

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

Programa de Pós-Graduação Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades

ERNANE GUIMARÃES NETO

Além das regras do jogo:  
a redenção da alegoria nas fronteiras  
da Filosofia da Arte e da História da Cultura

São Paulo

2022

ERNANE GUIMARÃES NETO

**Além das regras do jogo:  
a redenção da alegoria nas fronteiras  
da Filosofia da Arte e da História da Cultura**

Versão corrigida

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação  
Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades da  
Universidade de São Paulo para obtenção do  
título de Doutor em Ciências.

Linha de pesquisa: Etnocentrismo, Natureza e Cultura

Orientador: Prof. Dr. Gilson Schwartz

São Paulo

2022

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação  
Serviço de Biblioteca e Documentação  
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo

G943a Guimarães Neto, Ernane  
Além das regras do jogo: a redenção da alegoria nas fronteiras da Filosofia da Arte e da História da Cultura / Ernane Guimarães Neto; orientador Gilson Schwartz - São Paulo, 2022.  
198 f.

Tese (Doutorado)- Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo.  
Departamento de Filosofia. Área de concentração: Interdisciplinar.

1. alegoria. 2. Filosofia da Linguagem. 3. Filosofia do Jogo. 4. História dos Jogos no Brasil. 5. jogos de tabuleiro. I. Schwartz, Gilson, orient. II. Título.

**ENTREGA DO EXEMPLAR CORRIGIDO DA DISSERTAÇÃO/  
TESE**

**Termo de Ciência e Concordância do (a) orientador (a)**

**Nome do (a) aluno (a): Ernane Alves Guimarães Neto**

**Data da defesa: 7/nov/2022**

**Nome do Prof. (a) orientador (a): Gilson Schwartz**

Nos termos da legislação vigente, declaro **ESTAR CIENTE** do conteúdo deste **EXEMPLAR CORRIGIDO** elaborado em atenção às sugestões dos membros da comissão Julgadora na sessão de defesa do trabalho, manifestando-me **plenamente favorável** ao seu encaminhamento e publicação no **Portal Digital de Teses da USP**.

São Paulo, 5/dez/2022



**orientador (a)**

**(Assinatura do (a))**

## AGRADECIMENTOS

A conjunção de fenômenos capaz de fazer emergir uma tese como esta é rara, por isso é necessário agradecer pela oportunidade e pelo apoio. Primeiramente a Gilson Schwartz, um orientador raro, por aceitar uma abordagem que foge às disciplinas, contribuindo com bibliografia e estímulo em diversas frentes deste trabalho. À Universidade de São Paulo, emblema do melhor que a civilização brasileira pode produzir, que no caso desta tese inclui influência especialmente dos professores Sérgio Bairon, Maria Margaret Lopes, Maria das Graças de Souza e Martin Grossmann. Outros parceiros e mentores acadêmicos merecem agradecimento, em especial os avaliadores Luca Morini e Lucia Santaella e os colegas Ana Candida Becker e Chris Martins, bem como os funcionários e docentes no Diversitas, na FFLCH e na ECA.

Os entrevistados André Zatz e Sergio Halaban foram generosos no processo de construção da tese, que visa honrar seu trabalho. Os amigos trazem inspiração e, não raro, bibliografia; ajudaram de todas essas formas amigos como Ana Paula Teixeira, Mário Madureira Fontes e Rodrigo Pavão (este representando a contrapelo os parceiros na UFABC). A Rede Brasileira de Estudos Lúdicos tem muita influência sobre o debate: merecem gratidão pessoas como Carlos Seabra, José Geraldo Oliveira, Leonardo Lima, Lisiane Fachinetto, Lucas Meneguette, Pedro Carvalho e Silvio Bogsan.

A amizade e a cultura unem-se em turmas como a da Horta Comunitária do Centro Cultural São Paulo (Benê, Chu, Elba, Lana, Mariana, Vanda), que ajuda efetivamente a distribuir o peso do saber acadêmico sobre as relações sociais.

A família, herdada ou escolhida, é a base em que qualquer pessoa precisa apoiar-se continuamente, não importando o campo por que perambulamos. Minhas famílias apoiaram este trabalho; conquistam o mais caloroso agradecimento nesta jornada Raquel, Jonas e Flavia, bem como o primeiro leitor da tese em papel, Ernane Guimarães Filho, meu pai.

**Ernane Guimarães Neto**

## RESUMO

Esta tese visa reabilitar a alegorese como estratégia de apresentação artística, com base em discussão nas áreas de Filosofia da Linguagem, Filosofia da Arte e Filosofia do Jogo. Autores como Nelson Goodman e Walter Benjamin prevalecem no contraste teórico, visando a construção de uma abordagem aos problemas pós-modernos em Arte e Cultura. A partir da defesa de uma concepção benjaminiana de alegorese em detrimento da verossimilhança na Arte, e da leitura crítica à História da Cultura, a tese pretende estabelecer um paradigma para considerar o papel cultural dos jogos como meio. Como aplicação prática dos conceitos, a pesquisa incluiu entrevistas com os criadores de jogos de sociedade André Zatz e Sergio Halaban, bem como a redação de um roteiro audiovisual para divulgação científica.

### PALAVRAS-CHAVE

alegoria

Filosofia da Arte

Filosofia dos Jogos

História dos Jogos no Brasil

jogos de tabuleiro

## ABSTRACT

This dissertation aims at rehabilitating allegoresis as a strategy for artistic presentation, based upon debate on the fields of Philosophy of Language, Philosophy of Art and Philosophy of Games. Authors such as Nelson Goodman and Walter Benjamin prevail from the theoretical confrontation, aiming at building an approach to postmodern problems in Art and Culture. From championing a benjaminian concept of allegoresis against verisimilitude in Art, and reading critically the History of Culture, this dissertation will establish a paradigm for considering the cultural role of games as a medium. As a practical application of such concepts, this research included interviews with tabletop games creators André Zatz and Sergio Halaban, as well as the writing of a screenplay intended for popular science.

### KEYWORDS

allegory

Philosophy of Art

Philosophy of Games

Brazilian Game History

board games

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

HadG - *Hart an der Grenze*

JdF - *Jogo da Fronteira*

ODTA - *Origem do drama trágico alemão*

PPGHDL - Programa de Pós-Graduação Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades (Universidade de São Paulo)

REBEL - Rede Brasileira de Estudos Lúdicos

RH - *Robin Hood*

SoN - *Sheriff of Nottingham*



# SUMÁRIO

RESUMO.....	6
ABSTRACT.....	7
LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS.....	8
0 A apresentação não faz parte da tese.....	12

## PARTE I - METODOLOGIA E FILOSOFIA DA LINGUAGEM

1 ISTO É UM TEXTO ACADÊMICO.....	15
2 ISTO É UM TEXTO ACADÊMICO PÓS-MODERNO.....	18
2.1 Metodologia: abordagem sistêmica.....	19
3 A HISTÓRIA CONSAGRA USOS DA LINGUAGEM.....	22
3.1 Referência literal e não literal.....	23
3.2 Alegoria, símbolo, arquétipo.....	24
4 LINGUAGEM É SEMPRE REFERENCIAL (PORTANTO REMETE A OUTRA COISA).....	28
4.1 Pós-modernidade e premissa fenomenológica.....	28
4.2 Metodologia: estratégia nominalista.....	30
4.3 Textos são versões de mundo.....	31
5 REFERÊNCIA É SEMPRE INCOMPLETA.....	33
5.1 Discussão: respostas pós-modernas à questão fenomenológica.....	36
6 CONCLUSÃO: A REFERÊNCIA ALEGÓRICA É UM PROJETO DE TRANSCENDÊNCIA PARA O UNIVERSAL PARTINDO DO IMANENTE.....	37
6.1 A alegoria como eterno projeto de transcendência.....	40

## PARTE II - FILOSOFIA DA ARTE

7 ARTE É TÉCNICA E FORMA DE SABER.....	44
7.1 Arte como técnica e como meio.....	45
7.2 Arte como forma de saber.....	47
8 A ARTE ACONTECE NA HISTÓRIA.....	50
8.1 A Arte diante da História.....	50
8.2 A Arte como fronteira técnica e cultural.....	54
8.3 Formas de fazer mundo da Arte.....	57
9 A ARTE VISA A TRANSCENDÊNCIA.....	62
10 A ARTE PÓS-MODERNA PRODUZ ALEGORIA.....	65
10.1 Alegoria como emblema.....	65
10.2 Alegorese como construção de mundo artística.....	68
11 ALEGORESE NÃO FAZ JOGO DE SENHA, FAZ JOGO DE APRESENTAÇÃO.....	70
11.1 Apresentação alegórica a partir de Walter Benjamin.....	71
11.2 Discussão: Benjamin, História e Arte.....	75
12 CONCLUSÃO: O USO DA ALEGORIA TEM IMPLICAÇÕES ESTÉTICAS E ÉTICAS.....	79

### PARTE III - FILOSOFIA DO JOGO

13 JOGOS SÃO MEIOS DE EXPRESSAR COM ONTOLOGIA PRÓPRIA.....	82
13.1 Ludologia.....	85
13.2 Projeto de jogo ( <i>Game Design</i> ).....	89
13.3 Agência e emergência em jogo.....	91
14 O JOGO É EMBLEMA E PODE SER REVISTO COMO ALEGORIA ARTÍSTICA. .	93
14.1 O jogo como metáfora na História.....	94
14.2 O jogo é fronteira esteticamente complexa entre imanente e universal.....	96
15 A LUDOLOGIA É UM HUMANISMO.....	97
16 O JOGO É CASAMENTO DE TEMA E MECÂNICA.....	99
17 QUANDO ARTE, JOGOS SÃO ALEGORIAS LÚDICAS.....	101
17.1 Leitura de “O narrador”, de Benjamin, aplicado a jogos.....	101
18 A LUDIFICAÇÃO DO MUNDO IMPLICA JOGARMOS JUNTOS.....	104

### PARTE IV - JOGOS E HISTÓRIA

19 HISTÓRIA E HISTORIOGRAFIA.....	108
19.1 Este é um certo documento brasileiro, uspiano, em fronteiras disciplinares.....	109
19.2 Convenção historiográfica.....	111
19.3 Como a pesquisa responde ao contexto histórico.....	114
20 A LEITURA SISTÊMICA COMO PARADIGMA.....	115
21 A LEITURA HISTÓRICA A CONTRAPELO É ESTADO DA ARTE NO BRASIL. .	118
21.1 Benjamin no Brasil.....	118
21.2 Arte alegórica brasileira.....	120
21.3 Alegoria como linguagem ruínosa na periferia do capitalismo.....	121
22 COMO OS JOGOS SÃO LIDOS ALEGORICAMENTE ALHURES.....	123
22.1 Jogos como emblemas.....	123
22.2 Jogos como mero empilhamento ou obra de arte total?.....	124
22.3 Jogos digitais como alegorias propositivas.....	126
23 APLICAÇÕES PRÁTICAS DESENVOLVIDAS DURANTE A PESQUISA.....	128
23.1 Museologia.....	128
23.2 Metodologia de entrevista e observação.....	130
23.3 Propositório colaborativo.....	133
24 CONCLUSÃO: JOGOS SÃO FRONTEIRA ÉTICA NA HISTÓRIA CONTEMPORÂNEA.....	136

### PARTE V - HISTÓRIA ORAL DE QUATRO JOGOS

25 A HISTÓRIA ORAL TEMÁTICA COMO ESTRATÉGIA.....	140
26 UMA HISTÓRIA DE QUATRO JOGOS.....	142
26.1 O contexto da narrativa.....	144
26.2 Análise de quatro emblemas que desfilam na História.....	146
26.3 - Um narrador interessado apresenta uma leitura do fenômeno e inicia um documento.....	151
27 DIÁLOGO COM AUTORES DE JOGOS.....	153
27.1 Tradução da teoria à prática: dos conceitos à entrevista.....	154
27.2 Os emblemas de Zatz e Halaban.....	154
27.3 Transcrição do relato oral.....	159

28 TRANSCRIÇÃO EM HISTÓRIA ORAL.....	166
28.1 Transcrição do relato oral.....	166
28.2 - Roteiro: <i>A Escola de Jogo de Sergio e André</i> .....	167
29 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	176
29.1 Resultado como História.....	176
29.2 Resultado como Ética.....	177
29.3 Discussão: a redenção da alegoria.....	177
30 CONCLUSÃO: ASSIM JOGAREMOS JUNTOS.....	178
30.1 Sinopse de <i>Além das regras do jogo</i> .....	178
REFERÊNCIAS.....	184
APÊNDICE.....	193
ÍNDICE REMISSIVO.....	197

## 0 A apresentação não faz parte da tese

Este elemento pré-textual esclarece alguns padrões de apresentação para facilitar a entrada no texto; se acha que pode ler a obra sem este tutorial, pule para a [parte I - Metodologia e Filosofia da Linguagem](#).

Se esta seção não conta para os 30 capítulos que compõem a tese *Além das regras do jogo: a redenção da alegoria nas fronteiras da Filosofia da Arte e da História da Cultura*, é porque serve de alpendre metalinguístico ou advertência editorial, não substituindo a Introdução, que se espalha pela parte I.

Os capítulos foram reunidos em partes cujos nomes remetem a disciplinas: Metodologia, Filosofia, Linguagem, Arte, Jogo, História. Esse recorte em partes visa facilitar a leitura sistêmica do texto, dando ideia dos autores principais que se podem encontrar a cada volta de uma espiral que se repetirá cinco vezes.

São 30 capítulos: seis em cada uma de suas cinco partes, como num poema em que as estrofes sejam regulares, mas a métrica quebrada. É a nomenclatura dos capítulos que corresponde ao padrão acadêmico vigente, mas alguns caprichos podem ser explicitados nestas linhas para não se perderem nas entrelinhas.

Salvo erro de revisão, faz diferença a minúscula do substantivo comum (histórias da História, uma filosofia, a Filosofia do Jogo) e do próprio, nomeando geralmente disciplinas. Nas combinações desses nomes próprios e comuns, formas sinônimas aparecerão (e, claro, sinonímia não implica “equivalência”): Semiótica e Semiologia, fronteira, divisa e limite etc. Não se trata de fazer redação rebuscada, é tentar dar, a cada nova iteração de um conceito que se retoma, a imagem que mais se encaixa naquele contexto. Outro recurso semântico são as diversas listas de sinônimos entre parênteses (aumentando, na melhor das hipóteses, a navegação hipertextual). Listas com “ou” são por padrão inclusivas: arroz ou feijão, alegoria ou Arte (“ou X, ou Y” é a forma para disjunção).

Nas três primeiras partes, teóricas, todos os 18 títulos de capítulos são apresentados como afirmações, com verbos, que as seções internas pretendem analisar. Estabelecer uma forma pseudossilogética, regularmente distribuída em pacotes de seis capítulos, é o tipo de brincadeira praticada por filósofos desde a Antiguidade, isto é, o jogo linguístico que pretende desvelar supostas leis eternas da Natureza ou do Mundo como regularidade. Abraçamos esse risco ao estabelecer um percurso argumentativo em espiral, isto é, distribuindo em rodadas alguns temas e autores recorrentes acrescidos de nova complexidade.

O projeto gráfico inclui fotos de livro que não necessitam ser lidas. As citações breves devem ser suficientes para contextualizar os argumentos (e citações longas não substituem os textos completos).

A dúzia final de capítulos envolve atritos da teoria com a prática, aplicações e conclusões tentando amarrar as pontas dessa espiral e jogar fora a escada, culminando num roteiro audiovisual que pouco revela das primeiras partes da tese. Termina com uma sinopse, que esquematicamente reapresenta o caminho percorrido.

# **PARTE I - METODOLOGIA E FILOSOFIA DA LINGUAGEM**

# 1 ISTO É UM TEXTO ACADÊMICO

A abordagem que se elege a partir desta seção do documento (chamado tese e depositado para fins de obtenção de título de doutor) é a de texto acadêmico escrito em modalidade culta da variante brasileira do Português. A explicitação dessa informação estrutural ajuda a iniciar o percurso lógico-epistemológico da [parte I](#), pois delimita algumas restrições formais à estratégia comunicacional do autor. Ajuda também por conta do contexto histórico que fornece, ainda que inicial, para exploração nas partes subsequentes.

Escrever um texto acadêmico implica afiliar-se à tradição do diálogo fundamentado pela investigação do corpus disciplinar e sua explicitação por meio de referências e citações. O objetivo de uma tese é ampliar esse corpo de conhecimento, desvelando aspectos do que se chama realidade ou verdade. Esta tese em particular pretende relacionar campos da Filosofia e da Ludologia, na expectativa de lançar luz sobre temas contemporâneos relacionados à produção e à fruição de artefatos diversos que aqui serão resumidos no substantivo comum “jogo”, seguindo a dinâmica histórica de ampliação do corpus e atualização de paradigmas<sup>1</sup>.

Revisaremos conceitos do corpus Epistemologia (via Filosofia da Linguagem, Teoria Geral dos Sistemas e Fenomenologia) com o intuito de situar os jogos entre os documentos de História, bem como desvelar implicações éticas de seus usos diversos. Visamos portanto analisar a construção de mundos ficcionais por jogos, lidos como sistemas de regras e narrativa interagindo de forma complexa com o jogador para a construção de significados; esses podem ser discutidos em atrito com seus usos e contextos, portanto historicamente.

Os teóricos invocados na construção de uma Filosofia do Jogo preparam o caminho para uma discussão de História da Cultura, por exemplo ao analisarem a disputa retórica sobre o uso dos jogos e das tecnologias que os suportam (Sutton-Smith, 2001). Por isso a presente pesquisa identifica-se, no âmbito do Programa de

---

1 Parte do debate a emergir das trocas entre professores e alunos no PPGHDL tem a ver com a mudança do paradigma estabelecido por Kuhn (2010) para uma pós-modernidade mais próxima da crítica epistemológica proposta por Gadamer em *Verdade e Método* (1997). Se esta tese parece descrever o mundo em termos mais afeitos à tradição do primeiro, chegará a lugares semelhantes a Gadamer por caminhos paralelos (pelo menos no objeto alegoria, como se vê nas partes III e IV).

Pós-Graduação Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades da Universidade de São Paulo, dentro da linha de pesquisa Etnocentrismo, Natureza e Cultura.

Do ponto de vista das teorias da História, nossa abordagem à diversidade de leituras de documentos culturais, aqui descrita também como pluralidade de versões de mundo, busca amparo em visadas também diversas: da leitura crítica benjaminiana à História Oral, passando pela discussão sobre as formas de abordar a tecnologia e suas relações sobre os jogos e a ludificação (Bolter e Grusin, 1999).

Vários dos autores trazidos a esta discussão ontológica sobre jogo e História dedicam importância epistemológica também a dois conceitos que se cruzam: alegoria e arte. Do ponto de vista da Filosofia da Linguagem, a metáfora (base do sistema alegórico) é inerente à linguagem e uma válida forma de conhecimento, geralmente suportando construções do discurso em Filosofia, Ciência e Arte.

Este trabalho acadêmico realiza portanto uma revisão teórica da mediação alegórica que os artefatos chamados “jogos” fazem da gente com o mundo. Visa compreender a construção de mundo ludoficcional e suas relações (como experiência estética, fenômeno linguístico, emblema histórico) com os valores partilhados no contexto cultural brasileiro contemporâneo.

