



Revista
Educar Mais

Considerações sobre os jogos, a ludicidade e o design: uma revisão de obras recorrentemente citadas na Educação Matemática

Considerations about games, ludicity and design: a review of works frequently cited in Mathematics Education

Consideraciones sobre juegos, ludicidad y design: una revisión de trabajos frecuentemente citados en Educación Matemática

Fernando Fogaca¹ 

RESUMO

Esta revisão bibliográfica e ensaio teórico tem por objetivo apresentar discussões sobre jogos, ludicidade e design por meio da análise de três obras recorrentemente citadas em trabalhos provenientes do campo da Educação Matemática. Os livros em questão são *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*, de Johan Huizinga, *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*, de Roger Caillois, e *A realidade em jogo: por que os jogos nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*, de Jane McGonigal. A seleção destas monografias se deu por intermédio de uma revisão de literatura feita no Banco Digital de Teses e Dissertações (BDTD), analisando-se a frequência de citação/referência nos trabalhos filtrados e as potencialidades teóricas vislumbradas em cada uma. Mediante uma leitura detalhada das obras na íntegra, foi possível identificar e descrever alguns conceitos potencialmente relevantes, quais sejam: *paidia*, *ágon*, *ludus*, *agôn*, *alea*, *mimicry*, *ilinx*, delegação, estado de fluxo, *fiero*, recompensas intrínsecas e extrínsecas e atividades autotélicas. Com isso, espera-se que emergam novos olhares a respeito dos jogos, da ludicidade e do design, especialmente quando aplicadas à Educação.

Palavras-chave: Jogos; Ludicidade; Design; Educação.

ABSTRACT

*This literature review and theoretical essay aims to present discussions about games, playfulness and design through the analysis of three works in these areas, glimpsing their effects in the field of Education. The books in question are *Homo Ludens: a study of the play-element in culture*, by Johan Huizinga, *Man, play and games*, by Roger Caillois, and *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*, by Jane McGonigal. Through a detailed reading of the works in their entirety, it was possible to identify some potentially relevant concepts, namely: *paidia*, *ágon*, *ludus*, *agôn*, *alea*, *mimicry*, *ilinx*, delegation, flow state, *fiero*, intrinsic and extrinsic rewards and autotelic activities. Subsequently, the relationship of these concepts with school practices permeated by the use of games in the classroom is verified, corroborating the thesis that the game, as conceived and used by different interlocutors, has functioned as a tool for the constitution of certain types of subjects, aligned with the current neoliberal premises in contemporary society.*

Keywords: Games; Ludicity; Design; Education.

RESUMEN

*Esta revisión bibliográfica y ensayo teórico tiene como objetivo presentar discusiones sobre juego, ludicidad y design a través del análisis de tres trabajos reconocidos en estas áreas, vislumbrando sus efectos en el campo de la Educación. Los libros en cuestión son *Homo Ludens*, de Johan Huizinga, *Los juegos y los hombres: la**

¹ Licenciado em Matemática, Mestre e Doutor em Educação e Professor de Libras da Faculdade de Educação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre/RS. E-mail: fernando.fogaca@ufrgs.br

máscara y el vértigo, de Roger Caillois, y ¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo?: un encuentro entre el mundo virtual y el real en el que las personas salen favorecidas, por Jane McGonigal. A través de una lectura detallada de las obras en su totalidad, fue posible identificar algunos conceptos potencialmente relevantes, a saber: paidia, ágon, ludus, agôn, alea, mimicry, ilinx, delegación, estado de flujo, fiero, recompensas intrínsecas y extrínsecas y actividades autotélicas. Posteriormente, se verifica la relación de estos conceptos con las prácticas escolares permeadas por el uso del juego en el aula, corroborando la tesis de que el juego, tal como lo conciben y utilizan diferentes interlocutores, ha funcionado como herramienta para la constitución de cierto tipo de sujetos, alineado con las premisas neoliberales vigentes en la sociedad contemporánea.

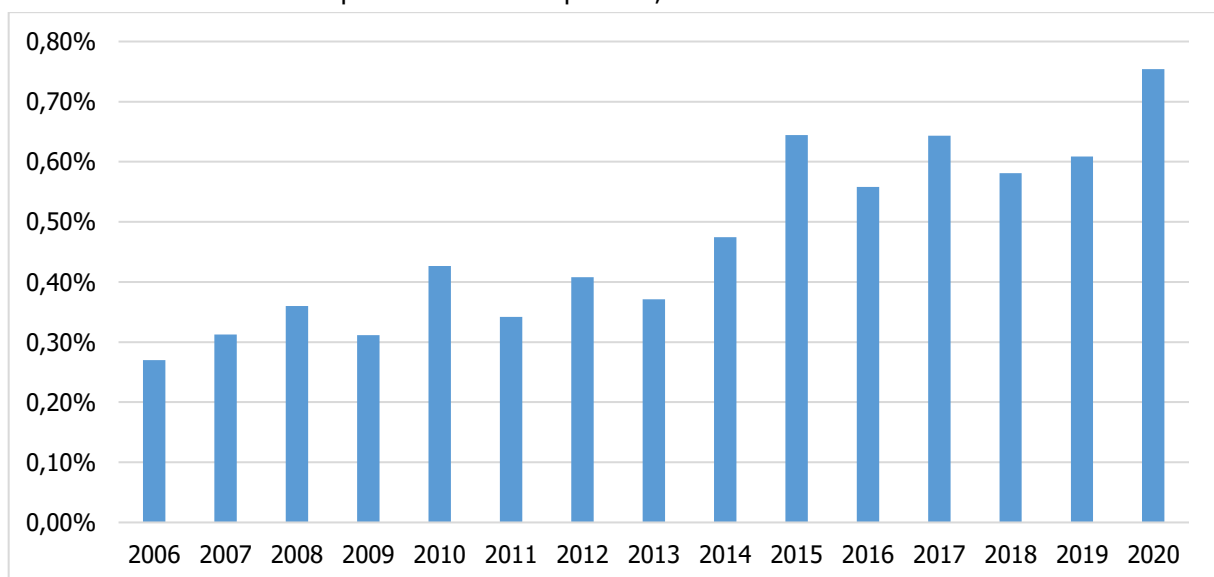
Palabras clave: Juegos; Ludicidad; Design; Educación.

1. INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, tem-se verificado um cenário em que os jogos têm ganhado espaço na vida das pessoas, seja como um novo tipo de esporte veiculado pela internet, pela televisão e pelos jornais (Bascón-Seda; Ramírez-Macías, 2020), seja como investimento no capital humano por meio da gamificação (Burke, 2015), seja como estratégia educacional enquanto ferramenta para os processos de ensino-aprendizagem (Boller; Kapp, 2018). Este crescimento se confirma no setor econômico, como evidenciado pelo Bocconi Students Investment Club em uma pesquisa feita no ano de 2022. Na ocasião, mostrou-se que o setor de jogos valia US\$180 bilhões, cifra que deveria se ampliar para US\$314 bilhões até 2027 (BSIC, 2022).

Desenvolvimento semelhante se encontra no âmbito acadêmico, no qual se vê um aumento no número de trabalhos científicos que envolvem a temática dos jogos e da ludicidade. Em uma análise bibliométrica dos artigos indexados na plataforma SciELO Brasil entre os anos de 2006 e 2020, foi possível identificar um aumento no número absoluto de publicações encontradas com o descritor "jogo", bem como no percentual obtido pela razão entre esses resultados e o total de publicações científicas no Brasil neste mesmo período, dados apresentados na Figura 1, a seguir:

Figura 1 – Percentual de publicações sobre jogos em relação ao total de publicações indexadas na plataforma SciELO por ano, entre 2006 e 2020



Fonte: Elaborado pelo autor com base nos dados de acesso livre da plataforma SciELO Brasil.

Dentre os trabalhos referidos na Figura 1, uma considerável fatia se associa ao campo da Educação, como se pode verificar na pesquisa de doutoramento intitulada *Jogos na educação matemática: ferramentas na condução das condutas dos sujeitos neoliberais* (Fogaça, 2023). Nesta investigação, em novembro de 2021, buscou-se por trabalhos no repositório Banco Digital de Teses e Dissertações (BDTD) por meio dos descritores “jogos AND matemática” e “lúdico AND matemática” somente no campo Título e nos últimos cinco anos. Com esse movimento, encontrou-se 58 trabalhos, entre Dissertações e Teses, os quais foram analisados em sua totalidade. Nessas leituras, verificou-se a predominância de citações aos trabalhos acadêmicos de Grando (1995, 2000), presente em 21 dos trabalhos lidos. No arcabouço teórico de suas investigações, a pesquisadora se baseia nos estudos de Huizinga (2019) e Caillois (2017), o que talvez seja o motivo pelo qual estes autores também sejam amplamente citados nos trabalhos analisados – 17 e 5 (cinco) vezes, respectivamente. Além disso, 2 (dois) dos trabalhos utilizaram amplamente as discussões de McGonigal (2012), mediante argumentos que transitam no campo do Design e que pareceram interessantes por ampliarem o debate para outros domínios epistemológicos.

