, jogos de guerra; isso já se sabe bem. Mas realmente, nós temos a palavra jogo, que vem da palavra *jocus*, que no português se interliga ao jocoso que tem essa conotação ruim. Normalmente o pessoal faz essa associação entre atividades lúdicas e comportamentos negativos, principalmente a partir do surgimento dos jogos de azar na França do século XVII e XVIII, quando os jogos de azar passaram a ser uma espécie de divertimento das elites francesas. Tem um livro muito bom chamado *O Jogo de Pascal a Schiller* de Colas Duflo (1999) que mostra muito bem quando o jogo passa a ter essa conotação dentro dos estudos de jogos.

**Gilmar Montargil:** E como que a gente pode atualizar o Huizinga para os estudos de videogame e outros produtos que contém o lúdico, como os *reality shows*?

**Letícia Perani:** Eu acho que a todo momento, com esses exemplos que dávamos a pouco, como *Round 6*, eles mostram a pertinência dos estudos do Huizinga nos estudos das formas lúdicas contemporâneas. Quando você pega os primeiros livros de estudos de videogame – e aqui peço para forçarmos nos *games* como exemplo – você tem o *Half-Real* do Jesper Juul (2019), um clássico dos estudos de videogame, que perpassa todo o primeiro capítulo falando do Huizinga e falando do Roger Callois – porque na verdade *Os jogos e os homens* foi o Roger Callois (2017) pegando o Huizinga e trabalhando em cima, tem essa conexão –, e, eu acho, que o que os pesquisadores acabam pegando do Huizinga é a definição dele de jogo, aquela definição clássica: “o jogo é aquela instância com tempo-espaco separado da realidade, no qual você constrói um conjunto de regras...”. Eu sou uma pesquisadora que está muito relacionada com os estudos que, no começo dos estudos de games se chamavam de *estudos ludológicos*, estudo de *ludologia*, que foram termos que sempre existiram, mas que dentro dos estudos de jogos foram cunhados pelo pesquisador uruguaio Gonzalo Frasca em um artigo famosíssimo dele em que ele tenta fazer uma oposição – não uma oposição real, mas uma oposição didática, para fins de estudo – entre a *ludologia* que seria os estudos de jogos e suas regras constituintes e a *narratologia*; porque o pessoal dos Estudos Culturais e da Linguística que chegaram nos campo dos jogos que estavam se constituindo ali no começo dos anos 2000, eles chegaram interessados nas possibilidades narrativas dos jogos. Aí você vai ter os barthesianos, os da narratologia clássica do Joseph Campbell e da Jornada do Herói. Você terá um livro clássico, clássico, clássico! Que é o *Hamlet no Holodeck* da Janet Murray (2003), um livro que fez muito sucesso na época e que hoje quase ninguém mais cita, um livro que eu acho muito interessante, eu acho que todo mundo que trabalha com narrativas em jogos tem de ler a Janet Murray porque ela faz uma explicação muito didática de como que funciona os processos narrativos dentro dos jogos. Tudo isso serve para falar que o importante foi o Huizinga descrever para gente como que os jogos são importantes nas culturas e sociedades humanas e principalmente que os jogos possuem regras (isso para mim, pois cada pesquisador de cada área vai tirar uma lição do Huizinga). Para mim, a lição que eu trago dentro dos meus estudos dos jogos, dentro dos meus estudos de games, é que o jogo tem regras e essas regras é que definem a atividade lúdica em si, porque são a partir destas regras que nós constituímos todo o universo por trás dessa atividade. A



leitura do Huizinga é importante hoje para entender fenômenos culturais como games, streaming, *reality shows*, justamente, para essa questão de como essas regras se constituem. As regras podem ser as regras formais, da atividade lúdica em si, mas elas podem ser regras formais, feitas pela comunidade. O importante para mim é estudar regras, mas isso para mim que sou uma ludóloga assumida.