Encampar-se-á a noção de jogos como alegoria, a ser discutida tanto em seu sentido histórico (portanto, como emblemas ou metonímias dos fenômenos de seu tempo) quanto em seu sentido artístico (como sistema metafórico, mundo ficcional, produto cultural). A bibliografia recente sobre jogos inclui a leitura alegórica desses artefatos (Galloway, 2006), entretanto frequentemente o nome “alegoria” parece equivaler mais a conceitos de sistema metonímico do que ao sistema metafórico, enquanto preferimos este para caracterizar o sistema artístico dito “alegórico” (sem excluir a composição metonímica como complemento dialético, como discutiremos às partes [II](#) e [III](#)).

A inclusão de exemplos narrados da produção brasileira contemporânea tem a pretensão de testar, ainda que de forma ensaística e não quantitativa, os conceitos desenvolvidos em seu uso na prática da descrição dos fenômenos vividos no atrito de nosso tempo e lugar. Oferece, via História Oral, narrativas que visam servir à História da Ludologia.



Portanto, documento pós-moderno, esta tese denuncia sua própria abertura a usos que dependem de retórica e ideologia, a começar se pertence antes à disciplina Filosofia do Jogo, a História dos Jogos no Brasil ou a Filosofia da Arte (a contingência factual é que se trata de um doutoramento em Ciências). Seu valor jaz em seu uso; se a Ética que acompanha o percurso epistemológico for levada em conta, então será uma tese válida quando tiver implicação política, no fazer, na praxe de qualquer dessas disciplinas.

## 2 ISTO É UM TEXTO ACADÊMICO PÓS-MODERNO

Não se pretende construir, pelos títulos de seção dispostos num arremedo de silogismo, um *Tractatus Logico-Philosophicus*; imitar o primeiro Wittgenstein (2001b) seria uma anacrônica insistência na dependência que a Modernidade tem da linguagem proposicional. Estamos numa pós-modernidade (sem maiúscula, denotando que, diferentemente de Antiguidade, Medievo e Modernidade, o rótulo não funciona como nome próprio, ficando a contemporaneidade a ser nomeada quando for passada). Os jogos de linguagem dessa pós-modernidade que o segundo Wittgenstein ajuda a iniciar (2001a), são conscientes da abertura da linguagem, da falibilidade dos processos de referência, da instabilidade do *corpus* que se constrói como paradigma para ser rompido (Kuhn, 2010).

Elaboramos a seguir algumas implicações do paradigma contemporâneo, repassando autores do capítulo anterior. Em diálogo com apontamentos metodológicos específicos a esta obra, a nova rodada do jogo de escrita deve ser a primeira de muitas revisões do percurso, visando uma evolução dialética em espiral. Sobre essa constante desconfiança em relação às formas humanas de adquirir conhecimento, um ponto de virada recente nessa história deve ancorar esta redação: o processo de passagem da Modernidade à contemporaneidade.

Adota-se aqui uma convenção que remonta à crítica arendtiana à Modernidade (d'Entreves, 2022). A crise da razão humana é tomada como sinal do esgotamento do pensamento moderno, que atinge seu ponto mais dramático com o totalitarismo e a Segunda Guerra, quando a razão é cooptada e a Ciência trabalha pela morte, passando a ser o marco final da Era Moderna. Destacamos, entre os comentaristas contemporâneos a esse processo, Walter Benjamin (central para a [parte II](#) da tese), Huizinga e Caillois (seminais para a [parte III](#)) e antes deles os “mestres da suspeita”.

Paul Ricoeur (1965) celebrizou a expressão “mestres da suspeita”, referindo-se a Friedrich Nietzsche, Karl Marx e Sigmund Freud: pensadores que questionam, respectivamente, a Epistemologia moderna, as relações econômicas e sociais e até mesmo nossa capacidade de conhecer a nós mesmos. Muitos outros, especialmente no século XX, aprofundaram as fraturas do palácio epistemológico habitado pelos modernos, ainda que as colunas erigidas por iluministas e românticos parecessem

úteis. A crise do positivismo lógico, as guerras mundiais, a Teoria da Relatividade ajudaram a sacudir as bases epistemológicas que mantinham inteiro o conhecimento e a possibilidade de comunicação. Como consequência, temos exemplos como a virada epistemológica em Wittgenstein, a ascensão da Fenomenologia, o relativismo nas ciências, o advento da arte moderna.

Uma questão lógica subjaz a diversas dessas mudanças paradigmáticas do século XX: a questão da suficiência da lógica proposicional, suportada por semântica natural, encontrada, fenomênica, contingente. Os novos paradigmas levam em conta que, apesar de usarmos sempre a linguagem referencial, a relação de referência é sempre aberta, incompleta. Caminhos alternativos de referência ganham validade: a abdução, a metáfora, a sinestesia.

## 2.1 Metodologia: abordagem sistêmica

Metodologicamente, emerge a complexidade da referencialidade e seus desdobramentos, explorando essa questão a partir das respostas de autores como Walter Benjamin ou Nelson Goodman, em Filosofia, expressas aqui com nomes (termos, signos) emprestados à língua franca da Teoria Geral dos Sistemas e à historiografia pertinente (notadamente, escatologias como a da Fenomenologia e a dos Estudos Culturais).

A Teoria Geral dos Sistemas fundada de Bertalanffy (1975) chega, via Littlejohn (1988), à bibliografia dos Game Studies em autores como ou Sicart (2008) ou Lankoski e Bjork (2015b). Destarte, esta abordagem tem utilidade unificadora porque sua nomenclatura aparece de forma recorrente e transdisciplinar na bibliografia. A estrutura básica de nosso léxico será resumida na definição: **um sistema é um conjunto de objetos, que se relacionam formando um todo funcional.**

A palavra sistema é especialmente conveniente para uma abordagem à comunicação, como a nossa, centrada no uso (acenando aqui a Pragmática, Semiótica, Política como imperativo ético): seja qual for o meio que se use para comunicar (palavras em papel, tabuleiro e dados, som e vídeo), o discurso é construído pelo relacionamento das partes. Outros usos da abordagem sistêmica serão abordados adiante nas partes [III](#) e [IV](#). Para resumir alguns exemplos da

aderência brasileira a essa língua franca, vimos Vieira sobre arte como sistema (2008); sabemos também do extenso uso do conceito de sistema em geografia por Milton Santos (2006). Conceitos como complexidade e emergência, também da linguagem geral dos sistemas, são usuais na prática do Game Design, como em Salen e Zimmerman (2003)<sup>2</sup> e Schell (2011).

A [Ludologia](#) (Game Studies, Ontologia do Jogo) comparece inclusive para reforçar a coesão da rede conceitual aqui tecida, por exemplo porque diversos conceitos da História da Filosofia previamente apontada são reencontrados no mais específico livro *Game research methods* (organizado por Lankoski e Bjork [2015a]). Nessa coletânea, Olsson (2015a) aponta a necessidade de estabelecer uma cadeia argumentativa que reflita as inferências fundamentais visadas por uma pesquisa. Em nosso caso, *the conceptual framing* (a estrutura conceitual, o sistema de relações entre nomes) é uma interação complexa centrada em Filosofia da Linguagem (passos prévios em Guimarães Neto, 2012) e Estudos Lúdicos.

Chamaremos “Estudos Lúdicos” a área de encontro das disciplinas que se beneficiam da análise dos fenômenos chamados genericamente “jogos” em diferentes contextos culturais, como Educação, Game Design, Ludologia, Psicologia e Teoria dos Jogos. Por sua recentidade, ainda consolidam seu próprio estabelecimento teórico. A orientação a este projeto pela banca de qualificação foi na direção de fortalecer a base teórica, o que Olsson chama de cadeia argumentativa (*argument chain*). A estrutura desta tese engata uma cadeia em que as partes [I](#) a [III](#) constroem, por meio dos títulos de capítulo, uma sequência de inferências (uma cadeia dedutiva aberta, incompleta, mas complementada por abduções filosóficas e inferências científicas).

A cadeia argumentativa preocupar-se-á com algumas premissas teóricas e a exploração das consequências éticas dessa análise. Esse caminho pretende embasar teoricamente o seguinte silogismo, que se conclui ao final da [parte III](#):

**premissa maior: alegorese faz Arte (partes I e II)**

**premissa menor: jogos são meios de alegorese (parte III)**

**conclusão: jogos são meios de fazer Arte (parte III)**

---

<sup>2</sup> A página 55 de Salen e Zimmerman tem uma formulação bem próxima da usada aqui: "A system is a set of parts that interrelate to form a complex whole".

Assim sintetizada, a cadeia argumentativa parece humilde, mas diversas questões relacionadas à semântica desses conceitos e à contextualização do alegórico na experiência lúdica deverão ser investigadas para a melhor compreensão.

Essa amarração teórica embasa um salto à análise prática, o que nos permite classificar nossa pretensão, ao final da pesquisa, como o que Olsson (2015, p. 11) chamaria de "contribuição para a estrutura teórica associada à área específica" (*theoretical frameworks associated with the specific area of concern*). No caso, a área que se busca fica no encontro da Filosofia da Linguagem (ou, mais especificamente, Filosofia da Arte) com os Estudos Lúdicos (especificamente seu objeto "jogos de sociedade" como meio).

Os autores citados são apresentados como uma rede em diálogo, não havendo a eleição de uma Filosofia específica como suficiente para a abordagem aos problemas. Fica favorecida a interdisciplinaridade, em que os argumentos de cada autor serão apresentados de forma nominalista (Goodman, 1998) para melhor contraste à moda da Teoria Geral dos Sistemas. Se quantitativamente prevalecer Walter Benjamin, é porque seu trabalho, apesar de sistemicamente fragmentado, pisa significativamente em diversos dos campos aqui abordados.

### 3 A HISTÓRIA CONSAGRA USOS DA LINGUAGEM

O contexto anteriormente apresentado, de academia brasileira no início do século XXI analisando bibliografia ocidental e escrevendo a História pós-moderna, é portanto definitivo do presente produto. Ao contrário do saber artístico, que pretende transcender o momento (a contingência), o saber acadêmico está obrigado a denunciar seu contexto. A História consagra usos que vão além da capacidade escatológica dos etimólogos do presente e escaparão aos historiadores do futuro. Esses usos dos nomes vigem como paradigma ao qual aderem os usuários de cada língua; no caso da linguagem acadêmica, o impacto prático sobre o uso de nomenclatura vai desde a classificação das palavras-chave na Biblioteca até a redação de leis (ou normas tácitas, como os preconceitos e valores morais).

Antes de operarmos uma análise sistêmica relacional dos conceitos, podem-se estabelecer algumas convenções de nomenclatura, visando o menor prejuízo ao desenvolvimento da discussão mais profunda e detalhada. Como veremos adiante no que se aprende pelos Estudos Culturais de Williams (1983) e pela crítica historiográfica de Daston (2009), a leitura crítica das palavras-chave vigentes ajuda a ler os emblemas da contingência histórica, os documentos historiográficos.

O percurso epistemológico até aqui privilegia a questão das relações de referência como constitutivas do conhecimento. A premissa da artificialidade da linguagem é paradigma pós-moderno (ponto de partida da Fenomenologia e portanto do Existencialismo). Quer dizer que toda taxonomia é um esforço insuficiente de descrever o fenômeno, portanto que tanto a seleção de vocabulário (recorte semântico do sistema filosófico que se esboça) quanto as árvores lógicas porventura apresentadas são apenas uma forma de construir e apresentar o mundo da parte de quem escreve, a ser usada conforme emergir a contingência.

Escolher os nomes para sistemas e operações realizadas no uso desses sistemas, portanto, é afiliar-se a tradições filológicas e dialogar com o uso anterior desses mesmos nomes, que nem sempre descrevem os mesmos conceitos (ou ideias ou campos semânticos: significados que só podem ser apontados pelo emissor, jamais relações unívocas entre nome e ideia).

### 3.1 Referência literal e não literal

Nomeia-se aqui “alegoria” um tipo de sistema (composto de objetos como “signo”, “nome”, “imagem”). “Metáfora” e “metonímia” são vistas como operações constitutivas desse sistema (as relações entre os objetos podem ser de referência literal, metafórica, metonímica).

Esses conceitos são centrais à discussão sobre formas de conhecimento a seguir, quando são analisados campos semânticos mais complexos (Arte, Cultura, História). Essa filiação teórica será detalhada adiante, mas já pode ser amparada pelo uso consagrado na História: o recurso a dicionários de diferentes disciplinas ajuda, pelo atrito de suas definições, a contextualizar o uso aqui escolhido.

Para eleger a nomenclatura empregada na tese, cotejamos os verbetes para “alegoria”, “arquétipo”, “emblema”, “metáfora”, “metonímia” e “símbolo” no *Vocabulário Técnico e Crítico da Filosofia* (Lalande, 1996), no *Dicionário de Semiótica* (Greimas e Courtés, 2008), no *Dicionário de Simbologia* (Lurker, 1997) e no glossário de *Alegoria* (Hansen, 1986), todas publicações brasileiras<sup>3</sup>, o que ajuda no contraste. Ao longo da tese, o recurso a obras específicas força-nos ao uso de fontes em Inglês, que abordaremos com a linguagem aqui estabelecida em Português, citando originais quando for o caso de comparação.

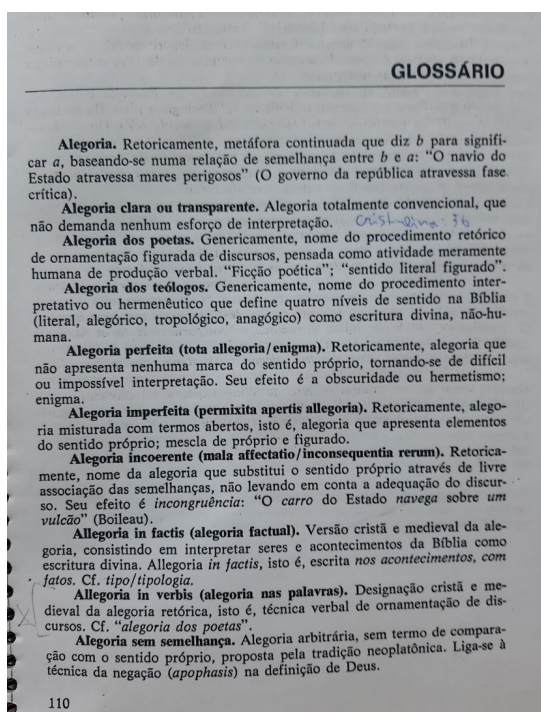
Quadro 1 - Comentário sobre relações de referência

nome da relação	tipo de referência	implicações
denotação	literal	apresenta objetos do sistema; símbolo convencional
conotação	literal ou não literal	os nomes convencionais são objetos que contêm outras propriedades. Podem ser igualmente literais, como as metáforas mortas ou convencionais (chamar uma protagonista de Helena sem mais relação com a Ilíada, por exemplo], ou não-literais.
metáfora	não literal	apresenta, a partir das relações literais, uma estrutura (imagem, parábola) que pode ser aplicada a outro domínio
metonímia	não literal	relaciona objetos diferentes a partir de propriedades deles (“nomes do mesmo texto”, “do texto aos diferentes domínios semióticos a que alude”, “do objeto à experiência estética”). Usaremos como sinônima das relações icônica e indicial de Peirce (a sinédoque é um índice).

3 Os dicionários citados são traduções brasileiras realizadas por editoras profissionais, o que, se não atesta sua qualidade, atesta indiretamente o impacto desses autores na cultura global; o glossário no livro especializado é resumo feito por um especialista local (USP, São Paulo, Brasil).

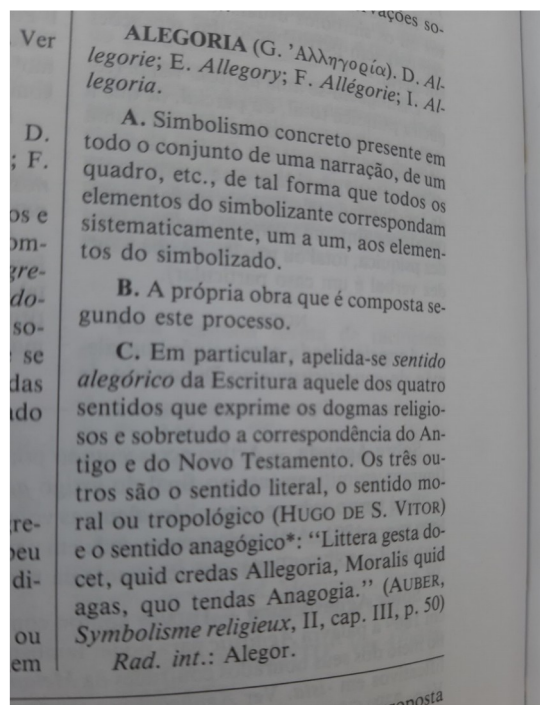
Nosso vocabulário é portanto tributário dessas fontes consagradas pela História, para que avancemos construindo nos próximos capítulos a teoria diante dos pensadores do passado e do presente, que com os lexemas, nomes, imagens, signos, símbolos da Cultura e suas próprias composições filosóficas, científicas e artísticas criaram suas versões de mundo para que possamos escrever a nossa.

Ilustração 1 - Página do Glossário de *Alegoria*



Fonte: Hansen, 1986

Ilustração 2 - Verbetes alegoria no *Vocabulário Técnico e Crítico da Filosofia*



Fonte: Lalande, 1996

### 3.2 Alegoria, símbolo, arquétipo

Alegorese, ou discurso alegórico, será uma forma de nomear a construção baseada na alegoria (palavra derivada de *allos*, "outro" e *agoreuo*, "discursar na ágora": um discurso que se refere a outra coisa). Embora comumente palavras como alegoria, metáfora, símbolo e parábola possam ser vistas como sinônimas (são todas formas de "linguagem figurada"), há especificidades de cada conceito; notadamente, há uma oposição histórica entre alegoria e símbolo. Lalande adicionou



um comentário sobre isso ao pé da edição citada do *Vocabulário Técnico e Crítico da Filosofia*:

Há uma diferença importante na utilização atual geral das palavras alegoria e símbolo do ponto de vista estético. Alegoria tem um sentido quase sempre pejorativo: assinalam-se a "frieza", a pobreza, a insipidez das alegorias. [...] Pelo contrário, o símbolo pode ser vivo, evocador, porque nele a imagem tem um interesse próprio. (Lalande, 1996, p. 38-39)

Uma das conotações específicas da alegoria é de discurso "hermético", por conta do uso de metáforas baseadas em convenções. Ora, nossa não será a defesa da metáfora como segredo entre emissor e receptor. O que se propõe é a metáfora como ferramenta para um paradigma (o pós-moderno) em que se percebe toda a linguagem como convencional, portanto toda referência como hermética se os objetos e suas relações não forem apresentados no contexto do sistema.

Enquanto a linguagem alegórica tem historicamente a conotação de artifício retórico, a linguagem simbólica carrega uma acepção de referência verdadeira. Afinal, a palavra símbolo nomeia, literalmente, a pedra ou selo que, dividido em duas partes, garante a biunivocidade da relação entre os objetos (a uma metade do selo corresponde somente a outra metade, lembram Lalande e Lurker). Por isso, ao falarmos em linguagem referencial pós-moderna, afastar-nos-emos de premissas idealistas ou naturalistas (no sentido de uma linguagem preexistente, a ser descoberta da natureza e não criada, portanto seguindo a leitura de Williams a ser apresentada ao [capítulo 8](#)). Consequentemente, o símbolo literal não é possível na maior parte dos usos da equívoca linguagem comum.