Diante desse cenário, este artigo apresenta uma revisão bibliográfica e um ensaio teórico proveniente da leitura das três obras supracitadas, a fim de entender as discussões teóricas sobre os jogos, o lúdico e o design que pairam sobre o contexto social atual. Para dar conta desta proposta, mostro as obras selecionadas e os seus entrelaçamentos, juntamente com alguns comentários acerca de seu conteúdo. Por fim, a título de conclusão, apresento uma síntese dos principais conceitos identificados – a saber, *paidia*, *ágon*, *ludus*, *agôn*, *alea*, *mimicry*, *ilinx*, delegação, estado de fluxo, *fiero*, recompensas intrínsecas e extrínsecas e atividades autotélicas – e ensaio a realização de novas investigações sobre as temáticas analisadas no campo da Educação.

2. JOGOS, CULTURA E SOCIEDADE

Conforme mencionado anteriormente, esta seção se dedica à revisão e análise de três obras, recorrentemente citadas em trabalhos que abordam a temática de jogos na Educação. Nas subseções seguintes, apresento algumas das ideias trazidas pelos autores e faço alguns comentários acerca do que foi suscitado por esta análise.

2.1 *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*, de Johan Huizinga (original de 1938)

A primeira e mais antiga das obras selecionadas foi escrita por Johan Huizinga, um historiador e linguista holandês que viveu entre 1872 e 1945. A obra em questão, intitulada *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*, foi publicada originalmente em 1938 e traduzida para o português em 1971. Partindo do pressuposto de que “[...] é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve” (Huizinga, 2019, p. [24]), o autor argumenta que o jogo e o lúdico são um fator crucial na constituição da cultura de um povo. Ele analisa diferentes rituais, em diferentes períodos históricos, além de fazer um estudo etimológico do significado do termo “jogo” em diferentes línguas.

Huizinga (2019) inicia sua argumentação avaliando diferentes teorias sobre o jogo na vida do ser humano, concluindo que, em todas essas teorias, se encontra um ponto de convergência: o caráter lúdico e a propensão ao jogo são inatos, presentes tanto nos seres humanos quanto nos animais. Nesse sentido, sendo uma condição biologicamente determinada, o autor conclui que “A existência

do jogo é inegável” (Huizinga, 2019, p. 4). Ao mesmo tempo, pontua que o jogo se constitui como algo irracional, portanto, próprio do espírito de cada criatura.

Em seguida, o autor observa que o jogo tem algumas características importantes, como ausência de julgamentos morais de certo/errado, presença de regras, valorização da competitividade, necessidade da liberdade, ausência de seriedade e presença de limites espaciais e temporais. Talvez a citação mais conhecida do autor, muito utilizada para definir o conceito de jogo que adota, seja a seguinte:

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (Huizinga, 2019, p. 35-36).

Para o historiador, o jogo é um elemento essencial na constituição das culturas – e, portanto, das línguas. Inicialmente, o autor faz uma distinção, que penso ser bastante importante para o contexto deste artigo, entre os termos gregos *paidia* e *ágon*. Por **paidia**, entende tudo aquilo que é próprio da criança, infantil, lúdico; por **ágon**, considera ser tudo aquilo que está vinculado com competição, exibição, conquista. Na visão de Huizinga (2019), estas duas noções constituem aspectos diferentes, mas inteiramente contidos no que se entende por jogo.

Segundo sua teoria, todos os jogos – seja em seu componente *paidia*, seja em seu componente *ágon* –, com o passar do tempo, deixam de ser considerados eventos, brincadeiras, distrações, e acabam se cristalizando nas sociedades como cerimônias, rituais, espetáculos, manifestações culturais. Mais do que isso, Huizinga (2019) entende que o princípio agonístico dos jogos é um elemento fundamental na constituição dos indivíduos e das sociedades, pontuando que cada um deseja profundamente ter suas habilidades reconhecidas pelos demais e que a competição funciona como principal forma de exposição.

Em suas palavras, “[...] a virtude e a honra, a nobreza e a glória encontram-se desde início dentro do quadro da competição, isto é, do jogo” (Huizinga, 2019, p. 82). Por conta disso, pressupõe que, no decorrer do tempo, as sociedades passam a assumir como sério um conjunto de elementos que seriam inicialmente competitivos – portanto, os próprios jogos. Entende que a sociedade passa a colocar o jogo como algo secundário, elegendo as coisas “sérias” como as principais forças que orientam a civilização contemporânea. Cita, então, o campo jurídico, as guerras, os esportes, os rituais religiosos/culturais, mencionando que todos esses campos têm em comum um *princípio agonal*, a noção de que a competição é parte inata da existência humana.

Dentre as várias funções culturais dos jogos levantadas por Huizinga (2019), a que mais se faz presente no decorrer de sua obra parece ser a de possibilitar que o ser humano mostre sua superioridade, seus conhecimentos, sua contribuição para o mundo, sua marca. Reconhece que isso pode ocorrer de diferentes formas – pela sorte, pela coragem, pelo equilíbrio mental, pela força física, pela destreza, pela astúcia, pela habilidade artística, pela atuação, pela argumentação –, mas sempre por meio do jogo. Em determinado ponto da obra, Huizinga (2019, p. 199) passa a aproximar filosofia e jogo, argumentando que, por mais aprofundada que fosse uma abordagem filosófica, “[...] nunca deixava de considerá-la um nobre jogo”.

Transportando a sua noção de jogo para um contexto acadêmico contemporâneo, Huizinga (2019) percebe que cada vez mais a argumentação e a arte de jogar com as palavras se tornam um esporte, um jogo. Além disso, novamente o autor marca a competitividade como um traço importante na

construção do sistema educacional no decorrer da história, considerando que “Todo o funcionamento da universidade medieval era eminentemente agonístico e lúdico” (Huizinga, 2019, p. 205). Conclui que a ciência, originalmente, foi constituída por meio de jogos, principalmente pelo caráter agonístico que eles demonstram.

Ao final do seu livro, Huizinga (2019) expõe alguns receios e algumas observações a respeito do seu tempo (considerando-se que a obra foi originalmente editorada na Áustria, em 1938). Sua principal crítica dirige-se ao fato de que muitos dos jogos estão gradualmente perdendo sua essência lúdica devido à falta de liberdade ao jogar, ao foco exacerbado na competitividade e ao uso para a regulação dos indivíduos. Sobre os primeiros pontos, faz uma crítica aos esportes olímpicos, considerando que o grau de técnica e a dedicação despendida em busca da perfeição se distanciam do que um jogo inicialmente propõe. Já o último ponto tem a ver com sua visão das mudanças impostas pelo capitalismo. Na sua opinião, “Os negócios se transformaram em jogo. Esse processo vai ao ponto de algumas das grandes companhias procurarem deliberadamente inculcar em seus operários o espírito lúdico, a fim de acelerar a produção” (Huizinga, 2019, p. 261).

Assim como às empresas, o autor também produz críticas à ciência moderna, considerando que “[...] todo jogo é limitado no tempo, não tem contato com qualquer realidade exterior a si mesmo e contém seu fim em sua própria realização. [...] [Trata-se] de uma atividade agradável, que proporciona um relaxamento das tensões da vida cotidiana” (Huizinga, 2019, p. 265). Dessa forma, entende que os elementos típicos dos jogos gamais poderiam ser aplicados à ciência do seu tempo, pois esta busca elaborar explicações coerentes sobre a realidade e estabelecer padrões universais aos fenômenos do mundo. Além disso, sendo as regras da ciência mutáveis e contestáveis, não poderiam ser equiparadas às regras fixas e definitivas dos jogos.

De forma resumida, assim diz o autor sobre o jogo na vida social contemporânea:

Em primeiro lugar, pode acontecer que certas formas lúdicas sejam conscientes ou inconscientemente utilizadas para ocultar determinados desígnios políticos ou sociais, caso em que não estaríamos mais perante o eterno elemento lúdico que constitui o tema deste livro, e sim como o falso jogo. Em segundo lugar, é sempre possível nos depararmos com fenômenos que uma visão superficial tomará como jogo, como tendências lúdicas permanentes, e que na realidade nada têm a ver com isso. A vida social moderna está sendo cada vez mais fortemente dominada por uma característica que tem alguma coisa em comum com o jogo e dá a ilusão de um fator lúdico fortemente desenvolvido (Huizinga, 2019, p. 267).

O autor conclui seu livro apresentando uma série de receios e críticas. Ele sugere que a essência do jogo estaria sendo perdida pelas sociedades contemporâneas e alerta para seus possíveis efeitos. Especificamente sobre a política, diz que “O autêntico jogo desapareceu da civilização atual, e mesmo onde ele parece ainda estar presente trata-se de um falso jogo, de modo tal que se torna cada vez mais difícil dizer onde acaba o jogo e começa o não-jogo” (Huizinga, 2019, p. 269). Finaliza ponderando que a humanidade não deve somente se pautar por concepções lógicas e racionais, mas reconhecer que tudo é jogo.