**Gilmar Montargil:** Qual o seu conceito de ludificação e o que é *gameplay*?

**Letícia Perani:** Gosto e uso bastante [o conceito de *gameplay*], justamente porque tenho essa ligação com regras, uma das traduções que eu faço de *gameplay*, eu gosto de fazer como mecânica, a mecânica de jogo. A mecânica de jogo não é necessariamente só as regras. É: regras mais interação do jogador. É você construir as regras do jogo em si, é como o jogo funciona. Qual são as regras do *Tetris*? Que não tem “narrativa” e é um exemplo clássico. No *Tetris*, a pecinha vai caindo e com uma determinada velocidade, você tem de ajeitar de acordo com o encaixe dos espaços, se você consegue encaixar, de acordo com uma linha, essa linha some e vai dando mais espaço para mais combinações. Essas são as regras do *Tetris*. Mas o *gameplay*, a mecânica de jogo do *Tetris*, ela não é só as regras, pois você tem de apertar o botão A para girar a peça, e, você pode apertar o direcional para baixo para acelerar a peça, ou seja, as mecânicas de jogo, como eu as vejo, elas são essas relações entre as regras mais interações do jogador, isto é, como você constrói a forma que o jogador vai se conectar e agir dentro do universo do jogo. Para mim, *gameplay* é ação. É ação dentro do mundo do jogo a partir de regras mais interação. Mas tem vários outros conceitos de *gameplay* que mudam; por exemplo, *gameplay* hoje pode denominar vídeos do YouTube em que *streamers* jogam e você vai só olhar o *streamer* jogando, o *streamer* já jogou e colocou ali o vídeo de *gameplay*, porque [nesse caso] vem do inglês *game play*, isto é, *jogando o jogo*. Uma vez eu fiz uma banca de mestrado com o Professor Julio Pinto da Pontifícia Universidade Católica de Minas (PUCMG), que também é um semiótico; eu fiz uma observação ao Raphael Vieira Pires (2019), o mestrando que estava sendo avaliado, porque ele colocou *gameplay* com vários sentidos ao longo do texto, eu disse “olha, você não definiu, mas talvez não tenha definição mesmo ou será que a gente define?”. Então o professor Julio falou, “olha, eu acho que a área de Games tem maturidade suficiente para encarar que *gameplay* pode ter várias definições, a gente não precisa de uma tradução certinha do que é *gameplay*, a gente pode usar com vários sentidos e está tudo certo, assim como a gente usa várias outras palavras com vários outros

sentidos de acordo com o contexto”. Poxa, por que eu nunca pensei nisso? Faz sentido né, às vezes a gente quer buscar algumas definições muito certinhas quando na verdade a língua é muito fluída. Os significados das palavras vão mudando de acordo com o tempo, de acordo com os usos, de acordo com os contextos. Para que a gente vai se fechar? Agora, a minha definição de ludicidade envolve quatro coisas:

1) Envolve as regras, eu acho que é essencial você falar sobre regras quando você está falando de jogo; as regras é o que dá base para a construção do jogo, desse universo e tempo-espaco diferente do jogo.

2) A engenhosidade – engenhosidade era uma palavra muito citada ali pelos matemáticos da Era Moderna que utilizavam jogos, principalmente Leibniz, que falava muito que o jogo permitia que fizéssemos cálculos que nós conseguiríamos fazer só pelo fato de fazer, porque o lúdico tem esse poder de envolver a gente de tal forma que a gente consegue fazer coisas que não faríamos no nosso cotidiano; a engenhosidade – hoje – a gente pode traduzir como criatividade, essa criação de possibilidade ali no jogo e de quando você está ali naquele universo.

3) Uma outra coisa que eu vejo como fundamental em qualquer atividade lúdica é a questão do prazer, porque nós jogamos porque nós temos prazer em jogar, nós vemos o jogo porque temos o prazer de ver a pessoa jogando; isso é uma coisa que é cognitiva, tem divulgadores científicos como o Steven Johnson – que escreveu vários livros sobre questões cognitivas – ele fala que o ser humano... que o cérebro humano é basicamente uma máquina de sentir prazer, que os nossos neurônios adoram aquele suquinho das sinapses que acontece a partir de atividades prazerosas e que nossos neurônios são extremamente receptivos a essas sinapses que acontecem. Nós procuramos essas sinapses o tempo inteiro, o nosso cérebro fica buscando isso o tempo inteiro, e, essas questões de química cerebral explicam justamente o porquê nós nos viciamos. O vício é sempre prazeroso no começo: seja a adicção em drogas, em bebida, em sexo, em jogo. Qualquer adicção é prazerosa no início. A gente busca essas atividades porque elas nos dão prazer – e o lúdico é uma atividade que nos dá muito prazer, isso explica o vício em jogos, porque existe muito vicio em jogo e essa é uma realidade que não podemos ignorar.

4) A quarta e principal característica que eu gostaria de colocar que eu vejo nos jogos, a partir dos estudos que eu fiz, principalmente a partir da minha dissertação de mestrado, é a exploração: os jogos nos permitem explorar, nos permitem explorar questões físicas, por exemplo, eu fico vendo os gatinhos aqui de casa e tem um deles que gosta de ficar escalando uma

grade de dois metros de altura que a gente colocou justamente para não fugir, ele gosta de ficar escalando e descendo a grade, e ele faz isso com uma habilidade física tão grande! ele está explorando o que ele sabe fazer com o corpinho dele (é um gatinho novo, tem dez meses). Ao mesmo tempo, ele quer saber o que ele consegue fazer com essa grade também, ele fica olhando para cima e miando “miau-miau-miau”, tentando ver o que ele consegue fazer, até onde ele consegue chegar escalando a grade. Eu acho extremamente incrível isso, [apesar] de ficar preocupada, mas para ele é um jogo, ele está tentando ver até onde ele vai chegar. Muito dessa exploração que a gente faz dentro do universo do jogo, está relacionado a esse fator; como falamos no começo, essa questão de superação de limites – que está muito presente na construção de participantes de *reality shows* de competição – então o jogador quer ver até onde ele consegue chegar, com a habilidade dele, com a criatividade, com aquelas regras que são impostas. Por exemplo, no *RuPaul’s Drag Race* você sempre tem o desafio da costura que você tem algumas determinações: “ah você tem de fazer uma montagem com bolas de papelão” ou “com notas de papel”, ou seja, com o que tem ali, e você tem de ali explorar, a partir do seu mental, aquilo que você consegue imaginar, e, da sua habilidade física também, do que você consegue fazer na máquina de costura, o que consegue colar. Então, são esses os tipos de questões de exploração que [fazem eu considerar] a exploração a característica mais importante do lúdico, até mais do que regras, porque na exploração você tem não só apenas a física, você tem a mental e tem, por exemplo, a de impactos culturais que o jogo pode ter, impactos sociais. Para mim a exploração é o principal. Resumindo: as quatro características são: regras, engenhosidade (ou criatividade), prazer e exploração.