Sobre as palavras "símbolo", "simbolismo" ou "simbólico", adverte-se que aparecerão de maneira polissêmica nos diversos autores quando citados. "Símbolo" pode ser sinônimo de "signo", "semema", "objeto" ou "nome"; "simbólico", de "metafórico" e "alegórico" (como Lurker e, mais abaixo, Fletcher discutem, e como Lalande definiu alegoria: "simbolismo concreto", p. 38).

Preferiremos falar em "nomes", que aparecem em relações de referência literal, metonímica ou metafórica, construindo sistemas ou textos (ou filmes, jogos, teses). O encaixe de cada frase pode trazer sinônimos que apontem os recortes disciplinares a que pertencem (por exemplo, semema e Linguística, signo e Semiótica, objeto e Teoria Geral dos Sistemas).

A relação de referência como ligação direta da palavra ao mundo das ideias subsiste, no mundo pós-idealista, de certa forma, no conceito de “arquétipo”, que portanto passa a ser herdeiro do pensamento “simbólico” ([Lalande](#) e Lurker o discutem).

Para esta pesquisa, é importante perceber que a defesa de uma estratégia comunicacional baseada na alegoria significa que as estruturas de significação são pensadas para transcender o contingente (como o símbolo e o arquétipo), porém sem a “garantia” epistêmica de uma ideia ou um arquétipo como destino da relação de referência. Mais adiante, isso fará diferença ao pensarmos a alegorese como uma criação de mundo, não uma revelação de um mundo preescrito.

Esta seção, além de servir de passagem do plano metodológico ao problema, visa justificar o uso renovado do nome “alegoria” nesta teste. A palavra “símbolo” (às vezes sinônima, tecnicamente um oposto de “alegoria”) teve preferência como nome para a boa retórica artística (Lalande, 1996). Ademais, “alegoria” e “símbolo” são ambos vocábulos polissêmicos, o que pede do usuário a filiação a alguma definição histórica ou sugere a criação de um neologismo. A tese não propõe uma palavra nova, apenas uma revisão dos conceitos e das implicações relacionados a essa estratégia retórica antiga: uma redenção do nome alegoria de seu estatuto negativo.

Resumindo, nossa escolha nominal decorre do contraste entre suas relações semânticas. A palavra “símbolo” é mais ambígua, sendo o sentido por nós preferido, sob influência também de Peirce (2015), de símbolo como chave convencional, em oposição a outros sentidos (como signo ou índice). O nome “alegoria” quase sempre remete ao discurso arquitetado, à criação de argumento com imagens, mesmo que as imagens criadas possam variar muito em termos de coesão, hermetismo, universalidade.

Outras diferenças no uso das palavras mostram o alinhamento semântico a que nos afiliamos (negando o uso de “símbolo” como categoria para esse tipo de estrutura sistêmica): enquanto a linguagem “simbólica” aparece em epistemologias que buscam amparo em arquétipos (Campbell, 1990), a alegorese aparece explicitamente como caminho de criação de uma estrutura a partir do mundo (por exemplo em Platão e Walter Benjamin, como veremos). A leitura que se faz

(mediante influência de Goodman que se verá ao longo da tese) é que este caminho dá ênfase ao criar mundo em oposição ao descobrir.

Há portanto uma releitura do conceito de “alegoria”, de maneira geral referindo-se à mesma categoria de construção linguística que desde a Antiguidade preserva essa raiz, revista após a crise da Modernidade (portanto sob novas premissas epistemológicas e usos que ora emergem). A cada contingência histórica, esse nome teve seu contexto de uso (idealista em Platão e convencional em Aristóteles, brincalhão no Barroco e hoje “sem ideia”, como veremos em Fletcher [2012]), sendo frequentemente na História o contexto de uso desfavorável a essa palavra. Sua redenção por Walter Benjamin é uma filiação histórica a justificar o uso dessa palavra; como já foi enunciado, no entanto, nossa taxonomia visa um diálogo entre sistemas de diversas disciplinas, sem adesão incondicional ao léxico benjaminiano.

Evitamos assim o neologismo e, se relançamos portanto a palavra “alegoria” ressignificando-a da conotação negativa (de estrutura oca, oposta ao símbolo arquetípico) para uma conotação positiva (de denúncia do mitologismo que impede a construção de mundo por artistas), isso pode ser considerado uma escolha política (uma aplicação de valores éticos às circunstâncias do tempo). Essa reafirmação do nome “alegoria” menos busca uma revolução linguística (caso da ressignificação revisionista do uso de certos vocábulos) do que uma correção de entendimento que decorre das implicações éticas do próprio sentido denotativo da palavra (que afetam essa mudança de conotação).

Aplicando-se a estrutura teórica à realidade da pesquisa (a pós-modernidade brasileira), desponta mais uma razão para a filiação ao conceito de alegoria. Trata-se de fazer a historiografia consagrar, à luz da Filosofia ocidental, um traço cultural local evocado pela palavra: tal como na alegoria carnavalesca brasileira, a alegoria pela visada benjaminiana é uma forma lúdica de apresentar o mundo. Pretendemos aqui estabelecer que **a alegoria é a forma possível para a Arte visar a transcendência na contingência: indiretamente, mas esteticamente; ludicamente, mesmo que em outro nível seja séria.**

## 4 LINGUAGEM É SEMPRE REFERENCIAL (PORTANTO REMETE A OUTRA COISA)

Arruinado o palácio da razão pelos “[mestres da suspeita](#)” na virada do século XIX ao XX, o paradigma empirista prevalece sobre modelos idealistas ou a prioristas; é a Modernidade passando da maturidade a uma crise. A História da Filosofia registra outra frente notável para nossa construção da crise epistemológica, o chamado Positivismo Lógico.

O Positivismo Lógico tentava justificar abordagens empíricas (eventualmente realistas até) por meio da Lógica fundamental \_seu emblema é o Círculo de Viena (não é uma medalha, mas um círculo de pessoas como Carnap, Hahn e Neurath, bem como seus seguidores e o movimento filosófico que geraram). No entanto, as dificuldades enfrentadas pelos sistemas fundamentais ao Positivismo Lógico, como o atomismo lógico de Russell e o projeto de Frege de reduzir a Matemática à Lógica, foram mais uma pedra na vidraça moderna: os limites do empirismo para o uso da linguagem deixam o indivíduo que habita a Modernidade tardia sem fundamentos, num ambiente de pluralidade, cacofonia e relatividade ainda a compreender.

A decadência do positivismo lógico como projeto resulta na mudança paradigmática melhor exemplificada por Wittgenstein, que usa o conceito de jogos de linguagem nas *Investigações Filosóficas* (2001a, publicado postumamente) para questionar o realismo e o logicismo a que se afiliara no *Tractatus* (2001b, originalmente 1921).

### 4.1 Pós-modernidade e premissa fenomenológica

Para efeito de notação, usaremos o nome “pós-modernidade” para identificar o presente em que escrevemos, um período histórico em desenvolvimento cujo definitivo nome a Historiografia ainda vai consagrar, talvez ao lado dos tradicionais rótulos Antiguidade, Medievo, Modernidade.

Os primeiros usos da expressão “pós-modernidade” por Lyotard já evocam essa virada linguística de Wittgenstein (Aylesworth, 2015). Hannah Arendt, por sua vez, é notadamente uma pensadora crítica à Modernidade, apontando na primeira metade do século XX o auge das consequências perversas do tecnicismo; a

pensadora ajudou a enterrar certo Positivismo ético que prevalecia desde o Iluminismo do XVIII (d'Entreves, 2022). Usamos aqui, apenas para coesão interna e por influência arendtiana, a Segunda Guerra Mundial como marco final da Modernidade, nunca esquecendo que mudanças paradigmáticas e transições entre grandes eras históricas são processos de décadas, que evoluem em ritmos diferentes nos diversos lugares e campos de conhecimento. Portanto, o debate sobre linguagem e referência, que derrubou pretensões de completude semântica (de garantias de referência) e sintática (de tradução dos fenômenos em linguagem), é um dos últimos estágios da Modernidade.

Enquanto alguns filósofos trabalham em derrubar estruturas, outros propõem novos paradigmas; enquanto a suspeita testava as bases epistemológicas racionalistas e empiristas, uma vertente busca uma abordagem nova à experiência humana, que reuniremos sob o chapéu Fenomenologia. De Husserl e seu continuador Merleau-Ponty (1984) a Sartre (1984) ou Heidegger (2006), passando por Benjamin (que detalharemos), vimos pensadores responderem à crise da linguagem com a refundação de um paradigma: o ser humano não mais desvenda o mundo, ele medeia os fenômenos da experiência usando seu aparato corporal e ferramentas artificiais (linguagem).

Surgiu assim como paradigma pós-moderno o que chamaremos de premissa fenomenológica da linguagem, que une as respostas pós-modernas à falência do império da Razão: a premissa de que, **como linguagem referencial, a comunicação está apenas relacionando fenômenos**. A relação de nomeação não é unívoca; o que se chama em geral “linguagem simbólica” não chega a realizar na maioria de suas instâncias uma relação unívoca entre nome e nomeado.

Mesmo assim, insistiremos na abordagem nominalista, no sentido de que nomes são marcos históricos do engate entre descrições, interpretações e propostas sobre o mundo, e que são, apesar da errância inerente às relações entre nomes e objetos, a estrutura empírica sobre a qual construímos os sistemas (textos, jogos) com que nos comunicamos. Tal como os demais aderentes da premissa fenomenológica, esta abordagem difere do empirismo no sentido de uma forma diferente de estabelecer o recorte entre natureza e cultura (técnica, arte, linguagem): o ser humano não fala a língua universal da Natureza, cria uma Cultura humana.

## 4.2 Metodologia: estratégia nominalista

Nosso foco nominalista é tributário do filósofo da linguagem estadunidense Nelson Goodman. Herdeiro do pragmatismo, aficionado das Artes e filósofo engajado no trânsito entre disciplinas do conhecimento, Goodman foi colega de W. V. Quine e Hilary Putnam na Universidade de Harvard. Por combinar relativismo e nominalismo, a abordagem de Goodman encaixa-se bem em nossa linguagem sistêmica: “nomes” correspondem a objetos, “relações” correspondem a relações.

Goodman inicia sua obra principal, *Ways of worldmaking*, publicada originalmente em 1978, fazendo menção ao fenomenólogo Ernst Cassirer. Apesar do contexto pós-moderno, Cassirer considerava sua fenomenologia mais próxima à definição hegeliana (portanto moderna) da palavra. Mesmo assim, Cassirer foi um filósofo da Linguagem influente no diálogo transdisciplinar pós-moderno, isto é, sua abordagem à multiplicidade de mundos (que os humanos constroem) ajudou a combinar o paradigma fenomenológico à emergente língua franca da Teoria Geral dos Sistemas. Goodman lamenta que a recepção a Cassirer tenha sido incorretamente carregada de vieses “místicos ou anticientíficos” (1998, p. 23) antes de apresentar seu modelo pluralista das “versões de mundo”.

O conceito de “formas de fazer mundo” foi desenvolvido como uma forma de analisar e contrastar textos tão díspares quanto obras de arte, filosofias e teses científicas. Por privilegiar a estrutura de relações interna à obra, Goodman chama de “relativismo” essa ênfase na estrutura de relações entre as partes em cada sistema. Seu relativismo não é uma abordagem epistemológica frouxa, segundo a qual todas as interpretações se equivaleriam. Sua estratégia é um relativismo nominalista, ou seja, os sistemas comunicacionais são vistos em suas relações internas, tendo os signos (nomes) como ligações com o mundo externo à obra.

O relativismo aqui não significa portanto que “é impossível a comunicação” ou que “qualquer afirmação é válida”, mas que é possível relacionar formas de falar sobre as coisas mesmo quando afirmações opostas parecem ser concomitantemente verdadeiras. Por exemplo, “o Sol viaja pelo céu” e “a Terra gira em torno do Sol” podem ser ambas verdadeiras, contanto que relacionemos cada afirmação a seu conjunto de valores (neste exemplo, adaptado de *Ways of*

*worldmaking*, a primeira afirmação é verdadeira quando aplicada à impressão do espectador, enquanto a segunda relaciona-se vagamente à Astronomia).

Portanto assim utilizaremos o “relativismo nominalista” (1998, p. 94-95): quando falamos das coisas, usamos nomes (cujos significados inevitavelmente variam com o uso) e suas relações. Essa estrutura de nomes e relações é que carrega o que quer que as pessoas pretendam comunicar. Desse modo o pensamento de Goodman convém a uma teoria da alegoria: seu jeito de lidar com a comunicação traz a premissa de que denotação é sempre falha (portanto recusa reconhecer classes universais), mas oferece a possibilidade de comunicação formada a partir da combinação de estrutura (seja ela proposicional, plástica, musical) e convenção (o hábito, o uso contingente dos signos).

Embora Goodman não defenda explicitamente a leitura alegórica da Arte ou da Filosofia (especialmente porque seu relativismo borra muito a divisa entre os níveis literal e metafórico), seu reconhecimento à importância do modo alegórico de formação da comunicação é evidente em seus debates com Max Black e Donald Davidson (veremos ao [capítulo 6](#) um exemplo publicado em Sacks, 1992).

### 4.3 Textos são versões de mundo

Seguindo a leitura goodmaniana à questão da referência, cada texto é uma versão de mundo, no sentido de que sua estrutura é reflexo do mundo fenomênico ou “real”. Porém, por utilizar os próprios signos que estão no mundo, ajuda a dar forma à interpretação do próprio mundo exterior. Na condição de leitura sistêmica dupla, que facilita enxergar a estrutura da obra, de um lado, e sua inescapável relação com a sociedade, de outro, o sistema de Goodman dialoga com a problemática pós-estruturalista discutida em autores como Candido (2014), quando fala sobre a “economia interna” do texto e suas relações com a sociedade.

Resumindo, o mundo pós-moderno parece concordar: a gente não diz coisas, a gente diz coisas querendo falar de coisas, dependendo das relações intrínsecas ao sistema (sua sintaxe) e extrínsecas ao sistema (relações semânticas). Parece uma tautologia, mas podemos explorar já algumas consequências.

Em primeiro lugar, não há linguagem “em si”, ela aparece para alguma função comunicacional (seus usos). A inexistência de uma língua “em si” é explorada

formalmente (tecnicamente) no campo da Arte por Goodman no quarto capítulo de *Ways of worldmaking*. Trata-se do “dilema purista” (1998, p. 59-63): Se o que importa para a obra funcionar como arte é extrínseco, ela é simbólica; se o que importa é intrínseco, a obra é “arte pura”. Como já advertimos, “simbólico” neste contexto quer dizer referencial, nominal, à moda da Lógica e da Matemática (não se trata do símbolo como “referência unívoca”). A simbolização extrínseca é contraditória ao sentido intrínseco. Ou há obra pura ou obra simbólica. Goodman resolve o dilema da seguinte maneira: não há artifício sem escolha simbólica, já que no mundo da experiência tudo é afetado e será lido por meio de propriedades extrínsecas (contexto, semelhanças e outras relações com o mundo externo). Toda arte fala de algo fora de si; não há arte pura. Em segundo lugar, a mesma crise moderna, cujo emblema o Círculo de Viena ajudou a forjar, leva à desesperadora conclusão de que referência é sempre incompleta, tema que será abordado no próximo capítulo.



## 5 REFERÊNCIA É SEMPRE INCOMPLETA

A falência do modelo positivista lógico, o advento do relativismo e da complexidade como paradigmas pós-modernos trazem uma premissa a nossa construção sobre Linguagem: a relação de referência, porque polissêmica, porque dependente de meio e intérprete, é sempre propensa a erro. Nenhum sistema é perfeito; errar é humano.

“Errância” é uma das palavras a marcar o entendimento pós-moderno das relações de referência, adotada com gosto, por exemplo, em Heidegger (Stein, 2011). A metáfora de perder-se, perambular, expressa em alguns usos da linguagem algo mais próximo do fenômeno do que simplesmente entender o erro como variável numa tabela-verdade com apenas “verdadeiro” ou “falso” como descrições válidas. Acertar semanticamente é errar na direção do que se quer, e não contra ela.

Essa mudança paradigmática, de rebaixamento do Realismo e incorporação do conceito de erro como intrínseco à comunicação imanente, tem uma consequência subversiva, que aqui vamos explorar: as teorias e práticas fundamentadas em comunicação unívoca, em definição semântica fechada, precisam adaptar-se epistemologicamente. Ora, se a referência literal é equívoca, como a referência metafórica, então a metáfora não pode ser desqualificada como forma de saber somente por sua errância amplificada de implicações referenciais. A metáfora é uma das formas básicas de comunicar, não há como fugir; é hora de rever as filosofias da Linguagem e da Arte que tentavam ignorá-lo.

Goodman vem em nosso auxílio para analisar usos e funcionamentos das relações de referência. Seu trabalho em Filosofia da Linguagem teve impacto no desvendamento da realidade pós-moderna em sua abordagem estrutural ao relativismo em *Fact, Fiction and Forecast* (1977), originalmente publicado em 1955. Seu trabalho, dali até *Ways of Worldmaking* (1978), foi no sentido de propor um novo nominalismo para a linguagem filosófica, um nominalismo que leve em conta os diversos usos do que ele chama, à moda da Lógica e da Semiologia, “sistemas simbólicos” (o que chamaremos aqui de “sistemas linguísticos”, “textos”, “obras” ou apenas “sistemas”).

Ilustração 3 - Apresentação (p. xi) de *Languages of Art* discute "símbolo"

other hand, my study ranges beyond the arts into matters pertaining to the sciences, technology, perception, and practice. Problems concerning the arts are points of departure rather than of convergence. The objective is an approach to a general theory of symbols.

"Symbol" is used here as a very general and colorless term. It covers letters, words, texts, pictures, diagrams, maps, models, and more, but carries no implication of the oblique or the occult. The most literal portrait and the most prosaic passage are as much symbols, and as 'highly symbolic', as the most fanciful and figurative.

Systematic inquiry into the varieties and functions of symbols has seldom been undertaken. Expanding investigation in structural linguistics in recent years needs to be supplemented by and integrated with intensive examination of nonverbal symbol systems, from pictorial representation on

Fonte: Goodman, 1968

Em *Languages of Art* (1968) Goodman busca mais especificamente os fundamentos da linguagem, portanto das relações de referência, para poder transitar entre os domínios da Arte e da Ciência. A metáfora ganha destaque às páginas 81 e 82, quando Goodman aborda "modos de metáfora" e inclui um esquema comparando planos de significado literal e metafórico.

Ilustrações 4 e 5 - Páginas 81 e 82 de *Languages of Art*, dedicadas ao funcionamento da metáfora

8. Modes of Metaphor

Metaphor comes in many varieties, most of them listed in the prodigious if chaotic standard catalogue of figures of speech. Some of these figures, of course, do not qualify as metaphors. Alliteration and apostrophe are purely syntactic, involving no transfer; and onomatopoeia consists merely of using a self-denoting label of a certain kind. Whether a euphemism is a metaphor or not depends upon whether it applies labels for proper things to improper things or only substitutes proper for improper labels.

Among metaphors some involve transfer of a schema between disjoint realms. In personification, labels are transferred from persons to things; in synecdoche, between a realm of wholes or classes and a realm of their proper parts or subclasses<sup>31</sup>; in antonomasia between things and their properties or labels.