Huizinga (2019) apresenta uma visão bastante determinada do que é *mesmo* o jogo, etiquetando alguns fenômenos sociais como jogos legítimos ou falsos jogos. Tais procedimentos afastam-se das concepções teóricas da vertente pós-crítica em Educação, da qual tenho me aproximado nos últimos anos. Por outro lado, considerando a grande quantidade de citações da obra, pode-se compreender que muito do que nela há configura verdades aceitas e postas em circulação, pelo menos no meio

acadêmico e nas pesquisas que envolvem jogos na educação matemática. Além disso, alguns conceitos abordados pelo autor parecem ser muito úteis nas discussões teóricas sobre jogos, como é o caso da *paidia* e do *ágon*. Estes conceitos também serviram de inspiração para Roger Caillois, autor da próxima obra a ser analisada.

2.2. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*, de Roger Caillois (original de 1958)

O sociólogo francês Roger Caillois é o autor da obra *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Originalmente publicado em 1958, o texto tem por objetivo propor uma teoria da civilização por meio da análise dos jogos e seus efeitos nas sociedades. O autor inicia sua obra com uma premissa importante: a de que os jogos não produzem riquezas/valores, apenas os deslocam. Apoiado no trabalho de Huizinga (2019), Caillois (2017) reitera a presença de regras e da liberdade como elementos basilares e sustenta que os jogos – ou melhor, o espírito do jogo – funcionam como principal motor para o desenvolvimento das sociedades e dos indivíduos, sua educação moral e sua cultura.

Um dos papéis do jogo, conforme Caillois (2017), é regular o comportamento dos jogadores. Nesse aspecto, cria-se certa gramática, capaz de ordenar o mundo, ou seja, “[...] um conjunto de restrições voluntárias, aceitas de bom grado e que estabelecem uma ordem estável, por vezes uma legitimação tática em um universo sem lei” (Caillois, 2017, p. 19). Essa afirmação é corroborada pelos materiais da pesquisa de Fogaça (2023), nos quais também se encontram argumentos sobre as regras e sua importância na formação da sociedade.

Reforçando o potencial positivo do jogo, o sociólogo francês pondera que “Cada jogo reforça, exacerba algum poder físico ou intelectual. Pelo viés do prazer e da obstinação, torna fácil o que antes foi difícil ou extenuante” (Caillois, 2017, p. 24-25). O autor acredita que o jogo tem um papel relevante na constituição de cada indivíduo, de suas emoções e de suas capacidades físicas. Além disso, o jogo proporcionaria uma fuga da realidade e fomentaria o desenvolvimento de habilidades autogerenciais.

O jogo supõe, certamente, a vontade de ganhar ao **utilizar da melhor forma possível esses recursos e ao recusar os golpes proibidos**. Mas exige muito mais: é preciso ser muito cortês com o adversário, confiar nele por princípio e combatê-lo sem animosidade. É preciso também aceitar de antemão o eventual fracasso, a falta de sorte ou a fatalidade, aceitar a derrota sem cólera nem desespero. Quem se irrita ou se lamenta se desacredita. Com efeito, como toda nova partida aparece como um início absoluto, nada está perdido, e o jogador, em lugar de se recriminar ou de se desencorajar, deve redobrar seu esforço (Caillois, 2017, p. 25, grifo nosso).

Assim, sendo o jogo algo importante de se investigar, Caillois (2017) dedica seu livro à explicitação das características fundamentais dos jogos e do impacto que estes causam na sociedade. A fim de conceituar o que se entende por jogo, o autor compreende-o como uma atividade livre, separada, incerta, improdutiva, regrada e/ou fictícia. Embora nem todas essas características estejam necessariamente evidentes em um jogo, segundo o autor, pelo menos uma delas está sempre presente.

Para Caillois (2017), jogar pode ser uma atividade *livre* porque o jogador jamais deve ser obrigado a realizá-la. Pode ser *separada*, porque está circunscrita por limites de tempo e de espaço definidos anteriormente. Pode ser *incerta*, porque não é possível determiná-la com antecedência; caso

contrário, perderia seu sentido. Pode ser *improdutiva*, pois não gera riqueza ou bens, apenas os mobiliza. Pode ser *regrada*, visto que se suspendem as leis rígidas da realidade, para dar espaço a regras arbitrariamente definidas. Por fim, pode ser *fictícia*, por apresentar uma desassociação com a realidade.

Caillois (2017) separa os jogos em dois polos antagonistas: *paidia* e *ludus*. O primeiro refere-se a “[...] um princípio comum de divertimento, de turbulência, de improvisação livre e de alegria despreocupada” (Caillois, 2017, p. 47); já o segundo, em contraponto ao primeiro, “[...] permanece perfeitamente inútil, exigindo mesmo assim uma quantidade sempre maior de esforços, de paciência, de destreza ou de engenhosidade” (Caillois, 2017, p. 48). Dentro dessas duas formas de se entender o jogo, o autor enuncia quatro categorias fundamentais que abarcam todos os tipos de jogos, quais sejam, *âgon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*.

Similar ao conceito de Huizinga (2019), para Caillois (2017), o *âgon* equivale à característica da competição, do combate. O autor diz que essa forma de jogar prega uma suposta igualdade de oportunidades, artificialmente criadas em prol da justiça entre os competidores. Assume-se, pois, que aquele que triunfa é, sem dúvida, o melhor, o mais habilidoso na competência posta à prova durante o jogo. Para que isso aconteça, pressupõe-se que os jogadores agônicos fazem uso da disciplina e da persistência, da dedicação à apropriação das técnicas, da atenção, do treino, do esforço, da força de vontade, da gestão de seus talentos. O espírito agônico é representado pelo mérito pessoal e pela manifestação dos talentos do jogador. Exemplos do aspecto *agôn* encontram-se em qualquer tipo de jogo competitivo ou esportivo.

Outra característica bastante presente é a *alea*, referente aos jogos que Caillois (2017) aponta como opostos ao *agôn*. São aquelas atividades cujo desfecho não depende do jogador, como jogos de azar ou elementos de sorte. Em um primeiro momento, é possível pensarmos que este aspecto não se torna tão importante nos jogos, visto que entrega ao destino o resultado de uma partida. Do ponto de vista político e social, o autor acredita que esses jogos sejam questionáveis, por desencorajarem o trabalho, o esforço e a busca pelo alto desempenho/rendimento. Por outro lado, a *alea* abarca os privilégios ou a condição inicial de cada jogador no início de cada partida, como seu conhecimento das regras e suas habilidades cognitivas. Além disso, fazem parte dessa dimensão as apostas, responsáveis pelo engajamento do público em alguns tipos de jogos. Mesmo que o público não esteja ativamente atuando no jogo, por meio dessa dimensão, é possível entender que tal massa de observadores também tem uma maneira de estar engajada, mobilizando valores e bens.

Ainda que esses dois aspectos sejam forças opostas, Caillois (2017, p. 56) diz que ambas obedecem a uma lei comum: “[...] a criação artificial entre os jogadores das condições de igualdade pura que a realidade recusa aos homens”. Entende-se que *agôn* e *alea* são capazes de produzir um recorte temporal e espacial no qual a realidade é deixada de lado e substituída por uma simulação adotada em comum acordo entre os jogadores. Nesse novo mundo, todo o caos inerente à realidade é simplificado e ordenado, deixando o resultado da partida por conta do mérito e/ou do acaso.

Estando atento à essa forma de (dis)simulação da realidade, Caillois (2017) enuncia o conceito de *mimicry*. Para o sociólogo, trata-se de um fenômeno em que o indivíduo “faz de conta”, produz outra representação imaginária de si mesmo, promove um espetáculo. Nessa categoria, aponta as brincadeiras de mímica, imitação, disfarce, bem como o ofício do ator, do dançarino, do artista. Tomando como exemplo os jogos esportivos, Caillois (2017) menciona que todo atleta – em especial, o vencedor – se torna uma estrela, um influenciador, uma pessoa digna de ser honrada e admirada.

Todos os rituais, com suas vestimentas e procedimentos específicos, encaixam-se na categoria de *mimicry*. Trata-se de uma invenção constante, de produção de ilusões, de convencimento do público, de produção de realidades.

Por fim, a última das características que Caillois (2017) descreve é a *ilinx*, podendo ser entendida como *vertigem*. Diz-se da sensação de agitação, transe, desprendimento de si. O autor menciona que essa característica se faz presente nos jogos que manipulam a consciência, que promovem uma euforia profunda, que alimentam a ansiedade. Exemplos disso seriam os jogos que envolvem a sensação de tontura, como a Pinhata, o estado de Flow descrito por Csikszentmihalyi (2020), e alguns tipos de danças e rituais específicos, como as dos Dervixes turcos. Uma marca importante dessa categoria é a existência de uma sensação caótica momentânea e limitada, capaz de transportar a pessoa para fora da realidade e de fazê-la experimentar os sentidos físicos de outras maneiras.