**Gilmar Montargil:** Por que você indica a leitura da sua dissertação de mestrado, defendida em 2008, intitulada Interfaces Gráficas e seus elementos lúdicos: aproximações para um estudo comunicacional. Você faz lá um apanhado histórico com Huizinga, Brougère, Callois, Aristóteles; porém ela foi defendida em 2008, por que você indicaria essa leitura para um pesquisador jovem de games? O que não serve mais nessa dissertação, isto é, quero um olhar crítico seu para a sua dissertação. Vamos falar também um pouco da tese de doutorado, defendida em 2016, intitulada O maior brinquedo do mundo: a influência comunicacional dos games na história da interação humano-computador. Qual foi o seu principal achado nesse trabalho ao investigar essa relação entre o game e o humano-computador? Você ali passa a trabalhar com o Kittler, com o Gumbrecht, Foucault, Parikka, que faz um percurso do que poderíamos chamar de Teoria das Mídias Alemãs [ao apresentar uma breve genealogia dessa relação]; por que você indicaria, também, a leitura dessa tese?

**Letícia Perani:** Olha, pedir para o pesquisador fazer a autocrítica é um negócio perigoso (risos), mas eu tenho plena consciência de que eu não publicaria a minha dissertação hoje, em forma de livro, sem uma revisão da parte das interfaces gráficas, porque hoje a gente tem interfaces.... por exemplo, eu falo muito da nossa relação com interfaces físicas, que seria o *mouse*, o teclado do computador, e, hoje está tudo obsoleto. Quinze anos depois a gente tem as tecnologias *touch*, que na época estavam surgindo, por exemplo, nos celulares; o iPhone estava começando a ser lançado nessa época, então, o *touch* era ainda muito insipiente nas tecnologias de tato. O tato em si é um sentido nosso que é extremamente lúdico, porque a partir do tato nós fazemos a exploração. Depois da visão, os pesquisadores de cognição falam que o tato é o sentido que mais nos traz informações sobre o mundo, justamente porque com o tato nós conseguimos explorar. Por exemplo, eu estou aqui com um apontador, eu consigo sentir – mesmo se eu estiver com o olho fechado – o formato, a textura. E tudo isso, quando a gente abandona essas interfaces físicas, *mouse* e teclado, e a gente passa a atuar com o tato diretamente, mudam determinadas relações que a gente tem com as interfaces computacionais. A experiência de você jogar o *League Of Legends* no computador e jogar o *Wild Rift*, que é a versão para celular, é totalmente diferente. Por mais que os golpes sejam os mesmos, só o fato de mudar a forma de você interagir ali com esse personagem já dá uma diferença muito grande, de como você vai jogar, de como você vai pensar por exemplo a reação, porque no *mouse* você mexe a mão inteira e quando você joga pelo celular você mexe mais o polegar, isso causa mudanças, você