But not for all metaphors are the two realms disjoint; sometimes one realm intersects or is an expansion or a contraction of the other. (See Figure 2.) In hyperbole, for instance, an ordered schema is in effect displaced downward. The large olive becomes supercolossal and the small one large; labels at the lower end of the schema (e.g., "small") are unused, and things at the upper end of the realm (the exceptionally large olive) are unlabeled in this application of the schema—unless the schema is extended,

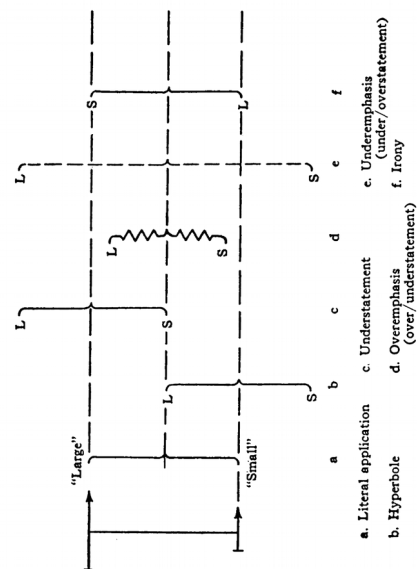


Figure 2

<sup>31</sup>A realm of wholes is of course disjoint from a realm of their proper parts, and a realm of classes from a realm of their proper subclasses.

Fonte: Goodman, 1968

Sendo o interesse desta pesquisa caminhar na direção de uma construção em Filosofia da Arte e em Filosofia do Jogo que justifique as alegações sobre alegoria e jogo em geral e alguns testes em particular, não nos poderemos deter na taxonomia mais específica empregada por Goodman, por exemplo neste caso, senão ressaltando que sua teoria referencial (seu “sistema simbólico”) busca acolher e fundamentar os usos da metáfora em Filosofia e Arte.

Um dos conceitos centrais em discussão é o de referência como cruzamento de campos semânticos (domínios semióticos, conjuntos, “realms” no original). A Filosofia da Linguagem e a Ciência em sua busca empírica precisam entender a comunicação como sistema de relações (conceito que Goodman vai aperfeiçoar mostrando “formas de fazer mundo” em *Ways of Worldmaking*).

Sobre “domínios semióticos”, expressão que em nossa abordagem pode ser traduzida como “conjuntos de objetos comunicacionais e suas relações” e foi apresentada como sinônimo, não equivalente, a “campos semânticos”: trata-se de um aceno ao uso de “*semiotic domains*” por James-Paul Gee, ao tratar de aprendizagem e letramento como “fluência em domínios semióticos” (2002). Daí a preferência por esse sinônimo de “semiológicos”; embora contrarie o padrão deste texto de preferir Semiologia a Semiótica, ajuda a uni-las (pois não se pretendem analisar as vertentes dessa parte da Filosofia da Linguagem; se não são a mesma disciplina, são xarás).

Goodman (1968, p. 81) também dá atenção à sinédoque, uma forma de metonímia (conceito que ainda será mais discutido), como modo de metáfora; sabidamente, é uma expressão semanticamente próxima (Greimas e Courtés, 2008, p. 311-312, dedicam grande parte do verbete “metonímia” a sua relação com a metáfora, ambas “formas de substituição”). Usaremos de forma ligeiramente diferente mais abaixo.

A linguagem que emerge das bases teóricas anteriores não permite usarmos “símbolo” na acepção mais geral de Goodman, preferindo “nomes”, que ele passa em sua maturidade a empregar como sinônimo do que em *Languages of Art* aparece como “etiqueta” (label); ou “signos” quando quisermos dialogar com semiólogos. Assim, de seu nominalismo relativista, não levaremos o léxico, mas essa Lógica que justifica o cuidado de nomeação dos objetos em nossa apresentação.

## 5.1 Discussão: respostas pós-modernas à questão fenomenológica

O reforço da visada pós-moderna por confirmações científicas não aconteceu sem reações contrárias. Por exemplo, o trabalho dos neurocientistas Lakoff e Johnson, baseado em mapeamento (cerebral e linguístico) de conceitos de tempo e espaço sofreu resistência, visível em obras como *Beyond Metaphor* (Fernandez, 1986), debate principalmente em Antropologia em que conceitos como símbolo, Natureza e metáfora estavam em pauta. Johnson continuou a pesquisa para sustentar uma teoria da metáfora, consolidada em *The Meaning of the Body - Aesthetics of Human Understanding* (2007). Indício de pós-modernidade, Johnson não usa um termo como “empirismo” para justificar sua abordagem, mas “fenomenologia”:

Fenomenologicamente –no nível da experiência sentida– duas das mais importantes formas como o tempo é experienciado são pela movimentação dos objetos e pelo movimento de nossos corpos<sup>4</sup>. (Johnson, 2007, p. 28)

Johnson propõe uma teoria corporificada da significação (Embodied Theory of Meaning), em que aplica os mapeamentos como forma de apresentar as metáforas como bases do pensamento abstrato, portanto da filosofia e da arte.

Pela via da Filosofia da Linguagem, Goodman faz um argumento portanto complementar ao que Johnson faz pela Neurociência: a metáfora é uma função referencial legítima e confere à Arte um estatuto de forma de saber tão respeitável quanto Filosofia ou Ciência.

Incorporando as expressões de Goodman e Johnson, as formas de fazer mundo da linguagem humana são intrinsecamente fundamentadas na metáfora e na experiência estética; cabe portanto analisar melhor o funcionamento da metáfora, tanto em oposição à literalidade quanto à metonímia.

Tomando uma definição mínima de alegoria como **sistema construído por relações referenciais metafóricas**, explicitaremos algumas vantagens da alegoria sobre a literalidade, como apresentadas pela tradição. Quando mais tarde diferenciarmos alegoria metonímica, não deixa de conter metáforas, mas essas metáforas acabam enfraquecidas na errância do tempo por dependerem mais de atributos semânticos, daí o conceito de emblema.

---

<sup>4</sup> Original: *Phenomenologically—at the level of felt experience—two of the most important ways in which time comes to be experienced are through the motion of objects and through movement of our bodies.*

## 6 CONCLUSÃO: A REFERÊNCIA ALEGÓRICA É UM PROJETO DE TRANSCENDÊNCIA PARA O UNIVERSAL PARTINDO DO IMANENTE

O objetivo dos capítulos [1 a 5](#) foi contextualizar alguns problemas em Filosofia da Linguagem na História da Filosofia; este capítulo visa apresentar uma solução para prosseguirmos na construção de uma cadeia argumentativa ligando Arte, Jogos e História.

Arte e Filosofia são formas de saber acusadas, especialmente pelos adeptos da Ciência, de prejuízo por conta da subjetividade das metáforas, da ambiguidade das analogias, da falta de verificabilidade de seus sistemas etc. Goodman é autor de uma elegante resposta a esse problema epistemológico, “A metáfora como trabalho adicional”, disponível na coletânea *Da metáfora* (Sacks, 1992). Goodman escreve em 1979, em resposta ao simpósio “Metáfora: o Salto Conceitual”, organizado por Joan Cowan no ano anterior, que contara com intelectuais como Donald Davidson, W.V. Quine e Paul Ricouer e cujos anais renderam debate.

O uso metafórico da linguagem difere de modo significativo de seu uso literal, porém, ele não é menos compreensível, não mais recôndito, não menos prático e não mais independente de verdade ou falsidade do que seu uso literal. Longe de ser uma mera questão de ornamento, participa plenamente do progresso do conhecimento, ao substituir algumas insulas categorias ‘naturais’ por categorias novas e esclarecedoras, ao revisar a teoria e ao trazer-nos novos mundos. (Goodman, in Sacks, 1992, p. 177<sup>5</sup>)

Do ponto de vista da abordagem sistêmica ao jogo, interessa no texto de Goodman, talvez mais que seu debate com Davidson sobre “O Hipopótamo” de T.S. Eliot, sua insistência na metáfora como elemento construtor de uma camada adicional de sentido. Conclui: “In metaphor, symbols moonlight”. “Na metáfora, os símbolos realizam um trabalho adicional” (1979, tradução nossa). Mais uma vez, o nome “símbolo” aqui denota signos, nomes, objetos, não “simbolização”.

O verbo “moonlight” é imagético (a lua que ilumina refletindo o sol), mas também tem um uso de metáfora morta (portanto na prática “literal”): coloquialmente, “moonlight” significa ter duas fontes de renda (Merriam-Webster, 2022). Se

---

5 Essa é a tradução brasileira de Goodman (1979); em seguida discutir-se-á a imagem do texto original, retornando a ele com nossa própria tradução para o título do artigo.

fôssemos traduzir esse artigo ao Português, o título sugerido poderia ser “A metáfora tem dois empregos”, por apresentar a metáfora viva (a metáfora na humana situação de trabalhador) em paralelo ao sentido convencional (“emprego” é uso), embora outras possibilidades mais poéticas possam ser contempladas com o uso de “luar”.

O uso da metáfora na Arte, na Filosofia e mesmo na Ciência implica uma ênfase diferente na construção do discurso. A referência literal, apesar de incompleta, na prática continua em uso: o “cerco” semântico que diminui a errância referencial dos textos melhora conforme cada linguagem especializada se desenvolve. Retornaremos no [capítulo 8](#) a Daston (2009), para quem um problema em História da Ciência, entre outras humanidades, é justamente esse fechar-se em relação às demais disciplinas.

Resumindo, o léxico a incorporar da discussão inclui dois tipos básicos de relação de referência, com usos específicos (não pretendemos agora uma taxonomia fechada, apenas listaremos o suficiente para nossa argumentação): literal e não literal. Seus usos diferem em que a primeira depende mais de atributos dos nomes (definições implícitas a partir dos domínios semióticos de uso), enquanto nas relações não literais o domínio de partida é um pretexto, importando muito os paralelos relacionais entre o domínio de partida e o domínio de destino (o de que se fala, o conceito, a moral da história). Cada nome perfaz diversas relações de referência no atrito com os demais nomes do texto e o ambiente mediado pelo leitor.

Retomando o cotejo dos dicionários iniciado ao [capítulo 3](#), bem como partindo do princípio de que o domínio da gramática escolar da Língua Portuguesa é um domínio semiótico muito próximo à língua franca da norma culta acadêmica interdisciplinar baseada na Teoria Geral dos Sistemas, elegemos poucos conceitos fundamentais, que reiteramos não esgotam o prisma de relações de referência que se fazem na comunicação no mundo dos fenômenos. Chegaremos a nomeações incomuns como “alegorese”; por ora basta trabalhar com conceitos cujos nomes já têm uso amplo: a denotação (referência literal), a metonímia e a metáfora. Além de visar atender ao imperativo ético de acessibilidade cultural, o recurso a tais elementos comuns da Gramática como experienciada historicamente pela maioria da população escolarizada faz coesão com análises sistêmicas de jogos como a de Järvinen, que define **mecânicas de jogo como "verbos"** (2007, p. 263).

Portanto os sistemas de que falamos (poemas, filmes, jogos) contêm objetos que são os nomes (gramaticalmente: sujeitos e objetos de períodos), relacionados por verbos (ações, movimentos, mecânicas); esses objetos têm atributos (adjetivos e outras funções gramaticais, que podem corresponder a relações icônicas, indiciais, simbólicas, convencionais).

Emerge a necessidade de uma distinção de metáfora e metonímia que faça a ponte a esse paralelo entre sistema semiológico e linguagem natural. Nosso argumento é que a denotação e a metonímia operam prioritariamente relações semânticas com o fenômeno, enquanto a função metafórica emerge de relações sintáticas entre os objetos (a estrutura esteticamente composta desses objetos semanticamente carregados). Num contexto em que denotação e metonímia se confundem, especialmente se Johnson (2007) estiver correto ao apontar a metáfora como fundamento do pensamento, a metáfora ganha legitimidade como estrutura a se agarrar para apresentar os fenômenos do mundo ao interlocutor por meio do mundo dos signos.

Desse modo, a relação metonímica envolve, grosso modo, atributos imanentes dos objetos (cor, nome, forma, indícios que remetem ao domínio de destino da relação não-litera). A metáfora é mais abstrata por emparelhar domínios por meio de suas relações estruturais, nem sempre facilitando os caminhos denotativos ou metonímicos pelos quais o leitor deve buscar o paralelismo estrutural. A metáfora pode ser hermética (secreta, perfeita), mas em geral aparece mediada pelo sistema (por exemplo quando Platão escreve a Alegoria da Caverna e enuncia que é alegoria e explica em seguida a imagem). A metáfora hermética é “convencional”, quer dizer, requer uma legenda predefinida que não está no mesmo domínio da enunciação da imagem. Pode servir como mensagem cifrada, criptografia (o símbolo no sentido original), mas quando aparece num texto de uso científico ou artístico, pode equivaler a uma denotação específica, daí metáfora morta (como o nome que evoca uma figura mitológica que não seja apresentada no sistema de enunciação). Elas fazem parte da cultura e são discutidas pelos Estudos Culturais como objeto de disputa (capital cultural, *status* étnico, Política).

Quase sempre nesta tese, no entanto, dizer “metáfora” quer dizer a tentativa falível, mas estruturada, projetiva, de transcender a errância por meio da imagem. Portanto, a construção metafórica que se vai investigar ao tratarmos a Arte e os

jogos não é a pequena imagem metafórica que integra um texto na condição de objeto, que pode ser mais ou menos hermética dependendo do contexto de uso de cada sistema. O que interessa, neste contexto epistemológico, é a função metafórica como fenômeno (experiência sinestésica) que emerge dos objetos em relação. Daí o uso de “alegoria” para o sistema baseado na metáfora.

## 6.1 A alegoria como eterno projeto de transcendência

O argumento aqui é que, em toda a História, comunicadores escolhem como construir suas metáforas; filósofos e artistas que buscaram transcender a errância histórico-fenomenológica fiaram-se na metáfora para arranjar sua apresentação de relações de referência. Aqueles que se fundamentaram apenas nos objetos narrados como metonímias da História não fizeram muito diferente do que a errância do tempo já produz a partir da História como literalidade.

Assim, se invertermos a confiança do símbolo (signo como porta-ideia) para um confiar desconfiando nas relações (ainda que estáticas, mas novas), então talvez a pecha apontada por Lalande (1996) de alegoria como sentido pejorativo, de frieza, em contraste ao símbolo, então um frio esquema metafórico, em sua tosca simplicidade, passa a valer mais que a profunda identidade imagética de um mito reservado apenas aos iniciados.

O defensor do simbólico e do alegórico querem a mesma coisa, o universal; a alegoria do passado fiava-se em ideias universais, premissa abandonada; o simbolismo moderno fia-se (até a pós-modernidade) em arquétipos ou numa “natureza” universal, frequentemente ignorando como suas convenções são limitadas e beneficiam-se de alguma hegemonia cultural (por exemplo, a estética greco-romana como língua franca da arte ocidental).

Para o apreciador de Cultura e Arte, pouca coisa muda à primeira vista: o alegorista caminha junto de quem chama alguma arte de “simbólica” querendo dizer que várias camadas de significação formam algo bom (ambos concordam). A diferença profunda está nas formas de fazer mundo (construir sistema), portanto de apresentar os fenômenos (e suas implicações em Retórica, Narratologia, Semiologia). O alegorista não rejeita a convenção e o tempo, mas apresenta seu argumento com eles. Ao simbolista talvez baste a metonímia, pois vivemos este



mesmo mundo e perscrutamos o mesmo inconsciente coletivo; ao alegorista toda imagem é metonímica e a ação é metafórica.

Ler os documentos da História (as obras de Arte, Ciência e Filosofia, os produtos culturais e as ruínas) alegoricamente, como veremos, pode enfatizar o que esses textos têm de emblemático (metonímico). Esse é um sentido secundário, que de certa forma arrasta a conotação pejorativa (pois o passado é ruína; é tributo aos vencedores, porém decadente). Nesse sentido secundário, “alegoria” nomeia o objeto como documento histórico, interpretada como narrativa universalizante (via metonímia) daquela condição. Mais abaixo discutiremos como isso atrapalha a cultura de escrever e ler sistemas como “construção de mundo”, mas já se pode adiantar que o problema envolve os diferentes funcionamentos da referência aqui expostos. Para a compreensão da História, esse sentido de alegoria é explorado por Benjamin nas *Passagens* (2007), com bastante eco em interpretações de *Historiografia* e *Jogo* (nas seções III a V).

O uso principal que propomos do conceito de alegoria encontra mais semelhança com o platônico (ainda que este se fie em ideias, pois estrutura a imagem de dois domínios em paralelo) e o que Benjamin arrisca propor como estratégia artística ao fazer o elogio do teatro barroco. Afinal, esse uso é mais coerente com o estado da arte epistemológico exposto: a Teoria Geral dos Sistemas e o nominalismo de Goodman enxergam a comunicação como construção de mundo, Johnson vê a metáfora como função universal.

Em sua teoria da alegoria descrita em *Origem do drama trágico alemão* (2001, doravante ODTA), Benjamin usa a oposição entre alegoria e símbolo. Embora sua análise de alegorias históricas seja repleta de críticas (do hermetismo à frieza, passando pela relação com o sagrado), o esforço de Benjamin parece ser no sentido de defender o uso da alegoria como forma artística.

No encerramento de sua tese, Benjamin expressa uma conclusão que sugere o caminho para a alegorese e parece convir à epistemologia contemporânea, se tomarmos sua imagem de “ruína” como metonímia da errância da referência:

Ele [o drama trágico alemão] foi concebido, no espírito da alegoria, desde o início como ruína e fragmento. E quando outras resplandecem como no dia primeiro, esta forma fixa no derradeiro a sua imagem do belo.  
(Benjamin, 2001, p. 253)

A proposta aqui expressa portanto é que a alegorese, ou seja, a estratégia de construção sistêmica cujos objetos se relacionam metaforicamente, é um projeto (*design*, *Vorstellung*, arte retórica) que visa transcender a errância referencial. Por meio de convenções e atributos imanentes, em sua estrutura perceptível, a alegoria aponta o universal.

## **PARTE II - FILOSOFIA DA ARTE**

## 7 ARTE É TÉCNICA E FORMA DE SABER

O capítulo anterior ocupou-se de estabelecer a estrutura geral com que serão analisados alguns fenômenos relacionados a jogo e arte. A construção teórica continua, sobre essa fundação de Epistemologia e Filosofia, com colunas em Filosofia da Arte ([parte II](#)) e Filosofia do Jogo (parte III), encimadas por um arco de História a uni-las (partes [IV](#) e [V](#)). Não se pretende que as duas “filosofias” apresentadas nas partes [II](#) e [III](#) sejam sistemas completos, senão recortes desses domínios disciplinares servindo para a futura conexão dos conceitos (o arco adornado de emblemas da História). São portanto colunas espiraladas, dando voltas no âmago da Filosofia conforme retomamos cada conceito de nossa plural fundação epistemológica.

Para iniciar a coluna artística, recorreremos mais uma vez à História. Para alargar o campo de referências, a próxima volta da espiral pretende relacionar alguns dos autores já em uso à História da Filosofia da Arte, bem como introduzir outras abordagens à História (Estudos Culturais, História da Ciência, Comunicação).