Observando todas essas características, pode-se perceber que, além dos próprios jogadores, Caillois (2017) traz à tona outro grupo bastante importante: o público. Mesmo não colocando suas habilidades individuais à prova, o público une-se coletivamente e vê-se representado por um determinado competidor (*agôn*); tem a possibilidade de fazer apostas (*alea*), participar do espetáculo, mobilizar o jogador (*mimicry*) e experimentar uma euforia única durante a partida com a sua torcida (*ilinx*). Daí ser possível entender que o contexto do jogo não abarca somente quem está ativamente jogando, mas todos os que estão acompanhando o ritual.

Mais do que somente *considerar* o público, Caillois (2017) defende que os jogos só alcançam sua plenitude quando atraem a atenção de um público. Poder-se-ia jogar sozinho, praticar com tranquilidade; contudo, essa preparação e ensaio típicos da dimensão *ludus*, segundo o autor, rapidamente tornam-se pretexto para a realização de campeonatos ou exposições. Para o autor, a maioria dos jogos apresenta “[...] pergunta e resposta, desafio e réplica, provocação e contágio, efervescência ou tensão compartilhada. Precisam de presenças atentas e simpáticas. [...] Mesmo os jogos de azar parecem seduzir mais no meio da multidão, ou mesmo no meio da confusão” (Caillois, 2017, p. 84). Assim, o autor reforça a presença da dimensão *paidia* por meio da mobilização dos desejos, tanto do público quanto do jogador.

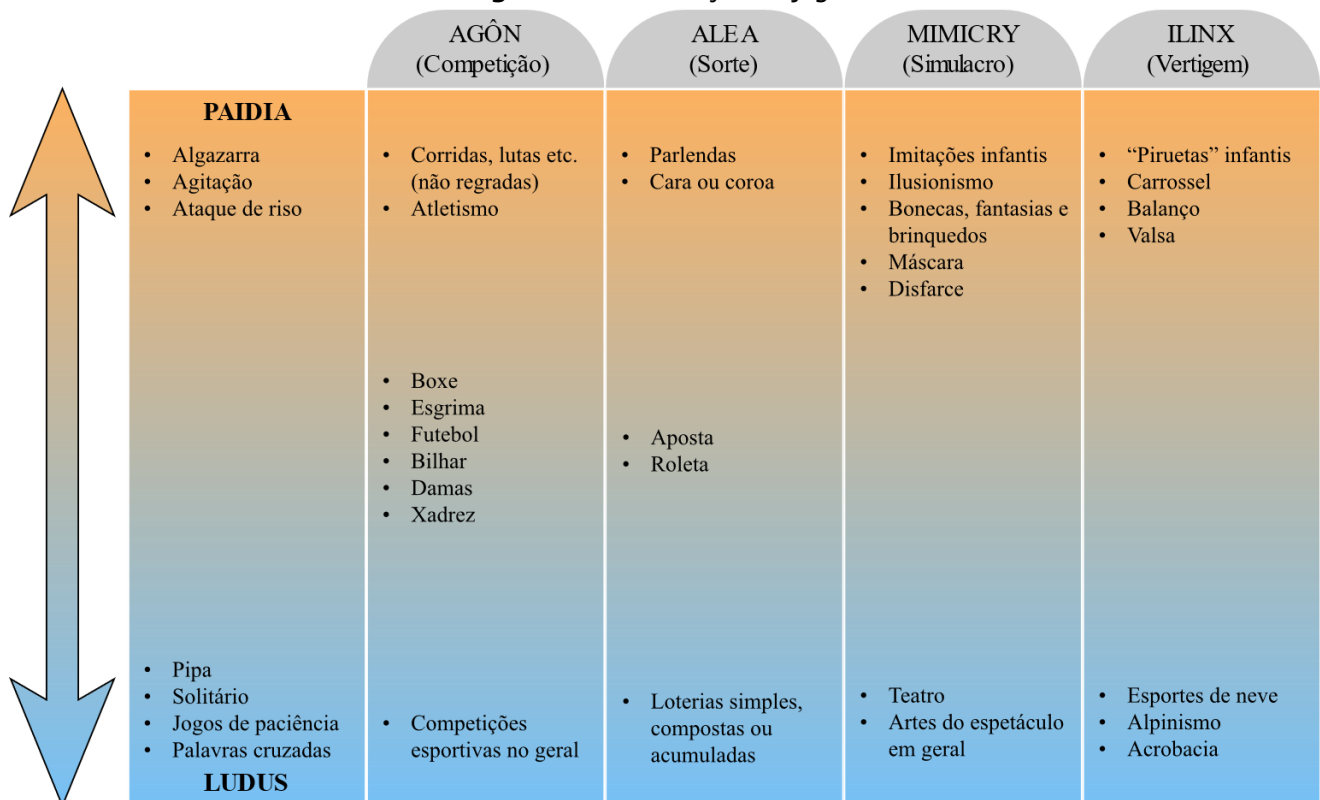
Retomando os conceitos de *paidia* e *ludus*, Caillois (2017) explica que o primeiro aborda os desejos mais primitivos dos humanos para a diversão, enquanto o segundo fomenta a criação de desafios, o aumento de dificuldades arbitrariamente criadas para que sua realização possa trazer satisfação pessoal. Dito de outra forma, entende-se que a *paidia* motiva e que o *ludus* disciplina os indivíduos. Embora muito similares, *ludus* e *agôn* diferenciam-se pelo fato de que neste último há, necessariamente, a ideia de rivalidade, há um competidor a vencer, enquanto no primeiro há a expressão de um talento e uma tensão, independentemente da situação. Com base nessas discussões, pode-se entender que a *paidia* surge como uma força potente e importante, porém, desvinculada da razão. Por outro lado, o *ludus* caracteriza-se por ser uma força positiva, técnica, eficiente e eficaz, capaz de produzir efeitos na constituição do jogador e, mais do que isso, disciplinar os impulsos paidíacos.

À primeira vista, é possível pensar que o *ludus*, então, seria a dimensão mais proveitosa dos jogos, pois proporciona a elaboração de desafios e o esforço individual para a superação de obstáculos – portanto, a busca constante por um melhor desempenho. *Ludus* mobiliza os desejos de vitória que existem no indivíduo e facilita o autocontrole e a autogestão de suas habilidades. Caillois (2017) sumariza seu entendimento dessa dimensão da seguinte forma:

Sendo assim, o que chamo *ludus* representa, no jogo, o elemento cujo alcance e fecundidade culturais aparecem como os mais extraordinários. Não se traduz por uma atitude psicológica tão definida quanto o *agôn*, a *alea*, a *mimicry* ou o *ilinx*, mas, ao disciplinar a *paidia*, trabalha indistintamente para dar às categorias fundamentais do jogo sua pureza e sua excelência (Caillois, 2017, p. 76, grifo do autor).

Se, por um lado, o *ludus* mostra-se como uma dimensão útil e produtiva, Caillois (2017) reforça, por outro lado, a importância fundamental da *paidia*. Para o autor, esta última é a responsável por mobilizar o desejo e por representar uma reserva de energia capaz de ser empregada durante a realização dos jogos. Nesse sentido, atividades puramente *ludus* expressariam a seriedade e o controle de si, enquanto atividades puramente *paidia* mostrariam a folia, a euforia desregrada. O autor mostra uma relação entre essas dimensões e as quatro características dos jogos, sistematizadas e sintetizadas na Figura 1, a seguir:

Figura 2 – Distribuição de jogos



Fonte: Elaborado pelo autor com base em Caillois (2017, p. 80).

Após descrever essas quatro características, Caillois (2017) sustenta que a ênfase dada a cada uma delas define os rumos de cada civilização. Mais ainda, a forma como cada cultura faz uso da energia disponibilizada pela *paidia* igualmente constitui uma tendência na sua própria formação. Em vez de mapear cada um desses movimentos em cada sociedade, o autor limita-se a afirmar que cada categoria acaba cristalizando uma atividade cultural própria: no *agôn*, temos o esporte; na *alea*, temos os cassinos e jogos de azar; na *mimicry*, temos os espetáculos, óperas, teatros, danças; no *ilinx*, temos o Carnaval e os bailes de máscara. Essas constatações estão sumarizadas no Quadro 1 a seguir:

Quadro 1 – Jogos na cultura e suas formas de corrupção

	Formas culturais que permanecem à margem do mecanismo social	Formas institucionais integradas à vida social	Corrupção
Agôn (Competição)	Esporte	Competição comercial Exames Concursos	Violência Vontade de poder Astúcia
Alea (Sorte)	Loterias Cassinos Hipódromos Apostas mútuas	Especulação na bolsa de valores	Superstição Astrologia
Mimicry (Simulacro)	Carnaval Teatro Cinema Culto às estrelas	Uniforme Etiqueta cerimonial Profissões de representação	Alienação Desdobramento da personalidade
Ilinx (Vertigem)	Alpinismo Esqui Acrobacias Embriaguez da velocidade	Profissões cujo exercício implica o domínio da vertigem	Alcoolismo Drogas

Fonte: Elaborado pelo autor com base em Caillois (2017, p. 104).