tem de mudar a forma de se movimentar pelo mapa, de agir, de saber o tempo que você tem para fazer o clique e o seu personagem responder. A minha dissertação de mestrado é muito mais lida hoje por conta desse percurso histórico do lúdico, porque isso não envelhece, porque é uma exploração histórica. Eu acrescentaria mais coisas sobre Jogos Digitais, porque hoje tem muito mais coisa, muito mais pesquisas, mais questões que podem ali ser colocadas. A minha tese veio justamente de uma pergunta – que é uma continuidade da minha dissertação, uma pergunta mais focada. Na minha dissertação eu estava falando “olha, será que existe influência dos jogos e dos elementos lúdicos nas interfaces gráficas de computador?”. Eu vi que sim. Na minha tese, eu parto de um ponto de vista histórico, eu falo, “sim, existe”, então vamos voltar lá atrás e ver o porquê existe e o porquê essas relações entre o lúdico e as tecnologias digitais são tão fortes. Então eu parto do período, que hoje os historiadores de tecnologias digitais falam que foi o período inicial da computação como conhecemos, que é 1945, final da Segunda Guerra Mundial. Eu coloco como marco a publicação de *As We May Think*, o famoso artigo de Vannevar Bush, discutindo como as tecnologias digitais estavam surgindo naquela época, principalmente o desenvolvimento de tecnologias para a Segunda Guerra Mundial e quais seriam os usos pacíficos dessas tecnologias dali para frente. Eu coloco como um marco, não como um término, mas como iniciador de uma nova fase na exploração da computação inicial, o lançamento do Macintosh, ali em 1984; não foi o primeiro computador com interfaces gráficas, mas foi o primeiro computador vendido em larga escala que adotava interfaces gráficas. A partir desse momento histórico de 1945 a 1984, eu comecei a pegar diversas questões ali que apontavam para essa influência dos jogos nas tecnologias digitais. Se você pega os primeiros estudos de inteligência artificial, feitos pelo Alan Turing, antes dele morrer, ele estava trabalhando com jogos de xadrez. O Turing estava pegando jogos de xadrez e outros tipos de jogos como o jogo da velha para começar a desenvolver algoritmos de inteligência artificial. Pulando para os anos 1970, você tem toda a indústria, isto é, a maioria dos *softwares* em produção sendo de jogos. As revistas de computador falavam “ah, mas por que você vai querer ter um computador em casa?”. Ah, para jogar! Tem um artigo da *Revista Byte*, a primeira revista especializada em computação, nos Estados Unidos, que fala literalmente: “Os monitores coloridos vieram aqui como uma grande inovação”. Para que você precisa de um monitor colorido no seu computador? Para poder jogar! Muito se justificava, por exemplo, na adoção inicial das tecnologias de computação para usuários domésticos a exploração lúdica. Muitos dos primeiros contatos das pessoas com computação, nos

anos 1970 e 1980, foram a partir de jogos; ou no computador ou nos *consoles* – o *console* de videogame e o *arcade* de fliperama não deixam de ser também um computador; é um computador com função dedicada, ou seja, é construído com uma aplicação para o jogo. O lúdico ajudou a fazer as tecnologias digitais tal como conhecemos hoje, não só a partir do formato de interação, porque os *designs* da época se inspiravam em jogos para saber o que era possível e ser feito, mas também questões culturais, porque foi a primeira aproximação que muitas pessoas tiveram com as tecnologias digitais a partir dos jogos.

**Gilmar Montargil:** Como está a saúde dos Games Studies na área de Comunicação no Brasil? Como fazer uma Cientometria dos estudos de games no Brasil? Como eu posso verificar quem está citando quem? Se não há muita endogenia? Por que revistas colocam certos obstáculos para publicar artigos com temáticas de games?

**Letícia Perani:** É engraçado, porque se você pega a pesquisa da professora Suely Fragoso *et al.* (2017), realizada com os pesquisadores do Laboratório de Artefatos Digitais (LAD), eles pegam as teses e dissertações da área de Comunicação durante dez anos, e publicações na Intercom e na Compós, para ver o estado da arte; eles descobriram que ali no começo dos anos 2010 teve uma queda no número de teses e dissertações defendidas nos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Foi algo que causou muito espanto na época. A primeira vez que Suely apresentou esses resultados foi na Intercom, na primeira edição do GT Games da Intercom. Bom, então espera aí, você estava ali em um espaço sendo inaugurado, realmente importante para a área, todos os pesquisadores mais antigos de games estavam lá. Eu fiz questão de estar lá para prestigiar. Por exemplo, estava Renata Gomes, que não estuda mais games, mas que tem a tese – considerada talvez – como sendo a primeira no Brasil de jogos e Comunicação (enquanto área de pesquisa). Renata Gomes, foi, acredito eu, a primeira pesquisadora brasileira a publicar na DIGRA Internacional. Ela conta que, quando estava acontecendo as brigas entre narratologia e ludologia, ela estava lá na DIGRA e vendo os grandes pesquisadores da área se estapearem (risos). Você ainda tinha Suely Fragoso, Thiago Falcão, Emmanoel Ferreira, Luiz Adolfo Andrade, José Messias, Alessandra Maia, Eu (Letícia Perani), Nilson Soares – pesquisadores que já estavam há certo tempo ali na área de Comunicação e estavam trabalhando com jogos. Causa espanto. Aconteceu em uma ABCiber, de eu estar em uma mesa sobre jogos, e um pesquisador me contar que estava sofrendo uma rejeição no seu

Programa porque ninguém queria orientar um trabalho dele sobre jogos na área de Comunicação. “Jogos não são Comunicação, para que tu vais estudar isso?”. Eu tive muita rejeição também! Foi difícil eu conseguir, eu demorei quatro anos para entrar no doutorado depois que defendi minha dissertação, somente consegui em 2012 quando a UERJ abriu o doutorado e eu fui ser orientada novamente pela professora Fátima Régis. Nesse meio tempo, de 2008 a 2012, eu tentei algumas seleções de doutorado que eu não passei porque não tinha quem me orientasse. É curioso que essas rejeições acabaram por fazer que muitos pesquisadores desistissem da área de Games e Comunicação. Mas ao mesmo tempo você tem um espaço que está sendo aberto. Hoje seria interessante refazer esses dados e essa pesquisa que a professora Suely fez, [verificando] os dados de 2016 para cá, porque eu acredito que está havendo um aumento, a gente está vendo um aumento nesse interesse pelo estudo de jogos e mais espaço, talvez, até mesmo porque estes pesquisadores de games agora estão começando a entrar nos Programas de Pós-Graduação, começando a ter a suas linhas de pesquisa e começando a orientar. Acaba que esses espaços vão se abrindo. A nossa impressão é que está havendo um aumento de interesse. Mas precisaria ver realmente refazer essa pesquisa da professora Suely para saber se essa percepção que nós temos, viciados pelo nosso trabalho e por estar no meio, está mesmo ocorrendo nas pesquisas, é uma coisa muito interessante a se fazer.