Será uma volta em dois filios taxonômicos, divisão encontrada no mundo fenomênico e que, antes de analisar, chamaremos de sentido antigo e sentido moderno de "arte" (especialmente pelas raízes de *techné* e *ars*, mas o sentido moderno vem literalmente da Modernidade). As implicações desses sentidos no uso dos textos estabelecem um caminho de análise para esta parte II da tese; o ponto de chegada é discutir se o empilhamento desses dois sentidos é o máximo que uma obra de arte pode proporcionar.

Resumindo, são estes os dois principais sentidos de "arte", nas palavras do etimólogo Raymond Williams, um dos fundadores da disciplina Estudos Culturais (os grifos do autor indicam verbetes do mesmo livro):

O sentido geral original de arte, para se referir a qualquer tipo de habilidade, ainda é ativo em Inglês. (...)

A emergência de uma Arte abstrata, em maiúsculo, com seu próprios princípios internos, porém gerais, é difícil de localizar. Há diversos usos plausíveis no

século XVIII, mas foi no XIX que o conceito se generalizou. É historicamente relacionado, nesse sentido, ao desenvolvimento de **Cultura** e **Estética** (qq.v.).<sup>6</sup> (Williams, 1986, p.41-42, tradução nossa)

De um lado, técnica, artesanato; de outro, o sentido que se cruza com os campos semânticos da Estética e da Cultura.

## 7.1 Arte como técnica e como meio

O sentido original, em raízes como o latim *ars* e o grego *techné*, marca os idiomas com palavras como "artesão" e "artesanato", "técnico" e "tecnologia": arte é o corpus de cada saber, o paradigma, a fluência no domínio semiótico de cada trabalho que se realiza.

Arendt, por exemplo, explora a diferença de status entre diferentes concepções de trabalho (a partir de raízes como *labor* e *Werk*) em "A condição humana" (2010), o que ajuda a entender a questão social (portanto política) da separação entre arte como técnica e Arte como saber. Arte pode ser sinônima de Ciência quando o elogio à boa arte é o elogio à boa técnica.

Há profissões em que o produto é ele próprio chamado de "arte", o que depende de condições culturais, como já apontou Williams acima. Arendt complementa ao explorar como a criação desse estamentos sociais de cada manifestação da técnica (dando uma aura superior à Arte que será discutida em [7.2](#), em que de maneira geral estabelece que "a técnica não basta"). Assim, toda a tradição carrega a cultura de que o artista dialoga com a técnica, mesmo depois da libertação da forma pelos modernistas em geral (dadaístas certamente, Duchamp em particular).

Quando vista como forma elevada de saber ou cultura, como veremos a seguir, Arte raramente perde essa conotação original; espera-se do artista uma ciência do domínio semiótico de alguma técnica socialmente validada (capital cultural, portanto).

---

<sup>6</sup> Original: *The original general meaning of art, to refer to any kind of skill, is still active in English. [...] The emergence of an abstract, capitalized Art, with its own internal but general principles, is difficult to localize. There are several plausible C18 uses, but it was in C19 that the concept became general. It is historically related, in this sense, to the development of CULTURE and AESTHETICS (qq.v.).*



Fonte: Khouri e Miranda, 2007

As técnicas culturalmente associadas ao rótulo Arte, como poesia, pintura, escultura, teatro e romance, serão pela abordagem desta tese nomeadas **meios** (suportes) para a construção de versões de mundo que podem servir a domínios como Ciência (como portador de lições, função pedagógica), História, Religião e Arte (esta será mais especificamente debatida em seguida).

A pós-moderna desconfiança em relação ao poder da técnica é manifesta, do ponto de vista dos meios de comunicar, por autores como Benjamin (cujo conceito de ler a História como “monumento” ou “ruína” também aparece notoriamente nas *Passagens* [2007]) e em autores como Heidegger (Stein, 2011), McLuhan (1978) e Flusser (2008). Cada um a sua maneira, todos pensam criticamente a relação entre meio e uso. Heidegger fala em perda de identidade do sujeito dominado pela técnica; McLuhan busca o correto uso da técnica, da potencialidade de cada meio.

Conhecedor desses autores, Flusser aponta ao final do século XX uma "revolução atual" (pós-moderna), a telemática.

Teórico do Design, Flusser recolhe essa tradição do pensamento sobre o meio para ler criticamente a virada para o século XXI. Se por um lado McLuhan tem razão em advogar por usos éticos de cada meio, em lugar de pensar a supremacia de um meio sobre outro, por outro lado é visível que os usos que o capitalismo faz dos meios de comunicação não corresponde à melhor execução ética das potencialidades de cada suporte.

Se a Teoria Crítica tinha razão em desconfiar da Cultura como subserviente à Economia, então o cerne da revolução telemática descrita por Flusser está em como as novas tecnologias (e os novos usos de velhas técnicas) construirão um mundo novo (uma nova rede de relações sociais) ou replicarão valores sociais e culturais viciados. *O universo das imagens técnicas* é uma obra póstuma, escrita antes da implementação generalizada da Internet, mas já antevê o problema de a opinião pública ser centralizada pelo poder econômico num cenário de redes horizontais e *peer-to-peer*.

Nos capítulos "Dialogar" e "Brincar", Flusser aponta algumas questões centrais da contemporaneidade: eliminar o velho (pág. 85); dialogar (pág. 87); criar informação (91); jogar com ideias, como os artistas (pág. 93). Flusser embarca no conceito de pós-modernidade como pensamento lúdico, a ser revisitado na [parte III](#).

## 7.2 Arte como forma de saber

Fala-se aqui em "formas de saber" para manter coesão com a taxonomia previamente exposta, classificando documentos segundo funções. Filosofia, Ciência, Arte são domínios semióticos reconhecidos culturalmente como formas de saber (e exercem essa função social); outros domínios semióticos, sobre os quais frequentemente são erigidas ciências e epistemologias específicas, são por exemplo a Cultura Popular, a Cultura Lúdica, a Religião. Os sistemas chamados textos ou documentos usam meios (livro, fórmula, tela e, diremos depois, jogos) para exercer essas funções comunicacionais.

Por exemplo: se um artigo em prosa é um meio para Filosofia ou um documento de opinião para a História, isso depende do uso que dele prevalece. Goodman, a crítica marxista e os Estudos Culturais talvez digam que depende mais do uso do que de propriedades intrínsecas ao texto. Concordamos, mas ousamos projetar aqui a melhor das hipóteses em que certos autores de sistemas comunicacionais desde a Antiguidade sabem, cada um a sua maneira, o uso a que se destina antes de construí-los, fundamentando o jogo de relações entre metonímia e metáfora no ambiente desse uso.

Além das fronteiras da técnica, o segundo sentido de Arte, moderno, terá seu universo definido por contextos histórico-sociais, frequentemente a técnica do sentido primeiro sendo usada como requisito. Evidentemente, desde a Antiguidade as artes são debatidas em termos estético-culturais: por exemplo, a *Poética* de Aristóteles pode ser lida como Filosofia da Arte e muitos dos objetos que chamamos Arte já existiam (especialmente a poesia, tanto cantada quanto no teatro, formas expressivas populares na Antiguidade). Há no entanto com a emergência do sentido moderno de Arte uma implicação importante: o papel do artista deixa de ser um desvelador da realidade (um retratista do verossímil aristotélico, técnico da perspectiva e da cor nas artes plásticas, arranjador sensível das boas práticas matemáticas da Música) e passa a ser um criador de mundo.

Talvez por isso a República platônica temesse o artista: para os idealistas, melhor submeter a criação de mundo aos filósofos e cientistas. Platão na *República* (1993) parece censurar a poesia por conta de características inerentemente artísticas no sentido moderno, quais sejam, o papel engajado do artista e sua errância inventiva. No mundo pós-idealista contemporâneo, dessacralizado, a travessia da fronteira imanente depende de outras formas de saber, que transcendem a razão (Benjamin dirá que, sem o amparo da referência sagrada que a Religião oferece, a arte barroca precisa dar uma volta lúdica (veremos na análise do ODTA ao [capítulo 11](#)).

O recorte disciplinar e político decorrente dessa mudança inclui um fortalecimento da Arte como um nome para o corpus que reúne diversas artes, mas carregam essa aura (benjaminiana ou, antes dele, aura de sagrado moderno, conseqüente da crise da Religião como dogma transcendental), aura de sagrado contemporâneo –desde *Stars*, de Morin (1957), passando pelos Estudos Culturais e



Roger Caillois (2006) analisando a ludicidade da indústria cultural, até a presente aura mutante dos memes.

Artistas são uma classe, como cientistas ou filósofos são a classe dos acadêmicos; os artesãos, os editores e os comerciantes de Arte são outras classes. Mais adiante discutiremos implicações sociais desse estatuto moderno de Arte. Antes convém ressaltar mudanças formais que acompanham o novo paradigma. Elas aparecem historicamente como narra Arlete dos Santos Petry (2014): o conceito moderno de “autoria” estabelecendo-se no XVIII, acompanhado de filosofias da Arte que dão espaço ao lúdico –Petry bebe em Duflo (1999). De fato, na moderna Filosofia da Arte, caem de valor funções como “desvelamento do sagrado” e “construção da beleza”, sendo substituídas por buscas mais humanas, como a Estética do sublime kantiana e a Arte como jogo de imagens (Sutton-Smith [2001], como Duflo, lembra de Friedrich Schiller nesse quesito). O artista, portanto, é cada vez mais reconhecido como um criador de mundo, daí muito de seu valor.

Coerentemente com essa nova visada estética nas filosofias da Arte, a Modernidade chega a seu fim com o desmonte formal da virada para o século XX. Desde então, não basta ao artista dominar uma técnica, cabe a ele usar a técnica adequada ao meio (qualquer meio, especialmente depois de Duchamp) para apresentar algo sobre o mundo. Reforça-se o lado “estético” (sinestésico) das artes como forma alternativa ao saber objetivo da Ciência, que funciona melhor em sistemas supostamente menos excitantes aos cinco sentidos (o texto proposicional abstrato sobre nomes concretos).

Historicamente o plano-outro de que a Arte fala varia muito e sua preferência muda contextualmente (beleza, verdade, Deus, moral, prazer, realidade), mas o conceito moderno de certa forma atualiza a ideia antiga de imortalidade pelo heroísmo: o artista visa a imortalidade quando se aventura a lançar imagens que atravessem a fronteira da errância do tempo.

## 8 A ARTE ACONTECE NA HISTÓRIA

Nesta volta da espiral epistemológica em desenvolvimento, contextualiza-se historicamente o uso dessas conotações do nome “arte” para melhor relacionar à abordagem dos autores centrais nas seções subsequentes.

Serão três passos: discutir como o conceito de Arte relaciona-se ao contexto cultural, explicitar alguns elementos da cultura contemporânea relacionados a Arte e jogos e por fim revisar, de forma propositiva, algumas questões relacionadas a Ética e uso (práxis, política). O capítulo pavimenta um percurso argumentativo em direção a um espaço de construção artística.

### 8.1 A Arte diante da História

A abordagem de Raymond Williams (1983, 1989) servirá de partida para esta subseção (representando os Estudos Culturais), que deve incluir um retorno a Benjamin (com sua crítica historiográfica), e uma breve apresentação da discussão proposta por Daston (sobre História e Estudos Sociais).

Ilustração 7 - Ficha catalográfica de *Keywords*; no livro, Raymond Williams declara fazer uso de “historical semantics” (p. 23)

Library of Congress Cataloging in Publication Data  
Williams, Raymond.  
Keywords : a vocabulary of culture and society.  
Bibliography: p.  
1. English language—Etymology.  
2. English language—Glossaries, vocabularies, etc.  
3. Sociolinguistics.  
4. Culture—Terminology. 5. Society—Terminology.  
I. Title.  
PE1580.W58 1985 422 85-264  
ISBN-13 978-0-19-520469-8 (pbk.)  
ISBN 0-19-520469-7 (pbk.)

*Fonte: Williams, 1983*

Esse ponto de partida tem a utilidade de vir de uma abordagem sistêmica, como fica visível não somente pela linguagem empregada (exemplos abaixo), mas também porque consolida seu projeto de análise da cultura numa obra como *Keywords*, em forma de dicionário. Assim, Williams contextualiza os nomes do domínio semiótico da Cultura (na ficha catalográfica de *Keywords*, a primeira

categoria é Etimologia). Nesse livro, vimos que o verbete Arte aponta relações com Estética e Cultura (verbetes de seu *Keywords*).

Estética, no sentido literal (relacionado aos sentidos e à experiência dos fenômenos), tem relação intrínseca com a Semiologia e a Filosofia da Linguagem que temos discutido, inclusive quando Johnson usa a Neurociência como base para uma Estética<sup>7</sup>. No sentido mais popular, Estética relaciona-se a Arte como técnica (no sentido de “convenção estética de cada domínio”). Sobre Cultura, lembra Williams (1989, p. 87, tradução nossa):

Cultura é uma das duas ou três palavras mais complicadas da língua inglesa. Assim é em parte por causa de seu intrincado desenvolvimento histórico, em várias línguas europeias, mas principalmente porque agora passou a ser usada para conceitos importantes em várias disciplinas intelectuais distintas e em vários sistemas de pensamento distintos e incompatíveis.<sup>8</sup>

Note-se a linguagem sistêmica. O verbete prossegue lembrando que “culto” e “cultivo” estão na história das conotações desse nome desde o Latim; essa carga retomaremos quando, em abordagem humanista, desenvolvermos algumas consequências dessa conclusão de que “Cultura é o que cultivamos”.

O Keywords Project, parceria das universidades Pittsburgh e Cambridge, criou novos verbetes na linha de pesquisa proposta por Williams. Em vídeo no sítio do projeto<sup>9</sup>, Williams responde ao uso de expressões como “natureza da linguagem” e “linguagem natural”. Apresentando-se como “historiador de sentidos” (*historian of meanings*), Williams aponta a dificuldade em chamar algo de “natural”, por conta da historicamente crescente oposição semântica entre “natural” e “artificial”. Isso tem mais relação com o primeiro sentido de Arte, mas não deixa de ser lembrete de que toda construção estética humana é criação, não desvelamento.

Nos dois sentidos de Arte, fazer arte é relacionar-se com essa “Natureza”, que melhor chamaremos de mundo dos fenômenos. Na linguagem de uso, “natural” opõe-se a “artificial” assim como o artífice é aquele que usa sua liberdade para criar algo que não existe *in natura*. Em grande medida, o que se busca com a abordagem

---

7 O título completo da obra, afinal, é *The meaning of the body - Aesthetics of human understanding* (O sentido do corpo - Estética de uma compreensão humana).

8 Original: *Culture is one of the two or three most complicated words in the English language. This is so partly because of its intricate historical development, in several European languages, but mainly because it has now come to be used for important concepts in several distinct intellectual disciplines and in several distinct and incompatible systems of thought*

9 Na Linguistics of Writing Conference, Glasgow, 1986: [https://keywords.pitt.edu/williams\\_keywords.html](https://keywords.pitt.edu/williams_keywords.html)

epistemológica de nomes e relações é operar harmoniosamente, naturalmente se possível, o diálogo entre fenômeno (Natureza, nomes e atributos dos objetos dos sistemas encontrados) e criação (o uso relacional desses nomes segundo funções culturais, bem como os mundos que os seres humanos cultivam com seus sistemas).

Portanto, quando mais adiante falarmos em Arte, o sentido prevalente é o moderno, geral, enquanto o sentido primeiro, de ofício, é inescapável e dependerá do meio e da função específicos a cada sistema, ganhando na [parte III](#) algumas considerações sobre técnica dos jogos, portanto ofício do Game Design ou da Ludologia ou da História dos Jogos.

Nesse sentido, o trabalho do artista (ou a função social da Arte) acompanha a evolução descrita no verbete "arte" de *Keywords*; depois da especialização que faz dos ofícios uma fonte de capital industrial, em oposição às belas artes...

O artista distingue-se então, dentro dessa perspectiva fundamental, não apenas do cientista e do tecnólogo –que teriam em períodos anteriores sido chamados artistas– mas de artesão e operário e trabalhador especializado, que agora são operadores em termos de uma definição específica e organização do **trabalho**<sup>10</sup> (Williams, 1989, p. 40 - grifo daquela edição, remetendo ao verbete)

A obra de arte como produto, o trabalho do artista como ideologia, a produção de Cultura como alienação são algumas das abordagens de influência marxista que aparecem em Benjamin (2007) e Arendt (2010) ao falarem do trabalho do artista, influência visível também no texto de Williams: todos eles são críticos às propriedades emergentes da Cultura produzida sob o capitalismo avançado, mas reagem às propostas materialistas tradicionais com desconfiança pós-moderna.

Benjamin, nas teses “Sobre o conceito de História”, lembra a responsabilidade do historiador ao ler os documentos da cultura. Usa a imagem do monumento, em consonância com a ideia de que “a História é escrita pelos vencedores”, também discutida por ele:

Nunca houve um monumento da cultura que não fosse também um monumento da barbárie. E, assim como a cultura não é isenta de barbárie, não o é, tampouco, o processo de transmissão da cultura. Por isso, na medida do possível, o materialista histórico se desvia dela. Considera sua tarefa escovar a história a contrapelo. (Benjamin, 1994, p. 225)

---

10 Original: The artist is then distinct within this fundamental perspective not only from scientist and technologist - each of whom in earlier periods would have been called artist - but from artisan and craftsman and skilled worker, who are now operatives in terms of a specific definition and organization of WORK.

Ler os signos da civilização é ler criticamente, indiretamente, ver o que não foi dito em torno do que está dito, é ler os documentos em suas relações internas e as relações desses sistemas (os documentos, monumentos etc.) com o contexto de uso desses documentos (práxis).

Sobre as formas que desde então a Historiografia tem tomado, um jogo dialético é apresentado por Daston (2009) para falar de História da Ciência em especial, mas tem sido aplicado a áreas como Museologia (veremos ao [capítulo 19](#)) e pode ser aplicado a outros objetos da cultura e, especialmente, ao conceito de História da Cultura e seu uso (ou seja, o mandato ético para a Historiografia, como já começamos a ver com Benjamin).

Daston distingue atributos epistemológicos e práticos de que são carregadas as disciplinas (não só como *corpus* teórico, na própria divisão de departamentos acadêmicos) que embasam a Historiografia. A oposição estabelecida pela autora é entre as disciplinas História da Ciência e Estudos Sociais da Ciência]. A autora mostra que as duas disciplinas, embora tenham objetos semelhantes, manifestam-se de formas frequentemente opostas, gerando atitudes muito diversas em relação à apreciação histórica de artefatos tecnológicos.

De um lado, os *Science Studies* surgem na década de 1970 como uma abordagem interdisciplinar à História da Ciência, permeada de questões sociológicas e políticas. Também chamados Estudos Sociais da Ciência, seriam portanto mais alinhados ao conceito de historiografia externalista; evoluem para o debate que traz a “ciência em contexto”, visando uma visão de conjunto multifatorial, por vezes contraditória (a recusa à redução lógica é uma de suas características pós-modernas).

De outro lado fica a História da Ciência, que também acaba por denunciar a “visão positivista da Ciência como um composto de lógica e empirismo” (Daston, 2009, p. 803). No entanto, a desconstrução epistemológica na História da Ciência tornou-a ilegível aos não especialistas, tornou o diálogo inacessível: uma arte no sentido de técnica muito específica. O risco de anacronismo, que ameaça sempre a Historiografia que visa transcender o presente, resulta em intradutibilidade de conceitos de um contexto a outro. A História da Ciência torna-se no século XX um

conjunto de micro-histórias. Flerta com historiografia internalista, mas denuncia sua parcialidade.