Caillois (2017) segue sua linha de raciocínio ponderando que os jogos, apesar de estarem obrigatoriamente presentes nos indivíduos e na sociedade, podem ser corrompidos pelas pessoas e pela realidade. O autor menciona a competitividade exacerbada, capaz de produzir uma visão subestimada do outro; a tara por jogos de azar; o excesso de exposição da intimidade; e os vícios em drogas e álcool, que provocam a vertigem. Em contraponto, diz que os jogos deveriam ter um papel fundamental na construção da humanidade, por serem capazes de disciplinar os instintos e de impor-lhes uma existência institucional. Ele comenta que a esses instintos se pode conceder uma satisfação limitada, caso em que “[...] os instintos são educados, fertilizados e vacinam a alma contra sua virulência, tornando-os ao mesmo tempo próprios a uma útil contribuição ao enriquecimento e à fixação dos estilos das culturas” (Caillois, 2017, p. 103).

Sobre essa polivalência do jogo, Caillois (2017) entende que tanto as maneiras lúdicas quanto as suas variações coexistem nas sociedades. Assim como outrora armas de guerra tornaram-se brinquedos (como o ioiô), também atividades puramente paidíacas, como o Carnaval, podem tornar-se grandes eventos fundantes das sociedades. O autor considera que, tanto para ele quanto para outros pesquisadores da área, “[...] o jogo e a vida cotidiana são sempre e em toda parte campos antagonistas e simultâneos” (Caillois, 2017, p. 114). Partindo dessa constatação, entende que os elementos do jogo e da cultura se misturam, sendo o jogo a base para a elaboração de eventos, instituições, políticas, leis, regras da sociedade. O motivo para isso reside na força sedutora e “distrativa” do jogo, constatando que

[...] essa pretensa distração, no momento em que o adulto a ela se entrega, não o absorve menos do que sua atividade profissional. Geralmente interessa-lhe ainda mais, exigindo-lhe, às vezes, um gasto maior de energia, de destreza, de inteligência ou de atenção. Para mim, essa liberdade, essa intensidade e o fato de que a conduta que é exaltada se desenvolve em um mundo à parte, ideal, ao abrigo de qualquer consequência fatal, explicam a fertilidade cultural dos jogos e levam a compreender

como a escolha que testemunham revela, por sua vez, o rosto, o estilo e os valores de cada sociedade (Caillois, 2017, p. 119).

A partir daí, Caillois (2017) passa a assumir que as diferentes sociedades podem ser analisadas e identificadas de acordo com as quatro características dos jogos, quais sejam, *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*. Isso porque os próprios jogos – portanto, práticas, rituais, instituições, políticas *etc.* – de cada civilização poderiam fornecer traços importantes da sua história.

Ao observar as “sociedades primitivas”, o autor identifica uma transição importante quando os rituais com máscaras, o xamanismo e práticas tribais semelhantes acabaram se tornando propriedade do cosmos ou do divino; da ordem, ao invés do caos; da estabilidade, ao invés da metamorfose. Nessa virada, não era mais necessário o uso ritualístico de máscaras e a experiência de danças ou substâncias que provocavam a vertigem. Os aspectos *mimicry* e *ilinx* aos poucos foram sendo reduzidos. Ao mesmo tempo, diz Caillois (2017), as sociedades passaram a validar os aspectos *agôn* e *alea*. Talvez seja muito fácil atualmente entendermos que a competitividade se encontra em destaque na sociedade neoliberal, tal como verificado em tantos outros trabalhos sobre a temática (Foucault, 2008; Dardot; Laval, 2016; Han, 2020). Contudo, o autor menciona um papel, também extremamente importante, da aleatoriedade na sociedade, algo que potencializa a máquina humana e fortalece o senso de competição: o mérito e a sorte.

Como mencionado anteriormente nesta seção, para Caillois (2017), o aspecto *agôn* implica o desenvolvimento de técnicas, a vontade de triunfar, a competição, a vitória, conquistas que devem ser obtidas de forma equânime para que não haja dúvidas de que o vencedor é, de fato, o melhor. Por outro lado, é sabido que as pessoas partem de diferentes lugares e possuem uma bagagem que as coloca em posições assimétricas em qualquer situação. É muito comum se ver, em determinadas sociedades, a ideia de que cada pessoa nasce com o seu destino já traçado, com sua própria sorte e sua própria herança, todos elementos inatos e, em certa medida, aleatórios, portanto, sob domínio da *alea*. Segundo o autor, o que dá força para que esse fatalismo não se perpetue é o aspecto *agôn*, a vontade de triunfar na vida, de fazer diferente por meio do estudo, da criatividade, do esforço.

Ainda assim, para muitos, as assimetrias são tão pronunciadas que a própria ideia de tentar ser diferente já é um impedimento. Caillois (2017) recorda que esse sentimento é o responsável pela criação de políticas de seguridade social, capazes de fornecer um mínimo para que o cidadão tenha a possibilidade de seguir na sociedade competitiva. No entanto, sendo os triunfantes condecorados e reconhecidos por seus feitos, perpetuam-se sentimentos de incapacidade, de desmotivação – sentimentos incongruentes com a proposta de sociedade democrática igualitária. De início, há a aleatoriedade da herança e a desigualdade de dons e de vícios; por fim, as provas asseguram meritocraticamente o triunfo aos competidores mais aptos àquele determinado desafio.

Dito isso, Caillois (2017) pondera que as sociedades atuais têm lutado pela atenuação das competições regradas (*agôn*) em prol de uma forma equânime de competição, a fim de utilizar da melhor forma possível os talentos inatos (*alea*) de cada pessoa. Daí ser possível ver que a própria busca pela justiça e pela igualdade pressupõe a interferência da *alea* no que é essencialmente agônico; afinal, em todo e qualquer exame, não se sabe quais questões compõem a prova. Vê-se outra forma mais justa de triunfo. Assim, Caillois (2017) defende que *agôn* e *alea* são contraditórios, sim, mas ao mesmo tempo solidários entre si nesse objetivo.

Mesmo que haja essa forma diferenciada e mista de triunfar, Caillois (2017) recorda que muitas pessoas tendem a desistir de si mesmas, a não acreditar nas suas capacidades. Percebem que existem

peessoas muito mais hábeis, mais espertas, mais fortes, mais flexíveis, mais empenhadas. Tornam-se autoconscientes de suas fraquezas e de sua inferioridade nessa comparação. Com isso, passam a não dar importância à competição, pois sabem que não triunfarão, e voltam-se para outras formas de justiça, tal como a proposta pela loteria. No sorteio, na total aleatoriedade, não importa quem é a pessoa, quais as suas características inatas, quais as suas habilidades e aptidões; basta seu nome estar na urna para que haja chances iguais de ela ser sorteada.

É possível que se pense nesse exemplo como algo corriqueiro ou irrelevante – de fato, Huizinga (2019) nem sequer mencionou os jogos de azar em sua obra. Já Caillois (2017) observa que, nesse contexto, a sorte passa a ser um recurso capaz de auxiliar as pessoas que se consideram inaptas a suportar a falta de justiça presente nas competições comuns. Mesmo em uma sociedade onde a aleatoriedade do nascimento é atenuada e a primazia da competição regrada se torna uma tendência, desenvolvem-se mecanismos paralelos com o potencial de agraciar uns poucos sortudos, independentemente de suas condições iniciais. O autor conclui, então, que a aleatoriedade carrega consigo a *esperança*, um meio para escapar da mediocridade, a chance de um milagre acontecer.

Considerando a competição, Caillois (2017) ressalta que, embora haja a sorte para manter viva a esperança das pessoas, ainda há uma disparidade significativa entre a quantidade de participantes e de ganhadores de um torneio. Segundo o autor, em um mundo globalizado e repleto de pessoas, cada vez menos seriam os vitoriosos e cada vez mais seriam os competidores. Junto a isso, uma quantidade maior ainda de pessoas nem sequer cogitaria entrar na competição por sentir-se incapaz. Diante disso, entra em cena o que Caillois (2017, p. 191, grifo do autor) chama de **delegação**, ou seja, “[...] uma forma atenuada e diluída da *mimicry*, a única que pode prosperar em um mundo ao qual preside a associação dos princípios do mérito e da sorte”.