**Gilmar Montargil:** E como podemos estudar os games por um ponto de vista subalterno ou decolonial? O fato de o jogo *Spider-Man* ter um protagonista Miles Morales, um latino e negro, ou mesmo em *Valorant*, em que temos uma personagem brasileira, um marroquino e um russo; essas são boas práticas de representatividade ou é uma absorção apenas para vender e se adequar às pautas sociais? O machismo é um problema cultural dos circuitos *gaming* ou é um problema que já está embutido no próprio conceito de jogo?

**Letícia Perani:** Quem me chamou a atenção para a decolonialidade nos games foi a minha parceira de pesquisa, a professora Eliane Bettocchi da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Eliane é uma mulher negra, pioneira nos estudos de *roleplaying-game* (RPG) no Brasil; ela fez os seus estudos de Pós-Graduação na área de Design, mas a área de Design tem muitas interfaces com a área de Comunicação, então a gente compartilha muitas leituras. Quando nós começamos a trabalhar juntas, a Eliane estava começando a pensar essas questões de representatividade no universo dos jogos e ela falou “gente, precisamos escrever um artigo”, justamente sobre

isso, porque ela estava lendo *Pode o Subalterno Falar?*, de Gayatri Spivak (2018), essencial para o estudo de decolonialidades. A Eliane teve essa jogada: “mas pode o subalterno jogar?”. A Eliane sempre coloca que a produção de jogos sempre foi feita por um público normalmente de homens, brancos, heterossexuais, com uma classe financeira boa, ou seja, sem problemas de acesso às tecnologias. Essa produção foi sempre dirigida a este público – o que a Eliane chama de *consumidores-reis*. Essa produção, portanto, se retroalimentaria porque quem joga é esse público e quem vai produzir também é esse público, porque outros públicos não tiveram contato com o jogo. Como que você pode produzir algo que não consome? Como nós podemos abrir espaço para novos *designers* de jogos e como que a gente pode incentivar dentro da nossa graduação, em Artes e Design, que o público LGBTQI+ possa se interessar em produzir jogos, que mulheres possam se interessar em produzir jogos, que negros e indígenas possam se interessar em produzir jogos?. Porque cada público vai trazer o seu olhar ali para essa produção cultural que são os jogos. Pode o subalterno falar? isto é, podem as determinadas minorias ter ali o seu espaço de fala? A Eliane sempre fala isso. Não é uma questão apenas de dar o espaço de fala para as minorias, é você fazer com que, por exemplo: os produtores atuais de jogos que são esses homens brancos e heteros tenham a sensibilidade de entender que eles precisam dar espaço a essas questões e a esses grupos, para que se tenha uma maior diversidade de falas e de questões. Quando os meninos perguntam: “Eliane, eu sou um homem hetero-branco, mas eu quero me sensibilizar e fazer um jogo sobre pessoas cadeirantes”. Como que eu posso fazer isso? Será que eu posso fazer isso? A Eliane sempre responde: “pode sim, mas chame uma pessoa cadeirante para jogar o seu jogo, para falar sobre o seu jogo, para entender e participar da produção do jogo junto com você”. Você precisa do olhar dessa pessoa, porque a gente não consegue escrever e falar sobre aquilo que a gente não sente. Essa é a principal fala que a Eliane fala e é uma coisa que sempre martela muito na minha cabeça. A gente não pode falar sobre aquilo que a gente não sente. A gente não pode fazer uma produção cultural sobre aquilo que a gente não sente. E jogo é experiência. Jogo é vivência. Você está vivendo uma experiência ali. Se você não sente aquilo, então como que você pode ter essa visão, como que você pode passar essa experiência para dentro do universo do jogo. Quando a gente faz essa pergunta: *pode o subalterno jogar?* – que é o nome do nosso artigo da DIGRA Internacional que foi publicado em 2020 – o nosso objetivo é abrir essa questão: podem as chamadas “minorias” também produzirem jogos? Será que é possível não ficar concentrado ali nos consumidores-reis retroalimentando essa cadeia de