Para Daston, esse processo culmina em posições opostas: os historiadores (e museólogos e acadêmicos) influenciados pelos Estudos Sociais da Ciência arriscam uma visão de conjunto, ainda que corram o risco de fazer pseudociência; a História da Ciência, sem uma lógica totalizante, refunda seu saber na análise detida dos seus objetos, o que resultou em algo mais próximo de uma “disciplina”, menos afetada pela crise epistemológica justamente por conta de seu minimalismo e isolamento.

Alhures já estendemos essa tensão historiográfica a uma superficial abordagem à expografia de jogos (Guimarães Neto, 2019a) em particular; para o presente movimento argumentativo, o apontamento de Daston ajuda a contextualizar os documentos de cultura na História, de maneira geral.

Portanto, a História da Arte é o monumento (a narrativa social e política dos vencedores) que nomeia objetos chamados Arte em detrimento de objetos chamados artesanato etc., portanto por uma seleção *ad hoc* que é política (como toda cultura), que passa por filtros historiográficos também relacionados à técnica (geralmente o caso da História da Ciência, da historiografia internalista da Arte) ou mais relacionados ao contexto de uso (no caso tanto da Arte como da Ciência, isso envolve questões sociais e políticas).

Veremos a seguir como, na pós-modernidade, essa pluralidade resultante da combinação de abordagens diversas (portanto a interdisciplinaridade e a leitura crítica, fenomenológica, “a contrapelo”) prevalece sobre a pretensão de sistema fechado tanto na Epistemologia como na Cultura, o que ajuda a embasar a posterior abordagem a documentos da História da Cultura no Brasil.

## 8.2 A Arte como fronteira técnica e cultural

Segue-se de nosso raciocínio que os documentos da Cultura, na condição de sistemas de signos que se relacionam de modo metonímico e metafórico com o mundo fenomênico, são criados (e selecionados pela História) tendo em conta seu uso. Notórios são os usos ornamentais, religiosos, educativos e de entretenimento de objetos chamados Arte. O que a citação de Williams resumia é que o substantivo

abstrato Arte ganha, ao longo do desenvolvimento da civilização humana, uma autonomia como forma de saber independente desses outros interesses. “Arte pela Arte” não existe como fenômeno (o “dilema do purista” [da seção 4.2](#)), mas pode ser uma afirmação verdadeira no plano teleológico: cabe à Arte criar sua própria maneira de apresentar o mundo.

Ontologicamente, resulta que a Arte tem função de filo epistemológico, como Ciência ou Filosofia. As artes, como técnicas (Pintura, Poesia, Teatro etc.), são subdomínios semióticos da Ciência (História da Arte como *corpus* técnico e cultural relacionando esses meios). Seus objetos (obras de arte) são sistemas criados de acordo com o *corpus* de cada meio, mas o uso contemporâneo de “Arte” deve selecionar somente aquelas obras (documentos, sistemas estéticos, textos) que perfazem essa função social (forma de saber em si mesma). Esse raciocínio deixa a Arte pós-moderna num lugar fronteiro: entre *techné* e *Ars*, entre o *corpus* tradicional e as novidades técnicas, entre os valores sociais de um tempo e de outros em que consumimos ou praticamos ou cultivamos cada obra de Arte.

No paradigma contemporâneo, o pensamento sistêmico valoriza os sistemas complexos (em oposição tanto aos sistemas complicados quanto aos sistemas simples –e vale incluir Edgar Morin, com sua própria abordagem à Complexidade em meados do XX, entre as influências para a presente hegemonia da linguagem sistêmica). Não é estranho, portanto, que os documentos de Cultura sejam lidos do ponto de vista dessa complexidade. Um produto da indústria cultural contemporânea é, cada vez mais, um projeto transmídia (Jenkins, 2008), portanto criado em relação a outros textos com usos muitas vezes diversos. Exemplos desse contexto são filmes e histórias em quadrinhos sobre as mesmas personagens; o livro técnico e a plataforma de trabalho on-line da mesma empresa; uma caneca com uma obra de arte estampada sendo vendida na loja do museu.

Ainda do ponto de vista da complexidade, se a leitura da Arte é a leitura do empilhamento de técnicas (os usos e domínios semióticos envolvidos na construção dessas obras), não admira que o sistema capitalista, em sua maneira de estimular a competição entre empresas e artífices da Cultura, valorize algumas características que emergem dessas obras mais do que outras: a Arte é vanguarda cultural e técnica (quando o pintor renascentista de certo modo “supera” a técnica barroca com seu uso de perspectiva, ou mais tarde o impressionista avança a uma apresentação

estética do fenômeno que questiona o realismo anterior etc.). Arte é portanto fronteira entre tradição e inovação.

Quanto à História de uso dos meios de comunicação, Bolter e Grusin (1999) resumem a dois processos que se complementam historicamente: a evolução técnica em torno da transparência e a evolução hipermidiática.

Por “transparência”, referem-se à sensação de imediatez proporcionada pela técnica. Em nossos termos, o nome ou objeto que mais se parece (metonimicamente) com o referente é mais transparente que o nome ou objeto abstrato (convencional). Um dos exemplos dos autores é a fotografia parecer uma “janela” para o mundo mais que a pintura primitiva ou que a palavra descritiva. Bolter e Grusin ressaltam aqui uma tentativa da tecnologia de fazer o meio desaparecer: o leitor ou espectador “esquece” o suporte e pode fruir o conteúdo... é claro que essa visada objetivista tem limite, mas ninguém nega na prática que uma imagem em alta definição permita enxergar coisas (informação) que o filme do século XIX não permitia.

Por “hipermídia”, Bolter e Grusin remetem à construção complexa de planos de informação (exemplos de hipermídia vão da interatividade de um simples índice remissivo no livro ao empilhamento de planos numa interface de jogo digital).

Ao discutir a relação entre essas duas tendências, os autores chegam ao conceito de “remediação”: os signos da Cultura, objetos para a construção dos sistemas comunicacionais, são apresentados e reapresentados de meio a meio, numa rede de relações culturais (cada vez mais visíveis nas traduções intersemióticas da cultura digital).

Com auxílio de Bolter e Grusin, podem-se localizar as obras de arte nas fronteiras de uma era da remediação (nesse caso querendo dizer mais que divisas, mas também vanguardas e periféricas). Nesse processo, a evolução técnica é valorizada nas duas frentes: cada novo meio de comunicação traz algo a ser explorado em termos de imediatez ou hipermídia. Assim, do ponto de vista da indústria cultural, o “novo” é apresentado, de maneira positivista, como melhoramento para a civilização (com implicações tecnopolíticas): a pintura é superada pela fotografia, esta pelo filme e este pelo videogame, por exemplo. Os meios de expressão mais velhos inovam também, tanto tecnicamente quanto tematicamente (por exemplo na



evolução das lentes fotográficas como processo paralelo à multiplicação de convenções de enquadramento e tema, em Fotografia).

Resumindo: estar na vanguarda (portanto em alguma fronteira semiótica) e carregar a complexidade pós-moderna (seja nos níveis de referência, seja na completude da experiência) são atributos valorizados culturalmente. É condição intrínseca à Arte contemporânea habitar essa região fronteira por seu papel de dialogar com a atualidade da Cultura geral, com suas hegemonias ou a despeito delas (incluindo o estado da arte da Ciência e da Filosofia, as condições sociopolíticas, ideológicas etc.).

Essa pressão social sobre o uso dos meios de expressão pelo artista (e qualquer artífice) ajuda a enxergar a responsabilidade intrínseca ao uso de cada meio (McLuhan, 1978): cada meio tem suas potencialidades para apresentar sistemas. O artista contemporâneo é livre para escolher o meio adequado para sua obra (tanto o suporte físico como os domínios semióticos que fazem a base semântica da estrutura relacional), mas é pressionado por interesses e retóricas. Destarte, o artista é formalmente livre, mas não pode fugir ao diálogo com a Cultura; assim, cabe discutir os usos da Arte (uma Ética que anteceda a praxe).

### 8.3 Formas de fazer mundo da Arte

A legitimidade da Arte como forma de saber, desde a Antiguidade manifesta em contiguidade com outros campos de conhecimento (como a Religião, a Pedagogia ou as Artes e Ofícios), torna-se na pós-modernidade uma autonomia restrita (a expressão aqui é propositadamente paradoxal, por conta dos inúmeros interesses financeiros, sociais e culturais relacionados a sua produção). Se pudesse ficar independente de toda outra utilidade (uso, práxis, função política), o que deveria a Arte fazer saber? Ora, como forma humana (porque usa a linguagem humana, visando apresentar ao aparato cerebral humano, a errância experienciada por humanos), há de ser Cultura humana. Traduzindo aos termos desta tese, uma obra de arte é um sistema que combina a metonímia da Cultura, por meio de signos, a um discurso sobre o mundo fenomênico por meio de uma construção sintática.

Essa relação da obra com o mundo retroalimenta-se (via “remediações”, como vimos nos autores acima), portanto fazer cultura humana é construir civilização, é fazer mundo. A liberdade formal de que goza o artista pós-moderno vem acompanhada de desamparo: afinal, errar no mundo dos fenômenos é condição humana; errar na linguagem fronteira, disputada tecnicamente e ideologicamente do fazer Arte é multiplicar errância.

Sobre o que fazer com a liberdade no mundo fluido, destituído das antigas funções e fundações científicas e religiosas, que herda a Arte pós-moderna, uma conhecida resposta fenomenológica está no manifesto sartriano “O Existencialismo é um humanismo”:

Estamos sós, sem desculpas. É o que posso expressar dizendo que o homem está condenado a ser livre. Condenado, porque não se criou a si mesmo, e como, no entanto, é livre, uma vez que foi lançado no mundo, é responsável por tudo o que faz. (Sartre, 1984, p. 9)

A presente tese não tem a pretensão de encaixar a epistemologia sartriana à abordagem sistêmica nominalista-relativista em curso, por conta da complexidade de sua abordagem existencialista. De modo geral, assim se enuncia a premissa fenomenológica: a existência precede a essência. Pela linguagem desta tese, o fenômeno precede a enunciação em sistemas (de nomes e verbos, de imagens em movimento, de regras etc.).

Esse texto de Sartre é cultuado na História da Cultura por fazer, de forma acessível, a relação entre a condição humana pós-moderna (as fenomenologias funcionando como respostas à crise da razão moderna) e a ação (praxe ou práxis, Política, engajamento social).

De fato, não há um único de nossos atos que, criando o homem que queremos ser, não esteja criando, simultaneamente, uma imagem do homem tal como julgamos que ele deva ser. Escolher ser isto ou aquilo é armar, concomitantemente, o valor do que estamos escolhendo, pois não podemos nunca escolher o mal; o que escolhemos é sempre o bem e nada pode ser bom para nós sem o ser para todos. Se, por outro lado, a existência precede a essência, e se nós queremos existir ao mesmo tempo que moldamos nossa imagem, essa imagem é válida para todos e para toda a nossa época. Portanto, a nossa responsabilidade é muito maior do que poderíamos supor, pois ela engaja a humanidade inteira. (Sartre, 1984, p. 6-7)

Adotando esse princípio humanista, fazer Arte é fazer a humanidade. Ontologicamente (por meio do percurso epistemológico de base fenomenológica-

relativista-humanista desta tese), o conceito de Arte, no sentido de forma de saber reconhecida pelo corpus da Cultura, passa a envolver essa criação de mundo como sua função específica (como definir regras gerais de uso, para simplificar, é uma função específica da elevada forma de saber Ciência, e investigar as bases e fronteiras do saber é função da Filosofia).

Quando uma obra é Arte? "Quando funciona como arte", responde Goodman em *Ways of Worldmaking* (1998, p. 67). Goodman diz que todo objeto pode ser um "símbolo", que no sentido genérico usado por ele quer dizer signo para qualquer relação referencial. Traduzindo para a linguagem desta tese, os sistemas que chamamos texto ou documento podem ser tomados como objetos num sistema maior (o ambiente de uso). Goodman nota que, para ser Arte, a obra "funciona" como Arte. Esse uso da obra depende, como já discutido, de fatores socioculturais; neste trecho de *Ways of Worldmaking*, no entanto, Goodman vai além, "aventurando-se", diz ele, em listar os cinco "sintomas estéticos", portanto características que ajudam a construir uma ontologia da Arte.

O autor retoma os "sintomas de que algo é arte" de seu livro *Linguagens da arte* (2006, originalmente 1976). Às características sistêmicas listadas como "densidade sintática", "densidade semântica", "completude sintática" e "exemplificabilidade" (Goodman, 2006, p. 252–255), ele acrescenta "referência múltipla" e "referência complexa"<sup>11</sup>.

A evolução de Goodman aqui pode ser lida como emblemática do processo de evolução da Filosofia da Arte na pós-modernidade. Desse modo faz sentido continuar com a alegoria, sistema de jogo explícito entre estrutura (sintaticamente densa da metáfora) e referência (semanticamente densa da imagética), como mecânica-chave de interpretação de fenômenos de referência múltipla e complexa, como os produtos da indústria cultural que "em algum momento" são chamados Arte.

Já iniciamos essa ontologia da Arte com sua função comunicacional (Arte é forma de saber, "função simbólica") e seu princípio humanista (porque a obra é historial, fenomênica). Ao falar em algo "funcionar como arte" e em sua "função simbólica", Goodman evoca um sentido forte de pragmatismo, condizente com a

---

11 Em Inglês: syntactic density, semantic density, syntactic repleteness, exemplificationality, multiple reference e complex reference (Goodman, 1998).

implicação humanista sartriana: somos o que fazemos, fazer Arte inclui construir a Ontologia da Arte.

Essa abordagem funcionalista também se encaixa com a crítica ao uso do meio feita por McLuhan (e Heidegger, mas especialmente Flusser): o meio (poema, teatro, rádio) deve ser usado como forma de criar segundo suas potencialidades intrínsecas (formais, ontológicas). O uso presente do meio não está preso às formas do passado; principalmente, cada meio deve ser usado para criar segundo sua função (como Design ou como Arte, como Ficção ou Historiografia, como Educação ou Entretenimento). E, como diriam Bolter e Grusin, essas funções podem empilhar-se na mesma obra (hipermídia), sendo isso valorizado pela indústria cultural.

Se a Arte, no sentido moderno, adquire um status de alta Cultura (em oposição a artesanato, Design ou arte naif, na Arte Plástica; em oposição a Entretenimento, em Cinema ou Literatura), sua linguagem é usada segundo diversos outros interesses na cultura de massa.

A indústria cultural aproveita-se do empilhamento desses usos, projetando e valorizando (ideologicamente, financeiramente, politicamente) cada obra segundo os paradigmas de diversos domínios: Arte (seja o técnico filme *blockbuster* ou a fita cult sabichona, cada um em sua prateleira), Entretenimento (cujo saber se relaciona a domínios semióticos do Prazer e da Psicologia), Produto (Design, Economia, Marketing, Iconomia).

Desse modo, o imperativo ético humanista, para o artista, envolve a forma de imbricar os interesses do fazer mundo livre, projeção e projeto de Humanidade, e do capitalismo pós-humano, em que a criatividade é *commodity* não mais de uma pessoa, o capitalista, mas agora de entidades cada vez mais etéreas, corporificações do capital (sociedades de capital aberto, criptoconomia).

O artista do século XXI vê o capitalismo prevalecer sobre a humanidade e ajuda a escrever a História dessa relação. Aqui não descemos ao detalhe de como essa Arte humanista deve reagir à contingência do ponto de vista moral ou político; dizer que o exercício da liberdade na construção do saber artístico deveria seguir o princípio ético do cultivo da Humanidade não implica que toda ficção tenha de ser moralista piegas nem que tudo o que a imaginação inventa vai funcionar.

A discussão da [seção 8.1](#) sobre Arte como diálogo com o mundo dos fenômenos não significa que a conformidade a heranças semióticas seja o melhor caminho no cultivo da Arte; o que se observa historicamente é justamente o rótulo “Arte” em contextos de vanguarda de valores, em que “construção de mundo” é um conceito vivo na Arte e também na Política.

O papel vanguardista da Arte portanto não tem a ver somente com o fato de habitar, tal como a Filosofia, o campo dos saberes que tecnicamente excedem os limites das artes como Ciência (vanguarda formal). Enquanto a Ciência em geral trabalha paradigmas estabelecidos, à Arte (e também à Filosofia, à Política e à Religião, dependendo dos contextos) pesa a função de propor a forma da civilização à humanidade na prática. Não cabe mais a essa Arte tentar registrar uma abstrata Natureza, mas apresentar fenômenos e propor civilização. E, se diferentemente da Filosofia e da Ciência, que usam a linguagem tanto literal quanto metafórica e sua sintaxe para descrever fenômenos do passado e resumi-los a regras gerais, fazer Arte é inventar mundo, brincar com os mundos possíveis a partir do fenômeno presente. Fazer Arte, no mundo pós-mítico, é a cosmogonia mais promissora, se partir do princípio humanista.

Tendo partido da abordagem filosófico-linguística, em contraste com a História, o exame prossegue nas seções seguintes por atributos ontológicos desta Filosofia da Arte que se esboça. Desponta um paradigma para a Arte, combinando os dois sentidos principais a uma Ética humanista: “Cultura é o que cultivamos”. Arte é Cultura (como disciplina e como civilização); portanto, se vale o princípio humanista sartriano, então a Arte tem uma responsabilidade na construção do mundo.

## 9 A ARTE VISA A TRANSCENDÊNCIA

Embora a parte II tenha apresentado recorrentemente o contraste de duas acepções sobre os objetos classificados como Arte (técnica e forma elevada de saber, transparência e hipermídia, Capitalismo e Humanismo), não se pretende aqui fazer uma “dialética”. A dialógica que os capítulos erigem, resumida na cadeia argumentativa expressa nos títulos de subcapítulos, visa “cercar” o campo semântico pretendido, apresentar os conceitos de forma plural, porém estruturada: a estrutura metafórica sustenta também o discurso literal (científico e filosófico).

De fato, tal como numa dialética hegeliana, mas à moda sistêmica relativista (relacional, historial) que temos utilizado, o que se pretende pelo confronto de sinônimos e exemplos na argumentação abstrata é, do atrito entre objetos históricos e uso da linguagem, produzir encaixe com o fenômeno (o real, a verdade, o saber sobre o mundo que buscamos). Assim, a questão epistemológica da imanência da referência (a crise da razão) tem como resposta pragmática a abordagem sistêmica aberta (relativismo), em que cada disciplina tenta construir seu sistema consistente, ciente de que outras disciplinas (e sistemas concorrentes na mesma disciplina) usam paradigmas que o contradizem. Nesse contexto, se a uma forma de saber é dado o condão de transcender as convenções técnicas e culturais, como já vimos em [8.2](#), trata-se da Arte.

Se não é mais, como defenderiam os modernos, pelo caminho do belo ou do sublime, tampouco pelo caminho da revelação ou do sagrado, como alegaria a gente medieval, que Arte transcende o conhecimento estabelecido pela Ciência e pela Filosofia, então que conceito inventaremos *ad hoc* para aquilo que os artistas de todo o mundo buscaram esse tempo todo? Desde a Antiguidade, o conceito de imortalidade pela glória existe, da divinização dos heróis à celebração dos artistas como "estrelas" (Morin, 1957).