O raciocínio de Caillois (2017) apresenta parte do pressuposto de que todos desejam ser os primeiros, visto que as habilidades inatas e a competição fornecem essa possibilidade. Ao mesmo tempo, as pessoas sabem que haverá apenas um primeiro, seja por conta de suas habilidades inatas, seja por conta de suas técnicas avançadas. Uma solução para isso é a escolha de um representante, que carregará consigo a responsabilidade de triunfar em nome de seus prepostos. Desse modo, todos triunfam ao mesmo tempo por este representante, sem haver o risco do fracasso ou o peso da derrota. O autor afirma que “Essa identificação superficial e vaga, embora permanente, tenaz e universal, constitui uma das engrenagens compensatórias essenciais da sociedade democrática” (Caillois, 2017, p. 193), ou seja, a própria democracia em seu sistema de escolha dos representantes.

A presença de um delegado representando um grupo maior de pessoas, ao mesmo tempo em que produz uma segurança e um triunfo coletivo, também alimenta a imaginação popular e a identificação. Surge a figura dos déspotas, dos representantes, das estrelas, dos famosos e, deslocando para os tempos atuais, dos *influencers*. Para Caillois (2017), por meio desses delegados, surgem tendências de roupas, penteados, comportamentos, formas de ver o mundo e nele viver. Em contrapartida, esses delegados esforçam-se para mostrar que, apesar de todos os seus privilégios e conquistas, são pessoas comuns como todos, com direitos e deveres, com problemas pessoais e um fardo pesado a ser carregado por conta dessas responsabilidades para com os seus representados. Essa noção subsidia uma ideia que entendo ser bastante importante para o campo da Educação, resumida no fragmento a seguir:

Uma sociedade, mesmo igualitária, não deixa aos humildes nenhuma esperança de sair de sua existência decepcionante. Condena quase todos a permanecer

eternamente no lugar medíocre que os viu nascer. Para enganar uma ambição ensinada na escola, ou seja, a de que todos têm o direito de ter e que logo a vida lhes mostrar ser uma quimera, acalenta-os com imagens esplêndidas: enquanto o campeão e a estrela os seduzem com a possível ascensão espetacular permitida aos mais deserdados, o protocolo despótico das cortes recorda-lhes que a vida dos monarcas só é feliz na medida em que guarda algo de comum com a deles, de forma que não é tão vantajoso assim ter recebido do destino a investidura mais desmedida (Caillois, 2017, p. 197, grifo nosso).

Dessa forma, o autor mostra uma faceta da escola que parece ser bastante significativa: seu papel no reforço do aspecto *agôn* na sociedade contemporânea. No final de sua obra, pontua que a preponderância do mérito, do trabalho e da competência é uma unanimidade, enquanto a sorte – ainda que represente a esperança da mudança e do destino – passa a ser algo suspeito, imoral, desonroso e associal (Caillois, 2017). Finaliza considerando que a eliminação da sorte e a valorização da competição fazem parte de uma tendência mundial, de maneira que um indivíduo, “Para explicar seu fracasso, não poderia invocar qualquer injustiça. As condições de partida eram as mesmas para todos. Pode apenas reclamar de sua incapacidade” (Caillois, 2017, p. 246). Assim, anuncia uma sociedade agônica, voltada para a competitividade e a meritocracia, algo que parece aproximar-se da sociedade neoliberal em que vivemos.

Enfim, o autor considera que os jogos, além de servirem como base para a constituição das culturas e das civilizações, se fortalecem como expressão à parte do mundo real. Em todas as suas formas de entendimento e descrição do jogo, identifica-se a convergência para a ideia de uma fuga da realidade. Para o autor, “Ao opor firmemente o mundo do jogo ao mundo da realidade, [todas as qualidades dos jogos] deixam prever que toda contaminação com a vida cotidiana corre o risco de se corromper e de arruinar sua própria natureza” (Caillois, 2017, p. 87). Tal pressuposto, também defendido por Huizinga (2019), é o tema central da obra de Jane McGonigal, pauta da subseção que segue.

2.3 A realidade em jogo: porque os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo, de Jane McGonigal (original de 2011)

Jane McGonigal é uma designer de jogos estadunidense, a qual publicou, no ano de 2011, o livro traduzido para o português como *A realidade em jogo: porque os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*. Apesar da escolha tradutória da edição brasileira da publicação, cabe mencionar que o título original da obra em língua inglesa é “The reality is broken”, o qual poderia ser traduzido como “A realidade está quebrada/estragada”. A premissa básica da autora é a de que “Os jogadores de videogame estão cansados da realidade” (McGonigal, 2012, p. 12), de forma que uma nova realidade precisa ser desenhada para que esse público se sinta feliz. Um fragmento do texto parece retratar muito bem o ponto de partida da autora:

O mundo real simplesmente não oferece com tanta facilidade os prazeres cuidadosamente elaborados, os emocionantes desafios e o poderoso vínculo social conquistado em ambientes virtuais. A realidade não nos motiva com tanta eficácia. Ela não foi concebida para maximizar nosso potencial e não foi planejada para nos fazer felizes (McGonigal, 2012, p. 13).

A partir daí, McGonigal (2012) passa a demonstrar, por meio de estatísticas, que as pessoas, cada vez mais, buscam uma fuga da realidade. Indo ao encontro do que Huizinga (2019) e Caillois (2017) também defendem, a autora postula que os jogos são a única forma de se fugir dessa realidade indesejada, não planejada para os cidadãos do nosso tempo. Segundo suas experiências, os jogos de computador têm um papel central na vida de muitas pessoas, não por serem uma fonte de

entretenimento, mas por satisfazerem necessidades humanas básicas. Nessa linha de pensamento, McGonigal (2012) assegura que os jogos de computador têm um potencial agregador muito maior do que aqueles comumente oferecidos aos indivíduos pela sociedade. Portanto, devem ser vistos e utilizados como uma potente ferramenta para a construção de uma nova sociedade.

Nessa nova configuração da humanidade, McGonigal (2012) reflete sobre o ofício dos designers de jogos, salientando sua importância estratégica e argumentando que eles “[...] sabem melhor do que ninguém como despertar esforços extremos e recompensar o trabalho árduo. Eles sabem como promover a cooperação e a colaboração em escalas anteriormente inimagináveis” (McGonigal, 2012, p. 23). Além disso, a autora considera que esses profissionais “[...] estão continuamente inventando novas formas de motivar jogadores a se comprometer com desafios mais difíceis, por mais tempo e em grupos cada vez maiores” (McGonigal, 2012, p. 23), sendo, portanto, peças centrais na mobilização de habilidades cruciais da contemporaneidade. Dito de outra forma, “O design de jogos não é apenas um ofício tecnológico. É a maneira do século XXI pensar e liderar. E jogar não é apenas um passatempo. É a maneira do século XXI de trabalhar em grupo para conquistar uma mudança real” (McGonigal, 2012, p. 23).

A autora também descreve as características principais dos jogos e explica o porquê de serem tão atraentes à humanidade. McGonigal (2012) entende que os jogos são capazes de nos deixar felizes, são produtores de felicidade. O motivo para isso, segundo ela, encontra-se nos quatro elementos básicos que compõem qualquer jogo: a meta, as regras, o sistema de *feedback* e a participação voluntária.

Entende-se por meta o senso de objetivo presente na realização de uma tarefa, o resultado obtido quando se joga algo. As *regras* são os limites que os jogadores devem seguir para que atinjam sua meta. Cabe ressaltar que, para McGonigal (2012), a possibilidade de extrapolação das regras e a busca por brechas instigam a criatividade e o pensamento estratégico, habilidades de suma importância na contemporaneidade.

Um *sistema de feedback* é capaz de informar ao jogador o quão próximo este está do cumprimento de sua meta, podendo ser expresso por meio de pontos, barras de progresso, prêmios, entre outros. Para McGonigal (2012), os principais benefícios do feedback em tempo real são a promessa de que a meta pode ser alcançada e a motivação para que isso ocorra. Por fim, a *participação voluntária* deve estar presente, para que todos os jogadores estejam de acordo com a meta, as regras e o sistema de feedback. A importância disso reside na sensação de liberdade que o jogador tem de submeter-se ou não ao que impõe o jogo, em pé de igualdade com os demais jogadores e em um ambiente seguro e prazeroso.

Em suma, e utilizando a definição do filósofo Bernard Suits, a autora explicita o que entende sobre o jogo: “Dedicar-se a um jogo é a tentativa voluntária de superar obstáculos desnecessários” (Suits, 2005, p. 38). McGonigal (2012) sustenta que os jogos, por proporem obstáculos muito desafiadores, mobilizam as forças do indivíduo para que seja capaz de desenvolver estratégias mais eficazes na resolução de problemas.

McGonigal (2012) diz que, ao mesmo tempo em que os jogos funcionam como catalisadores no desenvolvimento mental/intelectual do jogador, também possuem um papel significativo nos aspectos psicológico e neurológico desse indivíduo. Mencionando o estado de fluxo (Csikszentmihalyi, 2020), a autora observa que a competição e a vitória não são elementos essenciais nos jogos, pois o que os

jogadores querem é permanecer em fluxo. Assim, ganhar e perder tornam-se igualmente insatisfatórios – o importante é permanecer jogando.