produção e consumo? Aí entramos nessa sua questão do machismo, porque se o seu público principal dos jogos são os homens heterossexuais, brancos, você terá naturalmente instâncias nas quais vão ocorrer o machismo, porque é algo que já é excludente, porque você tem ali uma identidade constituída daqueles jovens que acham que o público de jogos tem de ser [assim]; “mulher não vai jogar”, para que mulher vai jogar? Para que uma pessoa LGBTQIA+ vai jogar? Para que o negro vai jogar? “Não faz parte desse meu universo” e não é algo que as pessoas enxerguem como pertencentes, por exemplo, ao universo das tecnologias. Diversas pessoas negras me falam que sempre se sentiram menos interessadas em tecnologias digitais e em produzir com tecnologias digitais, justamente porque elas não se viam ali como detentoras realmente daquele saber, para usar a tecnologia e para poder jogar. E não se enxergam mesmo, porque a tecnologia digital não é feita para o público denominado minoritário. O machismo está entranhado na nossa sociedade como um valor construído pelos grupos que são dominantes e você tem a reprodução disso no universo do jogo. Aquele rapaz de quinze anos que está jogando e falando coisas homofóbicas, coisas racistas e coisas misóginas, será que ele tirou isso só do *fandom* da internet que ele frequenta? Será que ele já não ouvia muito isso em casa e está reproduzindo dentro daquele universo? A gente sabe que muitos grupos de ódio, muitos grupos extremistas, estão colocando os *gamers* como alvo principal para propaganda. Isso há muito tempo. Desde a década de 1990, sabe-se que na Europa e nos Estados Unidos os grupos neonazistas fazem jogos e colocam na internet e que são distribuídos para disseminar discursos de ódio, de acordo com Chapman e Linderoth (2015). Eu acho que grupos extremistas sempre perceberam isso...

**Gilmar Montargil:** Tem uma discussão da Kristine Jørgensen e Fassone (2020) no periódico G|A|M|E justamente sobre isso!

**Letícia Perani:** Sim! Esses grupos extremistas sempre enxergaram esse poder de divulgação de mensagens nos jogos, não é à toa que eles miram nessa comunidade. A gente precisa observar que tudo é assim definido como instância masculina x instância feminina, o que é masculino? x o que é feminino? – [lembremo-nos que] a tecnologia digital foi sempre vista como brinquedo de menino, o que mulher tem a ver com tecnologia? Por mais que muitas das pioneiras da computação, no seu início, fossem mulheres – isso em todo o mundo, não só nos Estados Unidos e na Europa, mas no Brasil também, pois muitos dos primeiros departamentos de computação das universidades tinham uma presença muito grande de pesquisadores mulheres, que vieram da matemática, porque como era uma área que estava se iniciando, muitas das vezes não tinha nem tanto prestígio, acabavam “jogando” as mulheres, meio que “empurradas” para aquelas áreas – o computador sempre foi visto como brinquedo para menininho, brinquedo de machinho; não sendo espaço para mulheres, para pessoas LGBTQIA+, não é espaço do negro, não é espaço do indígena. Por isso que a professora Eliane Bettocchi sempre fala uma coisa muito importante que eu procuro sempre ter comigo: a gente precisa alcançar esses espaços a partir das discussões. E aí chegamos na questão da representação. A representação do diverso é importante dentro do universo do jogo. Mas qual é essa representação que está sendo feita? Porque você pode falar “ah, a Lara Croft do *Tomb Raider* é um exemplo de mulher forte, de mulher destemida”, mas desde o primeiro *Tomb Raider* tinham-se aqueles *closes* que não focavam na ação, mas sim na bunda da personagem, então tinha essa coisa sexista de colocar a personagem gostosa ali para o cara se deliciar vendo a bunda quadriculada com polígonos, era uma coisa horrível. Desde a época do Atari, tinham-se jogos voltados para a sexualidade, você tinha uma produtora que se chamava *Mystique* que fazia jogos pornográficos para o Atari que tinha representação de estupro de indígenas, entre outras coisas horríveis. Quando, por exemplo, as feministas americanas começaram a reclamar, eles começaram a fazer versões do tipo assim, você tem um jogo aqui que é super machista de ter de seguir mulheres para poder fazer sexo, eles [inverteram] e fizeram a versão feminina, a mulher persegue o homem, “ah, está vendo como a gente não é machista, a gente fez uma versão aqui para mulher”. Meu filho, não né! Não dá! Então essa representatividade não basta só colocar, por exemplo, uma representação distorcida de uma mulher, de uma pessoa LGBTQIA+, do negro, do indígena.

Você tem de fazer essa representação, não do consumidor-rei ou do produtor-rei, mas a partir das experiências de sensibilidades desses públicos diversos. Por isso a importância disso que a gente sempre bate nessa mesma tecla, de você ter, na produção de jogos, equipes de produção as mais diversas possíveis, para que essas representações possam ser diversas e sensibilizar cada vez mais os produtores para perceber que precisa dessa abertura à diversidade. Não é só por a gostosona no jogo que vai funcionar. Na verdade, você tem de fazer uma representação do feminino que não seja discriminatória, que não seja vista com o olhar do dominador.

**Gilmar Montargil:** *Consoles* de videogame é um artigo de luxo?

**Letícia Perani:** No Brasil de 2021 infelizmente são, não deveriam ser.

**Gilmar Montargil:** E o que o consumo de videogames diz sobre a sociedade brasileira?

**Letícia Perani:** Que nós não vemos os jogos como cultura e nós vemos cultura como [algo] supérfluo. Nós não deveríamos ver nenhuma forma cultural como supérfluo, é um direito universal de todos os seres humanos.