Chamaremos, portanto, de Arte a forma de saber em que a obra é um sistema referencial construído para transcender o tempo e a errância da linguagem. Até certo ponto, toda linguagem busca essa simbolização (no sentido forte), porém a linguagem referencial literal prevalece como uso na Ciência e nos usos culturais de massa, enquanto a linguagem figurada (metonímia e metáfora) prevalece na Arte

culta aqui apresentada. Afinal, como diz Goodman, a metáfora “tem dois empregos” ([capítulo 6](#)).

O “trabalho adicional” imagético operado pela metáfora remete ao conceito de Bolter e Grusin de hipermídia como empilhamento: para o bem e para o mal, a cultura pós-moderna favorece a complexidade. E a polissemia do nome “transcendência” permite explorar ainda alguns desdobramentos desse empilhamento de usos do sistema artístico.

Fazer Arte é fazer mundo, portanto é transcender a “natureza” (mesmo que a oposição disciplinar seja simplesmente Física versus Cultura). Transcender a natureza é humanismo: a humanidade constantemente dialoga com o presente (o fenômeno, a contingência, sua condenação à liberdade) e o futuro (transcendência). Fazer Arte é portanto construir mundos de ficção (os sistemas de objetos e relações referenciais) que não podem deixar de ser metonímias sociais, mas podem escolher suas relações metafóricas (sintaticamente).

Por este caminho, chegamos a algo parecido com o que enuncia Antonio Candido, seminal divulgador da abordagem sistêmica à Literatura no Brasil (Sereza, 2017). Desde o clássico *Literatura e Sociedade* (2006, primeiro publicado em 1965), ficam explícitas tanto a abordagem sistêmica quanto o empilhamento de funções das obras no sistema maior (sociedade):

...para entender a função da literatura oral, é preciso não perder de vista a sua integridade estética. E é preciso começar distinguindo, nela como na literatura escrita, —função total, função social e função ideológica.

A função total deriva da elaboração de um sistema simbólico, que transmite certa visão do mundo por meio de instrumentos expressivos adequados. Ela exprime representações individuais e sociais que transcendem a situação imediata, inscrevendo-se no patrimônio do grupo. Quando, por exemplo, encaramos a *Odisséia*, o aspecto central que fere a sensibilidade e a inteligência é esta representação de humanidade que ela contém, este contingente de experiência e beleza, que por meio dela se fixou no patrimônio da civilização, desprendendo-se da função social que terá exercido no mundo helênico. A grandeza de uma literatura, ou de uma obra, depende da sua relativa intemporalidade e universalidade, e estas dependem por sua vez da função total que é capaz de exercer, desligando-se dos fatores que a prendem a um momento determinado e a um determinado lugar. (Candido, 2006, p. 53)

Portanto, vertendo essa apresentação a nosso léxico, a função “Arte como forma de saber” corresponderia à complexa relação de um nível transcendente de

uso (“função total”, alegoria) com funções imanentes (metonímicas e literais, ainda que virtuais, como funções social e ideológica).

As respostas acima, ainda que pouco espantosas pelo que têm de valores culturais bem estabelecidos (a teoria encontrando o senso comum), implicam eticamente que o conceito contemporâneo sobrepõe, ao valor estético hedonista que as técnicas desenvolvem, algo que transcenda essa experiência (e, como sabemos, a recepção e a interpretação dessas obras envolve o uso dessa experiência estética em contraste com o ambiente resultando em funções argumentativas, ideológicas, desveladoras do fenômeno experienciado). Se, pelo paradigma humanista, a práxis deve buscar a intrínseca vocação à humanidade, cabe eticamente à Arte, como elevada forma de saber, ajudar a transcender a miséria mediante a invenção de uma humanidade melhor.

A tese presente não pretende detalhar essa Ética relacionada à Cultura e o papel da Arte (se a Estética prevalente deva ser moralista ou irônica, espiritualista ou materialista etc.); algo nesse sentido emerge nas partes relacionadas à prática ([IV](#) e [V](#)), quando algumas ocorrências do mundo dos fenômenos são analisadas. O caminho da argumentação prossegue, sim, na construção dessa função comunicacional artística (e portanto como os meios que suportam a Arte podem contribuir com a função): a forma da transcendência.



## 10 A ARTE PÓS-MODERNA PRODUZ ALEGORIA

Decorre do anteriormente apresentado que Arte, no sentido pós-moderno, produz objetos alegóricos em dois sentidos: o mais geral, histórico, metonímico, faz-se presente sempre e a ele será dedicada porção importante das partes [IV](#) e [V](#). É o sentido que também chamaremos emblemático, discutindo brevemente o uso dessa expressão antes de rumar à discussão sobre o sentido ontologicamente mais particular de alegoria na Arte: a obra de arte como construção sistêmica que visa a transcendência por meio de metáforas.

Ao longo da história da Arte, “alegoria” é um nome que assume diversos sentidos. Embora seja frequentemente entendida com o uso hermético de convenções simbólicas, a alegoria (num sentido mais amplo, como sistema metafórico) está presente como artifício retórico na maior parte da literatura. Como demonstrou Angus Fletcher em *Allegory—The Theory of a Symbolic Mode* (2012), a alegoria tem um papel central nas obras de autores como Shakespeare, Joyce e Kafka. No caso brasileiro, pode-se apontar como exemplo a discussão sobre o lugar da alegoria na obra de Machado de Assis (Rouanet, 2008).

Isso significa que, embora a verossimilhança seja um valor apreciado do ponto de vista de leitores ou espectadores, tanto artistas quanto público reconhecem valor na mensagem “empilhada” sobre a estrutura comunicacional. O sentido forte de alegoria usado aqui envolve algum nível de empilhamento: a metáfora estruturada usa a metonímia geralmente subvertida (mas não necessariamente, pode ser discreta ou secreta), resultando em alegorese explícita (empilhamento claro, pelo menos para quem assim consegue ler, mesmo que o plano metafórico seja de difícil tradução ou decifração).

### 10.1 Alegoria como emblema

O uso da palavra “emblema” aqui serve menos como adesão a formas estéticas do passado e mais como estratégia comunicacional. O nome servirá para substituir o que até aqui temos chamado de alegoria com ênfase na metonímia. Originalmente, “emblema” denota uma das diversas formas de apresentação alegórica, como mostra o glossário de Hansen (p. 110). Na comparação entre

“emblema” e “empresa”, por exemplo, ele aponta uma maior universalidade do primeiro (em oposição ao hermetismo da empresa), porém numa apresentação imagética mais estática do que outras formas de alegoria (como imagem, não ação).

Professor de Letras, como Hansen, Fletcher (2012) discute a questão da ação na alegoria contrastando a noção de alegoria de Coleridge ao conceito de emblema definido por Panofsky. À página 24, primeira referência explícita a “emblema” em seu livro, Fletcher inicia um uso quase sempre técnico do nome. Para Coleridge a alegoria é “narrativa”, tem ação e “agentes” (definição mais compatível com a leitura sistêmica aqui proposta), enquanto o emblema descrito por Panofsky guarda a conotação de “particular, não universal” e “erudito” (*apud* Fletcher, p. 24, nota de rodapé). Esses nomes ajudarão a diferenciar as duas principais estratégias alegóricas aqui descritas.

A expressão “emblema” é aqui usada principalmente para nomear os sistemas e seus objetos (obras de arte, textos etc. e seus nomes, cores, texturas etc.) enquanto documentos da História, o que corresponde a diversas leituras que a tradição chama de alegóricas. O sentido forte de “alegoria” será reservado à obra que usa a alegorese como função artística; antes de lá chegar, vale a pena aprofundar a análise da função referencial emblemática.

Panofsky, especialmente sua análise de *Melencolia I*, foi influente sobre o pensamento de Benjamin. Sobre isso, bem como uma comparação de suas formas de pensar diferentes, mas convergentes, ver “Portrait of Melancholy (Benjamin, Warburg, Panofsky)” (Hanssen, 1999). Simplificando, traduziremos a abordagem decifratória carregada na semântica (inclusive o que a linguagem tem de natural e místico) como “emblemática”, enquanto o desenvolvimento posterior da argumentação em ODTA aponta para uma leitura relacional (portanto sintática, inclusive no que tem de constelacional e influenciada por Warburg) e prospectiva (engajada), que podemos chamar mais propriamente de “alegoria como forma de fazer mundo” e será mais detalhada nas próximas seções.

Apresentadas aqui apenas em fragmento (servindo as citações acima como sinédoques de construções muito mais complexas sobre o assunto), as abordagens de Hansen e Fletcher revisam historicamente a diversidade da literatura sobre alegoria e mostram tendências divergentes. Daqui ao [capítulo 11](#) pretende-se

mostrar como, na evolução da Cultura desde o fim da Modernidade, a visada benjaminiana ascende como funcional para descrever tanto a História (a leitura metonímica) quanto a Arte (a leitura alegórica e a alegorese que Benjamin vislumbra em ODTA).

Esse tipo de leitura alegórica corrente fundamenta-se mais no nível metonímico (as características estéticas ou semânticas dos nomes remetem iconicamente, indicialmente ou mesmo convencionalmente a nomes de domínios semióticos externos à obra). A ela chamamos leitura metonímica ou emblemática. O uso específico de “alegoria emblemática” em oposição a “alegoria metafórica” visa distinguir dois usos diversos, muitas vezes concomitantes dos textos enquanto alegorias. Uma obra de arte, uma personagem, um tropo é um emblema quando a forma particular representa o universal metonimicamente. Nesse sentido, chamaremos as obras realistas, as personagens verossímeis, os modismos específicos de “alegorias emblemáticas” quando são lidas como portadoras de alguma universal identificação. Isso afasta nosso uso de “emblema” da definição técnica tradicional, mas alguns de seus atributos originais justificam essa derivação.

O sentido emblemático de alegoria usado nesta tese, portanto, afasta-se do sentido de sistema metafórico especialmente pela tendência maior ao símbolo (literalmente), à particularização (aquela personagem é uma pessoa), ao eruditismo. Metonímia não é propriamente “alegorese”, no sentido de que tem mais de accidental, particular, contingente; entretanto, do ponto de vista do leitor, a arte imita a vida, a personagem é sinédoque da Humanidade, a verossimilhança liga os nomes particulares a uma generalização na Cultura. Como toda leitura do passado, essa leitura alegórica é desvelamento de uma ruína, decifração de línguas em certa medida perdidas.

Como vimos na [parte I](#), a abordagem metonímica na comunicação centra sua abordagem nas propriedades dos objetos (explícitas, como nomes e formas convencionais, ou implícitas, como atributos de cor e textura) para que os objetos falem de algo que vai além da imanência desses objetos. Alguns paradigmas epistemológicos (Idealismo, Positivismo) ajudaram a sustentar a Arte como metonímia: o indivíduo “real”, a personagem complexa e “redonda”, seriam imanências a representar uma Humanidade universal. Como vimos, no paradigma pós-moderno essa capacidade transcendente dos símbolos e arquétipos é

desacreditada. Todo objeto e seus atributos são contingências; a essência é construída *a posteriori*.

Pela epistemologia aqui presente, a visada metonímica não se descola da leitura de qualquer documento histórico, independentemente de sua função (artística, artesanal, científica, filosófica, anagógica etc.).

## 10.2 Alegorese como construção de mundo artística

O caminho epistemológico e histórico aponta a metáfora como requisito para a comunicação em geral (capítulos [4](#) a [6](#)). Mais específico à Ontologia da Arte, constrói-se portanto um conceito diverso de alegoria, mais aderente a noções contemporâneas como *worldmaking* e *worldbuilding*, alegoria mais projetiva e propositiva do que arqueológica: esta que enfatiza as relações entre os objetos (metáfora). Daí virá nossa análise do processo de alegorese, fortalecida por Walter Benjamin, no [capítulo 11](#).

Em lugar de se fiar na referência literal como fonte de conhecimento, o alegorista usa o discurso como forma de apontar para outro domínio semântico. É possível argumentar (usando Johnson ao extremo, por exemplo) que toda linguagem é metafórica, portanto que não há distinção essencial entre comunicação literal e comunicação alegórica. No entanto, a maioria das pessoas reconhecerá denotação (ou literalidade) e alegoria como usos distintos da linguagem (discussão mais profunda pode ser encontrada em Fernandez [1987], especialmente nos artigos de P. Friedrich e H. Alverson). Em termos simples: há o discurso sobre coisas e ações (literalidade) e há algo que vai além dessas coisas e ações (metáfora, alegoria).

O que se pretende mostrar aqui é a necessidade das relações alegóricas na estrutura das obras que possam ser chamadas Arte no sentido mais forte. Historicamente, a curadoria sobre o que é Arte baseia-se em paradigmas que variam bastante no tempo e no espaço e competem (no caso, a verossimilhança como imperativo compete com a criação alegórica). Por isso, o título do capítulo ("A Arte pós-moderna produz alegoria") pretende menos do que a lógica talvez imponha. Afirma que a Arte já se produz como alegoria (porque emblema), mas não exige alegorese. Dizer que alegorese é requisito na construção estética que pretenda transcender as fronteiras do tempo no domínio da Arte pode ser eticamente

necessário. Isso não significa descartar toda a construção baseada na verossimilhança (pois, como vimos, esses planos funcionam empilhados, o que permite margem de navegação a ser discutida mais adiante).

Resumindo, o cerne do emblema é semântico; o cerne da alegoria como forma de saber que funda a alegorese artística é sintático (porque metafórico), mesmo que partindo de ícones prenes de significados icônicos, indiciais e convencionais. O fazer artístico, ao buscar transcender seu tempo, usa os signos do vocabulário contingente (convenções que evoluem historicamente) como meio para uma estrutura que visa a universalidade. A arte torna-se assim essencialmente alegórica; não no sentido de discurso hermético, mas sim de estrutura de relações que transcende a linguagem.

O compositor germânico do século XIX Richard Wagner (1993) deplorava a separação entre as artes no drama musical, o palco sendo um meio subaproveitado para uma apresentação prioritariamente sonora. Para ele, a ópera deveria ser pensada como “obra de arte total” (*Gesamtkunstwerk*), com a colaboração de música, letra e efeitos visuais. Apenas do ponto de vista do empilhamento (hipermídia, complexidade), isso já parece convir ao *ethos* pós-moderno. Do ponto de vista referencial (de transparência, de linguagem como “apresentação” do mundo, para usar uma palavra que será importante em [11](#)), o conceito de alegoria que ora construímos é aquele que pretende casar emblema e metáfora, que brinca com o imanente evidenciando a impossibilidade da completa transcendência.

Assim, pode-se novamente aplaudir o filme e o quadro que ousem a ruptura da ordem trivial da verossimilhança, lançando-se contra ela, tanto pela revolução formal quanto pela alegoria engajada. O mandato da verossimilhança, se imperativo, é um nível de composição e complexidade a combinar-se à transcendência alegórica. Esta, pós-idealista como sói à contemporaneidade, não se apresenta mais como segredo pedindo chaves sagradas nem convenções herméticas, mas como ícone aberto, índice de uma estrutura universal em que estamos imersos (fenômenos), portanto numa construção semiológica que vai além da mera convenção.

## 11 ALEGORESE NÃO FAZ JOGO DE SENHA, FAZ JOGO DE APRESENTAÇÃO

O título do capítulo brinca com palavras relevantes da pesquisa: **jogo** e **apresentação**. O conceito de apresentação que se desenvolverá abaixo é uma grande particularidade da visada benjaminiana à alegoria, equivalendo nesta tese ao resultado da alegorese como construção de mundo, a forma artística aqui buscada. A tese, que tem jogos como objeto de pesquisa, tem guardado o campo lúdico mais propriamente para a [parte III](#), para que a apresentação em espiral engorde aos poucos. Vale adiantar que Benjamin é um dos adeptos da ludicidade na Filosofia (na [parte III](#) abordaremos Kant, Schiller e outros como base do pensamento sobre jogo e jogar).

O título deste capítulo remete historicamente ao jogo *Senha* (Grow, versão brasileira mais difundida de *Mastermind*, de 1971), cuja mecânica teve ressurgência no ano final de escrita desta tese nos jogos *on-line* *Wordle* ([www.nytimes.com/games/wordle](http://www.nytimes.com/games/wordle)) e *Quordle* ou, de maneira mais ampla, *Semantle* (em Português, *Contexto*, <https://contexto.me/>). Por conta da errância das relações comunicacionais, o “fato” ou a “ideia” que se quer representar não pode ser escrita como criptografia exata (somente no sentido em que qualquer coisa pode ser veículo de criptografia, mas isso não faz parte do domínio semiótico da Arte diretamente). O código do que já foi está para sempre perdido.

Já está claro, portanto, que a alegoria que se descreve não é sempre um enigma; também que a própria comunicação literal é contaminada de errância semântica, resultando em dificuldades de estabelecer a fronteira entre literal e metafórico, científico e filosófico, artístico e ideológico etc. A alegorese que se propõe (e pressupõe, em certa medida, como valor enxergado desde a Antiguidade por alguns artistas ou filósofos) é ciente do caráter convencional da experiência estética comunicacional, por isso cria seu mundo a partir dela. Não se trata de hermetismo, que seria o oposto de uma clareza (imediatez) permitida apenas por um idealismo (que, como vimos na [parte I](#), pós-modernamente sobrevive no conceito de arquétipo). Alegoria é casamento de metonímia e metáfora, daí a redenção do efêmero na experiência trans-histórica.

Este capítulo dedica-se à ontologia da alegoria como forma de construção retórica, em grande medida tributária da abordagem benjaminiana, especialmente na *Origem do drama trágico alemão* (ODTA - Benjamin, 2011), pois ali Benjamin apresenta uma clara subversão do uso do termo alegoria, redimindo-o no mesmo sentido buscado pela tese.

Alegoria é jogo no sentido de abertura (resultados possíveis, modos de uso, remediação) e no sentido de diversão (literalmente, o caminho que diverte ou diverge não é direto, é desvio; culturalmente, Arte acompanha Lazer e prazer). Alegorese constrói jogo de apresentação, portanto, no sentido de construir uma experiência estética (que será lida, recebida, experienciada, jogada) em que a experiência aponte (apresente) o caminho para tal essência inefável.

### 11.1 Apresentação alegórica a partir de Walter Benjamin

Muitas das leituras à alegoria baseadas em Benjamin recorrem a *Passagens* e “Sobre o conceito de História”, obras maduras porém não terminadas. Argumentaremos, na [parte III](#), que essa preferência bibliográfica ajuda a explicar como autores que falam de jogos como alegoria acabam privilegiando a leitura histórica (emblemática) em detrimento da alegorese como construção que apresenta o mundo.

Esta seção dedica-se especialmente a ODTA (Benjamin, 2011), trabalho em que o conceito de apresentação é explorado mais completa e projetivamente (como proposta artística, no que ele vê de solução estética em certas obras do Barroco e em certos argumentos filosóficos que acompanham sua discussão). Para reforçar (e revisar) essa abordagem a Benjamin usaremos um artigo bastante conhecido, “O narrador”, que será explorado melhor à [seção 17.1](#).