O motivo para isso, segundo McGonigal (2012), está na premissa básica de que a verdadeira felicidade se encontra no momento em que os jogadores estão engajados em um trabalho árduo. Ela refere que, em geral, quando os jogos estão em pauta, são associados ao oposto de um trabalho; por outro lado, em sua concepção, o jogo é um tipo de trabalho árduo que se diferencia dos demais por ser realizado de forma livre pelas pessoas, o que permitiria ao jogador programar a sua mente para a felicidade. A provocação da autora é que “O jogo é uma oportunidade de focar nossa energia, com um otimismo incansável, em algo no qual somos bons (ou no qual nos tornamos melhores) e apreciamos. Em outras palavras, *o jogo é oposto emocional direto da depressão*” (McGonigal, 2012, p. 37, grifo do autor).

Alicerçada na Psicologia Positiva – notoriamente nos estudos de Csikszentmihalyi (2020) –, a pesquisadora diz que, ao se escolher o trabalho árduo no qual o indivíduo se engajará, são experimentadas sensações de estimulação. Em tal experiência, McGonigal (2012) infere que há um desejo de imersão, participação, realização de atividades, ao mesmo tempo em que os sentimentos de otimismo reforçam o bom humor. Ela ainda menciona que o jogador que se sente capaz de concluir uma meta se vê extremamente motivado, interessado e envolvido, mesmo em situações estressantes. A autora conclui que todos os estados emocionais significativos na sensação de bem-estar e satisfação são contemplados pela experiência proporcionada pelos jogos.

McGonigal (2012) ainda faz uma aproximação entre os campos do Design de Jogos e da Psicologia Positiva, propondo o título de “engenheiros da felicidade” aos profissionais responsáveis pelo desenvolvimento de jogos. Conforme a autora, a partir do surgimento da Psicologia Positiva, a indústria de jogos, mais do que um ramo voltado apenas para os ganhos financeiros, passa a concentrar seus esforços nos impactos psicológicos e emocionais de seus produtos. McGonigal (2012, p. 47) comenta que “A indústria até mesmo instituiu vários laboratórios de pesquisa científica, expressamente dedicados a investigar a neurobiologia das emoções do ato de jogar”. Se antes os designers de jogos estavam preocupados em criar formas de entretenimento, agora se tornavam “engenheiros da felicidade”.

Por meio dos saberes advindos da Psicologia Positiva e das pesquisas financiadas pela indústria de jogos, McGonigal (2012) apresenta duas formas de recompensa importantes de serem levadas em consideração: *fluxo* e *fiero*. O **estado de fluxo** (ou “Flow”) foi cunhado pelo já mencionado psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi, sendo compreendido como a maneira pela qual “[...] as pessoas descrevem seu estado mental quando a consciência está harmoniosamente ordenada e a atividade à qual se entregam é uma recompensa em si mesma” (Csikszentmihalyi, 2020, p. 17), algo que muito se aproxima do conceito caillouiano de *ilinx*. Já o **fiero** tem a ver com o “[...] desejo por desafios que possamos superar, batalhas que possamos vencer e perigos que possamos exterminar” (McGonigal, 2012, p. 42). Citando pesquisas da Universidade de Stanford realizadas por neurocientistas, a autora reforça que o *fiero* é um dos estados psíquicos mais intensos e recompensadores que um ser humano pode experimentar, usualmente representado de maneira física no erguer de braços e comemorações após um grande feito.

Essas duas intensas sensações foram identificadas nos cérebros de jogadores por meio de exames de imagem conduzidos por pesquisas científicas, por isso se tornaram tão importantes na análise de McGonigal (2012). Considerando que são fenômenos produzidos pelo próprio indivíduo em seu

cérebro, poderiam ser compreendidos como força motriz para a fabricação da felicidade de forma *autotélica*, ou seja, automotivada e autorrecompensadora. Apesar disso, verificou-se que, conforme os desafios dos jogos ficavam cada vez menores e mais simples, mais raro se tornava o estado de fluxo e menos intensa era a sensação de *fiero*. Ademais, viu-se que “Fluxo demais pode levar à exaustão da felicidade. Ao mesmo tempo, *fiero* demais pode levar ao vício” (McGonigal, 2012, p. 52, grifo do autor).

Tendo isso em vista, McGonigal (2012) sustenta que mesmo esses sentimentos potentes precisam ser disciplinados, citando exemplos de jogos famosos que implementaram sistemas de arrefecimento da mente dos jogadores, oferecendo benefícios àqueles que não permanecessem muito tempo no mundo virtual. O motivo para isso está na ideia de que “[...] a indústria quer criar *jogadores duradouros*: pessoas que possam equilibrar seus jogos favoritos com vidas plenas e ativas” (McGonigal, 2012, p. 52, grifo do autor).

Vê-se, portanto, que a indústria dos jogos não trabalha com um entretenimento ingênuo, dado que *seu principal objeto de estudo é a felicidade humana*, compreendida por meio de saberes provenientes da Psicologia, especialmente do ramo denominado psicologia positiva. Apoiada nessas ideias, McGonigal (2012) passa a descrever de que forma uma pessoa pode ser feliz e a quais partes desse processo os jogos podem estar associados. Sua primeira constatação é a de que podemos ter duas formas de busca pela felicidade: por meio de **recompensas extrínsecas** ou **intrínsecas**. As primeiras são representadas pelos elogios, pelo reconhecimento, pelo dinheiro, pela carreira, enfim, pelo que se pode enxergar na superfície e exibir para os demais. Essa forma é pouco focalizada pela autora, uma vez que “Não importa se queremos dinheiro, cargos profissionais, popularidade, atenção ou simples objetos materiais, os cientistas concordam: procurar por recompensas externas é um caminho certo para sabotar a própria felicidade” (McGonigal, 2012, p. 54). Já a segunda forma de recompensa seria a maneira ideal, pois é aquela produzida pelos próprios indivíduos.

Retomando os conceitos vistos até o momento, a autora reflete que, “Se estivermos regularmente imersos em um trabalho árduo e autorrecompensador, estaremos felizes com mais frequência do que nunca – não importa como nossa vida está” (McGonigal, 2012, p. 54). Evocando os saberes da Psicologia Positiva, das Neurociências e da Biologia, reforça que a única forma de se obter uma felicidade resistente e duradoura é pelo uso das ferramentas inatas que o cérebro possui e pelo controle das emoções. Diz o seguinte:

A teoria da psicologia positiva prevalecente – de que somos a única fonte de nossa própria felicidade – não é apenas uma metáfora. É um fato biológico. Nossos cérebros e corpos produzem substâncias neuroquímicas e sensações fisiológicas que vivenciamos em diferentes quantidades e combinações, como prazer, alegria, satisfação, êxtase, contentamento, amor e todos os outros tipos de felicidade. E os psicólogos positivos mostraram que não precisamos esperar que a vida desperte essas substâncias e sensações. Nós mesmos podemos despertá-las com **atividades autotélicas** cientificamente mensuráveis. (McGonigal, 2012, p. 56, grifo do autor).

McGonigal (2012) sublinha a importância de cada pessoa focar suas atenções nas recompensas intrínsecas como forma de garantir a produção de matéria-prima para a fabricação da felicidade. Em seguida, apresenta quatro categorias de recompensas intrínsecas: o trabalho gratificante, a experiência, a conexão social e o sentido. Segundo a autora, estas “[...] são a base para otimizar a experiência humana. São as motivações mais poderosas além de nossas necessidades básicas de sobrevivência [...]” (McGonigal, 2012, p. 58).

Por *trabalho gratificante*, McGonigal (2012) compreende as tarefas que realizamos de forma consciente, cujos processos são entendidos com clareza e os resultados dos esforços empreendidos são facilmente percebidos. Já a *experiência* muito se aproxima da ideia de sabedoria. Trata-se do sentimento de estar em uma posição de protagonismo em sua vida, estar em desenvolvimento, sentir desejo pelas coisas e sentir que a vida está indo para algum lugar. A *conexão social*, como o próprio nome sugere, trata do compartilhamento de experiências e da criação de vínculos com outras pessoas. Por fim, o *sentido* refere-se ao desejo de fazer parte de algo maior, de contribuir para a humanidade, de produzir marcas que fiquem para a posteridade.

Feitas todas essas considerações acerca da felicidade e da Psicologia Positiva, McGonigal (2012) encerra afirmando que os jogos condensam todas essas formas de atividades autotéticas. Mediante determinadas circunstâncias, com uma determinada comunidade e objetivos adequadamente projetados para envolver um número grande de pessoas, os jogos são capazes de fornecer toda a matéria-prima necessária para a produção da felicidade intrínseca. Em síntese, a autora entende que os jogos são ferramentas capazes de produzir felicidade, canalizar esforços, mobilizar energias, conduzir estudos coletivos, fazer a sociedade prosperar.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste ensaio, foram analisadas as reconhecidas obras de Huizinga (2019), Caillois (2017) e McGonigal (2012), juntamente com alguns conceitos considerados relevantes para se pensar os jogos na sociedade contemporânea. O Quadro 2, a seguir, mostra uma síntese desses conceitos, juntamente com as páginas das obras onde os debates sobre eles ocorrem.