**Gilmar Montargil:** Você concorda com a *gamificação* do Byung-Chul Han (2020), que nós estamos gamificando todo tipo de relação, relação de trabalho, relação amorosa? Ou você acha que isso sempre existiu e sempre esteve inerente ao conceito de jogo?

**Letícia Perani:** Isso se torna mais evidente com o uso de aplicativos que usam mecânicas de gamificação, sempre existiu porque é uma tendência do ser humano de ver as coisas [assim], por exemplo, a relação amorosa como uma relação de conquista e desafio, como algo de competição, mas isso se torna ainda maior quando você tem aplicativos que se utilizam dessas mecânicas de construir as relações, por exemplo, o *super like* do Tinder, isso se exacerba.

**Gilmar Montargil:** Os *streamers* estão sob um regime de trabalho análogo ao escravo?

**Letícia Perani:** A partir do momento que as empresas oferecem, para a pessoa começar a *streamar*, produzir conteúdo, determinados tipos de acordo: uma determinada remuneração por *likes* ou inscritos, e aí, mudam unilateralmente essas relações e dificultam cada vez mais a remuneração de *streamers* menores, dificultam a obtenção de renda, concentram a renda; talvez não seja análogo à escravidão, eu acho que é muito pesado falar isso, mas você tem uma relação aí que é um hipercapitalismo e uma hiperconcentração de renda em quem já tem uma base de inscritos suficientemente boa para poder ganhar ali, dificultando a entrada de novos *streamers* nesse mercado. Você tem uma relação de trabalho precarizado, extremamente precarizado, porque não é nem reconhecido como uma relação de trabalho formal.

**Gilmar Montargil:** Você trabalha e fala do Aristóteles (2018) e também dá uma dimensão para a matemática nas regras do jogo. Portanto, você acha que o *speedrun* é uma prática *gaming* que está mais interligada à beleza, por que visa a perfeição?

**Letícia Perani:** Olha, esteticamente falando, eu acho que não à beleza clássica, mas as pessoas que fazem *speedrun* veem a beleza em terminar o jogo no menor tempo possível, e aí essa é a beleza como experiência estética. Essa experiência estética da velocidade é muito importante para quem faz o *speedrun*.

**Gilmar Montargil:** Se um dos caminhos para a humanidade sobreviver é a total virtualização como alude *Cyberpunk 2077*, vai chegar um momento em que não teremos uma corporalidade orgânica, então o videogame não é uma preparação para esse momento do futuro de completa virtualização?

**Letícia Perani:** Eu não acredito na completa virtualização porque a inteligência humana é corporificada. Nós dependemos do nosso corpo para agir, por exemplo, nos videogames. Eu fico pensando muito, pessoas que pesquisam coisas mais tradicionais do lúdico, as brincadeiras, os ritos, costumam fazer essa separação "as brincadeiras tradicionais usam o corpo, e os videogames não usam". Lógico que a gente usa o corpo! A gente usa o corpo para interagir, o tato, estamos vendo, ouvindo. Eu não acredito em um Kurzweil (2005) que fala que a gente vai fazer um *upload* da mente e

viver só no computador porque a nossa mente depende dessa nossa estrutura física. Eu não acredito que vá acontecer essa total virtualização. Os videogames são uma atividade extremamente corporificada, mas a gente não nota a corporificação que a gente tem nos games, que é realizada muito a partir do tato.

**Gilmar Montargil:** O Flusser fala, quando trata de fotografia, que quando chega o artefato da máquina fotográfica, os fotógrafos começam meio que jogar ou brincar com a câmera, justamente nessas questões de limite. Mas como aplicar isso para o próprio videogame? Será que não podemos fazer outras coisas com os *consoles* e com os jogos?

**Letícia Perani:** Com relação ao Flusser (2019), em *Filosofia da Caixa-Preta*, quando ele fala justamente que o fotógrafo se torna o funcionário e que ele brinca ali com a máquina e tenta expandir as possibilidades da máquina é porque o fascínio pela tecnologia se torna também um instrumento lúdico. Quando ele faz essa analogia entre a máquina fotográfica e o brinquedo, é porque o fotógrafo vai ali explorar as possibilidades a partir do momento que ele explora o que aquela máquina consegue fazer; ele consegue fazer criações visuais que não seriam possíveis se ele não estivesse explorando ali, por exemplo, na abertura da câmera, “ah vou fazer um tempo maior de exposição”, o que será que acontece aqui com essa mesma imagem? Ou não, deixa mais escuro, daí eu vou lá para o *photoshop* e vou fazer uma montagem...

**Gilmar Montargil:** E eu posso fazer isso com os videogames?

**Letícia Perani:** Pode!

**Gilmar Montargil:** Como?

**Letícia Perani:** Os jogos *indies* já fazem isso. Os jogos *indies* discutem uma metalinguagem do que é o jogo. Eu estou muito mais interessada hoje nos jogos *indies* do que nos jogos *triple-A*. Por que o *AAA* é como se fosse o *blockbuster* de Hollywood, a gente faz sempre essa relação, porque o *blockbuster* é legal e divertido, você terá ótima experiência, mas se você quer ter uma relação diferente com a obra cinematográfica, você não vai ver um *blockbuster*, você vai ver um filme *indie*, que costuma brincar com essa questão de linguagem e metalinguagem, de explorar tecnicamente como que

you are going to do the editing and how you are going to build a narrative. The *blockbuster* won't do it because it already has determined formats of production and the *triple-A* games are like that, you know exactly the type of experience you are going to have, it is a very realistic game in terms of graphical representation, it has elaborate narratives, many missions to be done, most of them today use the open world. Here you will see what the *indie* games are doing today: it is completely different. You have a game *indie* that is 2D and is *pixel art* and that is an experience of a game much more interesting than a *triple-A* game that was launched recently and that has much more money involved. I think that if you want to see just what is being done now, both in terms of gameplay – mechanics – as much as in terms of narrative, look at the *indie* games.

**Gilmar Montargil:** Então, para finalizar, gostaria que você indicasse dois games e três livros que você acha importante conhecer.

**Letícia Perani:** Para ver mecânicas diferentes, [recomendo] um jogo antigo que é o *Braid*, de 2008, foi um dos primeiros jogos *indies* de sucesso, como nós conhecemos hoje, a partir desse formato de distribuição. O *Braid* tem questões de mecânica, ele pode parecer um jogo de plataforma, simples, mas ele trabalha a linguagem dos jogos de plataforma de uma maneira muito inteligente. Eu sou apaixonada por *Braid*, eu acho que toda pessoa que quer ser pesquisador de jogo tem de jogar *Braid* uma vez na vida. Um outro jogo, mais recente, que eu fiquei fascinada é *What Remains of Edith Finch* que é um jogo que traz uma conexão entre narrativa e *gameplay* que é impressionante, é um jogo que me deixou impactada, uma experiência muito poderosa em termos narrativos. Quanto a livros, eu recomendaria o *Half-Real* do Jesper Juul (2019), um clássico que foi traduzido agora pela editora Blucher, eu acho muito importante ler ele porque é um livro que traz justamente como as regras se relacionam com a narrativa nos jogos e vice-versa. Eu gosto muito de indicar a Janet Murray (2003), *Hamlet no Holodeck*, que é um livro que pouca gente está lendo hoje em dia, mas que eu acho que é muito importante de ser lido. E o terceiro livro é *An introduction to Game Studies* do Frans Mäirä (2008). Para quem quer começar a estudar jogos, o Mayra faz ali um resumo muito preciso dos diversos elementos que você precisa entender para estudar jogos.

## Referências

AVILA, Affonso. **O lúdico e a projeções do mundo Barroco I**: uma linguagem a dos cortes, uma consciência a dos luces. São Paulo: Perspectiva, 2012.

AVILA, Affonso. **O lúdico e as projeções do mundo Barroco II**: Áurea idade da áurea terra. São Paulo: Perspectiva, 1994.

ARISTÓTOLES. **Ética a Nicômaco**. São Paulo: Edipro, 2018.

BUSH, Vannevar. As We May Think. **The atlantic**; 1945. Disponível em: <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>. Acesso em: 3 dez. 2021.

CALLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

CHAPMAN, Adam; LINDEROTH, Jonas. Exploring the limits of play: a case study of representations of nazism in games. *In*: MORTENSEN, Torill Elvira; LINDEROTH, Jonas; BROWN, Ashley (eds). **The dark side of game play**. New York; London: Routledge, 2015. p. 137-153.

DUFLO, Colas. **O jogo de Pascal a Schiller**. Porto Alegre: Penso, 1999.

ELIADE, Mircea. **O sagrado e o profano**. São Paulo: WMF Martis Fontes, 2018.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2019.

FRAGOSO, Suely *et. al.* Estudos de games na área de comunicação no Brasil: tendências no período de 2000-2014. **Verso e Reverso**, São Leopoldo, v. 31, n. 76, 2017.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019 [1938/1955].

JORGENSEN; Kristine; FASSONE, Riccardo. Introduction: locating the Taboos of Game Studies. **G|A|M|E**, Reggio Calabria, n. 9, 2020.

JUUL, Jesper. **Half-real**: videogames entre regras reais e mundos ficcionais. São Paulo: Blucher, 2019.

KURZWEIL, Ray. **The singularity is near**: when humans transcend biology. Nova York: Penguin Books, 2005.

MÄIRÄ, Frans. **An introduction to game studies**. Thousand Oaks: SAGE Publications, 2008.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

PIRES, Raphael Vieira. **O uso colaborativo de mecânicas em videogame de sobrevivência e estratégias comunicacionais coletivas**. 2019. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2019.

SPIVAK, Gayatri Chakravorty. **Pode o subalterno falar?** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2018.