Quadro 2 – Quadro-síntese dos conceitos verificados neste artigo

Conceito	Localização	Significado atribuído
<i>Paidia</i>	Huizinga (2019, p. 37)	Tudo o que é próprio da criança, infantil, lúdico.
<i>Ágon</i>	Huizinga (2019, p. 38)	Tudo o que está vinculado à competição, exibição, conquista.
<i>Paidia</i>	Caillois (2017, p. 47)	Divertimento despreocupado, livre e alegre.
<i>Ludus</i>	Caillois (2017, p. 48)	Divertimento igualmente inútil, mas que exige paciência, destreza e/ou engenhosidade.
<i>Agôn</i>	Caillois (2017, p. 49)	Oposto da <i>alea</i> . Característica da competição ou combate. Habilidade.
<i>Alea</i>	Caillois (2017, p. 53)	Oposto do <i>agôn</i> . Atividades cujo desfecho não depende do jogador. Sorte.
<i>Mimicry</i>	Caillois (2017, p. 57)	(Dis)simulação da realidade ou outra representação imaginária de si ("faz de conta"). Simulacro.
<i>Ilinx</i>	Caillois (2017, p. 62)	Sensação de agitação, transe ou desprendimento de si. Vertigem.
Delegação	Caillois (2017, p. 191)	Uma forma de <i>mimicry</i> na qual um representante (delegado) se torna o responsável pelo sucesso ou fracasso de um coletivo.
Estado de Fluxo	McGonigal (2012, p. 44)	Estado mental descrito pelo psicólogo Csikzentmihalyi (2020) que ocorre quando a atividade que o indivíduo está desempenhando se torna a própria recompensa de seus atos.

Conceito	Localização	Significado atribuído
<i>Fiero</i>	McGonigal (2012, p. 42)	Desejo por metas que podemos concluir ou desafios que são possíveis de se conquistar por meio do trabalho árduo.
Recompensas intrínsecas	McGonigal (2012, p. 54)	Elementos internos ao indivíduo que produzem uma recompensa positiva. Ex.: certas emoções, forças pessoais, vínculos sociais <i>etc.</i> São as mais indicadas no longo prazo.
Recompensas extrínsecas	McGonigal (2012, p. 54)	Elementos externos ao indivíduo que produzem uma recompensa positiva. Ex.: fazer compras, ganhar presentes, comer alimentos saborosos <i>etc.</i> Não são as mais indicadas no longo prazo.
Atividades autotélicas	McGonigal (2012, p. 54)	Atividade automotivada e autorrecompensadora, ou seja, que possui apenas recompensas intrínsecas. Seria o melhor tipo de tarefa a ser feita.

Fonte: Elaborado pelo autor com base em Huizinga (2019), Caillois (2017) e McGonigal (2012).

Pensando especificamente no caso da Educação, já existem alguns debates sobre esses conceitos em Fogaça (2023, p. 16), cujas análises mostraram que “[...] o jogo na educação matemática, tal como concebido e utilizado por diferentes interlocutores, tem funcionado como uma ferramenta para a constituição de determinados tipos de sujeitos, alinhados às premissas neoliberais [...]”. Nessa lógica, os jogos têm ingressado e se mantido no campo educacional contemporâneo por vários motivos, muitos dos quais se encontram descritos nas obras dos três autores analisados: o jogo é algo que proporciona motivação individual para a realização de trabalhos árdusos; que fomenta a criatividade; que se baseia na competição; que é um ação livremente escolhida pelo jogador; que estabelece regras de forma consensual; que possui uma docilidade em relação às atividades que não são prazerosas; enfim, que agrupa todo um conjunto de saberes e mecanismos “[...] em conformidade com as demandas de inovação, eficiência, cognição e criatividade, próprias de uma sociedade e de um tempo em que o progresso tecnológico parece imperar” (Fogaça, 2023, p. 16). Vislumbra-se um contexto em que o jogo passa a incorporar a maquinaria escolar, sob a égide da racionalidade neoliberal, funcionando como produtor de novos sujeitos alinhados à zona de normalidade gestada pelo Estado.

Indo por outro caminho, Sartori (2015) analisa documentos legais sobre o lúdico no ensino brasileiro, mencionando normativas oficiais – como as Diretrizes Curriculares para Educação Infantil – as quais “[...] sugere[m] que as propostas pedagógicas das instituições de ensino incluíam a ludicidade e a criatividade a fim de garantir a integração entre os aspectos físicos, emocionais, afetivos, cognitivos, linguísticos e sociais da criança” (Sartori, 2015, p. 44). Nesse sentido, vê-se a existência de uma convocação multilateral para que os jogos, com seus aspectos paidíacos e lúdicos (Caillois, 2017), estejam presentes no cotidiano escolar.

A presença dos jogos na escola é algo fortemente defendido por Abt (1970), o qual sustenta que os jogos são os recursos altamente efetivos para o ensino, por serem significativamente motivadores, alcançarem a todos os públicos e possibilitarem um caráter dramático à resolução de problemas – todos aspectos que muito de aproximam das discussões de McGonigal (2012) e do conceito de *mimicry* de Caillois (2017). Para Abt (1970, p. 13), enquanto “[...] os jogadores assumem papéis realistas, encaram problemas, formulam estratégias, tomam decisões e adquirem um feedback rápido

sobre as consequências de suas ações [...]”, os professores se valem dos jogos para avaliar melhor seus estudantes e suas performances por meio da observação.

Enfim, muitas são as possibilidades de se enxergar os conceitos basilares revisados neste artigo em outras práticas e análises acadêmicas sobre o assunto. Para o futuro, espera-se que seja possível discutir sobre as aproximações dos conceitos de *paidia* e *ágon* (Huizinga, 2019), assim como *paidia* e *ludus* (Caillois, 2017), na constituição da cultura das nossas sociedades contemporâneas, como uma forma de continuação das pesquisas desses dois pensadores. Pode-se avaliar a que aspectos – *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx* (Caillois, 2017) – se coloca ênfase em cada comunidade-delegação (Caillois, 2017). Por meio de análises neuropsicológicas – estado de fluxo, *fiero*, recompensas intrínsecas e extrínsecas e atividades autotélicas (McGonigal, 2012) –, pode-se verificar os papéis que o jogo tem assumido e como ele tem educado/produzido os sujeitos da atualidade.

Feitas essas considerações, minha expectativa é que os conceitos aqui apresentados sirvam como reflexões inspiradoras para novas teorizações, visto que compreender como as sociedades têm se constituído pode contribuir para o ensaio de novas realidades. Assim, podemos, enquanto coletivo, resistir aos movimentos naturalizados de condução de nossas condutas e construir mundos que acreditamos ser melhores do que os que nos são ofertados no presente.

4. REFERÊNCIAS

ABT, C. C. **Serious games**. London: Viking Press, 1970.

BASCÓN-SEDA, A.; RAMÍREZ-MACÍAS, G. ¿Són los e-sports un deporte? El término “deporte” em jaque. **Movimento**, Porto Alegre, v. 26, p. 1-15, 2020.

BOLLER, S.; KAPP, K. **Jogar para aprender**: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes. São Paulo: DVS, 2018.

BSIC. **In depth analysis of the Gaming Industry**: part I. [S. l.], 2002. Disponível em: <https://bsic.it/in-depth-analysis-of-the-gaming-industry-I/>. Acesso em: 26 set. 2022.

BURKE, B. **Gamificar**: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: DVS, 2015.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Tradução: Maria Ferreira. Petrópolis: Vozes, 2017.

DARDOT, P; LAVAL, C. **A nova razão do mundo**: ensaio sobre a sociedade neoliberal. Tradução de Mariana Echalar. São Paulo: Boitempo, 2016.

FOGAÇA, F. **Jogos na educação matemática**: ferramentas na condução das condutas dos sujeitos neoliberais. 2023. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2023.

FOUCAULT, M. **Nascimento da biopolítica**. Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

GRANDO, R. C. **O jogo e suas possibilidades metodológicas no processo de ensino-aprendizagem de matemática**. 1995. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1995.

GRANDO, R. C. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. 2000. Tese (Doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2000.

HAN, B.-C. **Psicopolítica**: o neoliberalismo e as novas técnicas de poder. 7. ed. Belo Horizonte: Âyiné, 2020.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução: João Paulo Monteiro. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

MCGONIGAL, J. **A realidade em jogo**: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Tradução: Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

SARTORI, A. S. T. **O lúdico na educação matemática escolar**: efeitos na constituição do sujeito infantil contemporâneo. 2015. Dissertação (Mestrado em Educação Científica e Tecnológica) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

SUITS, B. **The grasshopper**: games, life and utopia. Ontário: Broadview, 2005.

Submissão: 11/04/2024

Aceito: 22/05/2024