Obra menos madura na trajetória desse intelectual, ODTA foi uma dissertação visando ingresso em carreira acadêmica e é a primeira entre suas obras principais. A construção de ODTA manifesta-se fragmentar; isso acontece menos por conta da lógica usada (uma vez que Benjamin continuou depois cercando seus conceitos pela estratégia ensaística, dificultando sempre a organização sistêmica de seu pensamento vivo) do que como consequência da escolha pela abrangência artística. Atendendo a uma demanda contingente (visava uma vaga de professor naquela

área), Benjamin recheou o texto de citações de arte e comentaristas do muito específico e obscuro período Barroco, ao qual pertence o *Trauerspiel* (drama trágico) analisado pelo candidato a professor Benjamin. Destarte, a filosofia benjaminiana constrói-se nesse texto pelo atrito entre o comentário específico em História da Arte e a tradição filosófica moderna (Platão e Aristóteles, Kant e Hegel, Schopenhauer e Nietzsche, Lukacs e Panofsky).

Esta tese também fará comentários específicos, neste caso sobre História do Jogo, nas partes [IV](#) e [V](#), mas para lá chegar vem estabelecendo uma abordagem sistemática que pretende permitir a leitura de Benjamin a despeito de sua aura “mística” (isto é, traduzir a linguagem imagética da apresentação epistemológica desse autor à linguagem contextualizada da tese).

Em ODTA, Benjamin defende o teatro alegórico alemão do século XVII por seu caráter filosófico, no sentido de que à Filosofia não cabe “representar” o mundo, mas “apresentá-lo” (o conceito de *Darstellung*, e a escolha de traduzi-lo em Português como “apresentação”, são discutidos mais abaixo e, especialmente, por Gagnebin, 2005). As observações benjaminianas ajudam-nos a perceber que o funcionamento do “discurso sobre outras coisas” jaz não meramente em símbolos, mas na estrutura de apresentação do discurso. Para os interessados nos aspectos alegóricos da arte, isso significa que o que mais importa não é o que é dito (o nome, o signo), mas como as coisas ditas relacionam-se umas às outras.

Apesar do explícito esoterismo de ODTA, o ensaio constrói Filosofia, o que a especialista Jeanne-Marie Gagnebin (2005) ajuda a estabelecer com sua discussão do prefácio de ODTA, em que Benjamin expõe os princípios gerais filosóficos de seu trabalho. São páginas “densas, obscuras e, sim, assumidamente esótericas, mas, no entanto, rigorosas”, diz Gagnebin.

Nesse artigo, a autora resolve a discussão sobre *Darstellung*, que tinha em Português o problema de se traduzir como “representação” ou “apresentação”. Ela expõe a distinção linguística entre linguagem como representação (mais ao campo semântico do “método de pesquisa” ou, nesta tese, da linguagem referencial, que tende à convenção e à metonímia, Ciência ou Política) e linguagem como apresentação (“método de exposição”, na Arte e na Filosofia). Resume Gagnebin:



A exposição não diz respeito apenas à ordenação de elementos já escolhidos, mas ao próprio recolher e acolher desses elementos pelo pensar. Para Benjamin, portanto, não se trata somente de analisar as várias formas de exposição que pode adotar o conhecimento filosófico; mais radicalmente, trata-se de resguardar uma outra dimensão do pensamento e da escrita filosóficos: não levar a conhecimento(s), mas expor/apresentar a verdade. (Gagnebin, 2005, p. 186)

A escolha pelo discurso ensaístico por Benjamin é portanto entendida por Gagnebin não como incompletude sistêmica, mas forma própria de exposição que cerca o significado. Em suas palavras:

Na esteira de Platão (e, igualmente, na da crítica hegeliana a Kant), Benjamin insiste na legitimidade de uma outra prática do pensar filosófico: um acompanhar pelo pensar e pela *Vernunft* a auto-exposição da verdade. Ou ainda: Benjamin recorre a filosofemas pré-kantianos, sim, mas não porque teria uma recaída fatal na ontologia realista. (Gagnebin, 2005, p. 189)

Benjamin responde, portanto, com recursos clássicos à crise da Modernidade, ajudando a forjar a pós-modernidade (como veremos na próxima subseção). Busca no Barroco uma retórica para a Arte pós-idealista e encontra, no casamento de convenção e subversão da convenção construído por certas alegorias, algo compatível ao casamento a que chegamos no [capítulo 10](#) por vias diferentes.

Entre outras formas, a combinação entre emblema como representação e metáfora como apresentação na alegoria já foi descrita aqui como empilhamento (hipermídia, complexidade). O empilhamento estético produz a “obra de arte total” (*Gesamtkunstwerk*<sup>12</sup>). De fato, Benjamin vai por caminho semelhante:

Quando o crítico barroco fala da obra de arte total como culminação da hierarquia estética da época e como ideal do próprio drama trágico, está simplesmente a confirmar essa pesadez. (Benjamin, 2011, p. 193)

Em lugar de discutir a expressão cunhada por Wagner, Benjamin salta para seu uso num autor mais específico. Cita obra de Kurt Kolitz, de 1911, analisando o Barroco, e invoca essa classificação como “confirmação do peso” do drama trágico.

A edição que temos chamado ODTA, produzida e traduzida por João Barrento para o Português, traz a sinopse que Benjamin incluiu em sua submissão da tese no processo de candidatura à Universidade de Frankfurt em Main. A sinopse de ODTA resume algumas premissas de maneiras semelhantes ao sistema que temos construído, por exemplo: “A alegoria entende-se em oposição ao símbolo” (item VIII,

---

12 *Gesamtkunstwerk* está em Alemão na edição em Inglês; em Português em ODTA.

p. 259, como em nossa abordagem); "A obra de arte alegórica traz de certo modo já em si a desagregação crítica" (item IX, p. 259, mostrando paradigmas pós-modernos nesse autor fundador da Teoria Crítica); "Na construção alegórica do drama trágico barroco revelam-se, desde o início, essas formas-escombros da obra de arte salva" (item IX, último da sinopse, em que a linguagem "salvífica" puxada à cultura religiosa dialoga com o Barroco, mas para nós é metáfora do processo esboçado no [capítulo 9, "A Arte visa a transcendência"](#)).

Outra imagem recorrente na abordagem benjaminiana à comunicação alegórica é a ludicidade de seu funcionamento. Essa imagem convém a nossa abordagem não somente porque a [parte III](#) abordará jogos em específico, mas também por explicitar alguns paralelos universais entre Arte e Jogo (de jogar, literalmente, mas também metaforicamente, das filosofias iluministas ao *game design* como design social, passando por Teoria dos Jogos): como num jogo, que pode ter desenvolvimentos e resultados a cada partida emergindo das mesmas regras, a Arte pode suscitar experiências e interpretações diversas a partir de seus signos, mas busca uma consistência "funcional".

A valoração sobre o que é funcional, como já discutimos, depende de contextos de uso; no caso do jogo, um valor fundamental de funcionalidade é "diversão", ou "entretenimento"; como discutimos no [capítulo 8](#), entretenimento pode ser também um valor de funcionalidade para sistemas classificados como Arte.

Se (...) o drama profano tem de parar no limite da transcendência, ele procura assegurar-se dela por desvios, de forma lúdica. (ODTA, p. 78)<sup>13</sup>

A seção que se encerra pretendeu ajudar a enxergar os dois polos da alegoria em Benjamin, contribuindo para o corrente debate filosófico e artístico que se apoia nesse autor. Esta tese constrói-se em diálogo com o estado da arte da Filosofia, buscando amparo na recepção crítica a Benjamin e a ela respondendo, ao longo do texto e na discussão a seguir em particular.

---

13 Original: *Es kann den Anspruch, an den Gehalt des Daseins zu rühren, nicht verleugnen. Wenn dennoch das weltliche Drama an der Grenze der Transzendenz innehalten muß, sucht es auf Umwegen, spielhaft, ihrer sich zu vergewissern.*

## 11.2 Discussão: Benjamin, História e Arte

A positiva recepção à percepção benjaminiana sobre alegoria na História da Filosofia é índice de que a construção epistemológica usada aqui, por ele influenciada, seja compatível com paradigmas contemporâneos. Esta seção visa contextualizar o trabalho de Benjamin sobre alegoria do ponto de vista da recepção na História da Filosofia (mais especificamente, ao longo da tese, vemos o autor como fundamento para trabalhos em História, Filosofia da Arte e Filosofia do Jogo).

ODTA engasta-se na História de formas paradoxais, uma sinédoque de Walter Benjamin: uma de suas primeira obras reconhecidamente filosóficas, foi pouco conhecida durante a vida do autor; ficou fora de catálogo no idioma alemão de 1931 a 1955; só em 1977 recebeu a primeira edição em Inglês. Desde então consolida o impacto benjaminiano no pensamento crítico e desvela o que temos chamado de abordagem mais “projetiva”, otimista quiçá, de Benjamin, visível posteriormente no elogio a Leskov em "O narrador" (Benjamin, 1985), em contraste à leitura emblemática, histórica, ruínosa dos documentos por Benjamin em *Passagens* e "Sobre o conceito de História".

Isso explica em parte a pouca presença da teoria da alegoria benjaminiana em clássicos específicos, como Hansen (1986) e Fletcher (2012)<sup>14</sup>. Em grande medida, na obra desses e de outros especialistas, o espaço na busca de uma visada crítica à alegorese parece ser preenchido pelos autores da Semiologia (Panofsky, Peirce para citar dois bem diferentes), mas também por estratégias em Filosofia da Linguagem como vimos em Goodman.

Erich Auerbach é um autor que aparece na discussão contemporânea desses temas e parece ter ocupado espaço reivindicado por filosofias de influência benjaminiana como a que se constrói. Seu *Mimesis* aparece em Hansen (p. 107) e Fletcher (no índice remissivo, Auerbach tem 12 menções). Burke cita Auerbach em "History as allegory" (1997, p. 341-2). Mais uma vez, é possível associar o sentido emblemático da alegoria à ciência da História: os fenômenos históricos são inacessíveis em essência, portanto a leitura da historiografia há de ser crítica. O livro

---

14 Talvez por isso mesmo esses autores façam a crítica mais moderna (e não pós-moderna) à alegoria (talvez porque façam História como ciência do objeto, não história social, à Daston); isso fica como hipótese para confirmação por outrem.

de Auerbach parece chegar a uma defesa da mimese semelhante a esse lado emblemático da alegoria:

Quando Stendhal e Balzac tomaram personagens quaisquer da vida quotidiana no seu condicionamento às circunstâncias históricas e as transformaram em objetos de representação séria, problemática e até trágica, quebraram a regra clássica da diferenciação dos níveis, segundo a qual a realidade quotidiana e prática só poderia ter lugar na literatura no campo de uma espécie estilística baixa ou média, isto é, só de forma grotescamente cômica ou como entretenimento agradável, leve, colorido e elegante. (Auerbach, 2011, p. 499-500).

Em nossa linguagem, enquanto Auerbach busca mimese, Benjamin busca síntese de mimese e poiese (*worldmaking*, construção de mundo); defende um lúdico empilhamento de convenção historicamente furada e sintaxe projetiva.

Note-se que, via mimese, Gadamer (1997) faz uma distinção entre símbolo e alegoria que chega mais perto desta tese (numa subseção intitulada “Os limites da arte vivencial - Reabilitação da alegoria”, p. 132)

Se já a redescoberta da arte do Barroco (um fato certamente constatável no mercado de antigüidades) e, especialmente nas últimas décadas, a redescoberta da poesia barroca, bem como a mais recente pesquisa artístico-científica levaram a uma salvação honrosa da alegoria; assim, indicar-se-á agora também o fundamento teórico desse fato. (Gadamer, 1997, p. 146)

Ainda que fundamentado numa bibliografia diversa, Gadamer usa base semelhante à de Benjamin (Aristóteles e Platão, Kant, Kreuzer entre outras fontes comuns). Vejamos como a recepção a ODTA ajuda a estabelecer essa interpretação.

Em contraste a obras celebradas como *Passagens* e “Sobre o conceito de História”, de tamanhos opostos mas igualmente desorganizadas, fragmentares, ODTA é um texto declarado acabado. Porém, como aponta Steiner (na introdução à edição inglesa de Benjamin [2003]), seu trabalho é “sintomático do homem de letras que avança sobre o solo acadêmico” (p. 13). Vários dos autores e conceitos são apresentados por meio de textos obscuros, resultando num diálogo difícil com a tradição. Benjamin é acadêmico (culto), mas não científico (tem dificuldade em se “disciplinar”).

Na leitura de Steiner (2003), Benjamin apresenta *Trauerspiel* como “contratranscendental” (p. 16) porque se baseia em História, porque casa emblema e alegoria; lemos essa contratranscendentalidade como correspondente ao que

chamamos de maneira pós-moderna de visar transcendência. Resumindo em nossos termos, Steiner descreve ODTA como uma construção pré-materialista (ainda metafísica) e dialética, que exalta o empilhamento da dualidade emblema-alegoria no *Trauerspiel*:

O drama barroco é inerentemente emblemático-alegórico, como a tragédia grega nunca é, precisamente porque postula a presença dual, o pivô organizador duplo da natureza do Cristo –parte deus, parte homem e extremamente deste mundo. (...) Puxando a crítica de Nietzsche a Sócrates, Benjamin diferencia os silêncios da tragédia da torrencial proximidade do *Trauerspiel* (Steiner, 2003, p. 17, tradução nossa)

Cowan (1981) mostra a teoria alegórica benjaminiana como defesa da construção que abraça a tensão entre símbolo e fenômeno, que a concorrente estética do símbolo tenta em vão resolver (p. 111-112). Sua leitura também enfatiza o caráter pós-moderno da abordagem benjaminiana, tanto pelo recurso a autores como Gadamer quanto pela ênfase na leitura alegórica que Benjamin dedicou a artistas como Baudelaire e Kafka, projetando o futuro da arte alegórica. Assim finaliza o artigo:

...se novos capítulos na história da alegoria estão para ser escritos, a investigação deveria iniciar-se com dois escritores judeus de língua alemã: Kafka –cujo trabalho Benjamin comentou que parecia "o rumor sobre as coisas verdadeiras (uma espécie de inteligência teológica sussurrada lidando com assuntos desacreditados e obsoletos)"– e o próprio Benjamin. (p. 122)

No entanto, o recurso à tradução de Cowan para os conceitos de Benjamin não resolve a compreensão em Português, mesmo que já discuta conceitos como "presentation" e "representation". Nesse ponto nominal ficamos com Gagnebin, beneficiária do debate local sobre o sentido de "apresentação" visto anteriormente. Lendo Gagnebin, podemos concluir que a crítica epistemológica de Benjamin é pós-moderna, embora recorra a Platão e Hegel para resolver problemas kantianos e do racionalismo em geral.

O "Prefácio" marca a despedida de Benjamin do ideal de sistema do idealismo alemão, em particular do sistema kantiano, perfazendo assim o movimento de afastamento progressivo de Kant que Benjamin iniciou no seu ensaio de 1917, "Sobre o programa de uma filosofia futura". (Gagnebin, 2005, p. 186)

Resumindo (portanto simplificando), esta tese interpreta a leitura benjaminiana sobre alegoria como compatível com a distinção enunciada entre alegoria como emblema, de uma lado (o lado que Benjamin depois de ODTA desenvolverá a partir

da abordagem materialista à História), e de outro a alegoria como apresentação de mundo (o lado específico a ODTA e marcante de seu pensamento sobre Arte, que veremos novamente em “O narrador”).

Embora a leitura prevalente sobre ODTA tenha a carga de alegoria como luto, melancolia, o Barroco também é reconhecidamente lúdico. O texto de Benjamin trata especificamente de alegorias barrocas alemãs, que respondem com essa forma de ritual fúnebre a uma Cultura e uma Estética específicas de seu tempo histórico. Já esta tese constrói-se sobre uma alegoria redimida e inserida num contexto sociocultural (Brasil, século XXI) em que o próprio nome “alegoria” é associado mais frequentemente a uma festa popular, o Carnaval, do que a qualquer outro uso<sup>15</sup>. Em nosso caso, a alegoria como ritual em que tragédia imanente é transmutada em brinquedo e Arte.

---

15 Durante a pesquisa, usamos Google Trends para constatar a correlação do uso da palavra com tempo de Carnaval.

## 12 CONCLUSÃO: O USO DA ALEGORIA TEM IMPLICAÇÕES ESTÉTICAS E ÉTICAS

O objetivo dos capítulos [7 a 12](#), resumido nos títulos desses capítulos, é construir uma Filosofia da Arte funcionalmente compatível com pressupostos pós-modernos e humanistas.

Ciente do caráter mutante dos valores culturais na História, esta tese usa o percurso epistemológico acima construído para visar abaixo um meio de apresentação artística emergente no século XXI, os jogos. Novos autores serão trazidos à discussão, sobre como a História da Cultura, como *corpus* da civilização para o presente e o futuro, consagra alguns documentos chamados “jogos” como Arte. No contexto deste trabalho em particular, é um caminho do diálogo entre Arte, Jogos e História, que chega a um documento de História Oral à [parte V](#).

Os relatos que se apresentam nas partes [IV](#) e [V](#) mostram diversos documentos e usos (jogos e outros meios; Arte, Educação, Entretenimento etc.). Servem mais como contingentes objetos para discussão (e portanto, exemplificação) dos conceitos desenvolvidos na parte teórica do que como emblemas desses conceitos. Mesmo que os autores de uma tese como esta pretendessem dizer qual poema ou pintura ou jogo é Arte, esse julgamento só teria efeito se prevalecessem na prática as regras do jogo da Arte que ora se estabelece. No conjunto, a tese pretende-se manifesto artístico mais que elogio da tradição, perseguindo a missão humanista e abrindo frentes para crítica e aprofundamentos posteriores.

Se a alegoria como necessário contraponto à verossimilhança na Arte emerge como característica intrínseca à Arte humanista contemporânea (e, como temos insinuado, à grande Arte de todos os tempos), então a criação artística (poiese) deve ser pensada como alegorese. Essa característica ontológica tem implicações culturais, notadamente éticas e estéticas.

O caminho epistemológico deste texto não entra por esses campos específicos (Estética e Ética como domínios semióticos específicos), margeando nas partes [IV](#) e [V](#) algumas dessas implicações ao discutir por exemplo a leitura dos jogos como entretenimento, projeto de produto, meme (relações estéticas) e como artefato

museológico, ideológico, artístico (paradigmas, relações sociais e relações políticas... já adentrando o domínio da Ética).

Do ponto de vista da praxe humanista, a leitura até aqui ajuda a redimir artistas que trabalham a complexidade de planos de significado, ainda que não se afirmem alegoristas (muitas vezes porque o entendimento de alegoria já carregasse uma pecha de segredo, ou por puro medo aristotélico à fantasia).

A construção acima pretende apresentar como a Arte como linguagem transcendental pós-moderna. Na melhor das hipóteses, a Arte é um atrito metafórico entre emblemas, gerando faíscas metafóricas de verdade. No mínimo, a Arte pensada como alegoria é afeita aos melhores sentidos de “obra de arte total”: empilhamento harmonioso de funções estéticas e comunicacionais, de imediatez e hipermissão, de mímese e poiese.



## **PARTE III - FILOSOFIA DO JOGO**

## 13 JOGOS SÃO MEIOS DE EXPRESSAR COM ONTOLOGIA PRÓPRIA

A pesquisa aqui apresentada, as atividades de extensão realizadas e a tese como produto visam conectar, no espírito do programa multidisciplinar Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades, abordagens acadêmicas contemporâneas diversas a fenômenos históricos e sociais. Notadamente, as partes [I](#) e [II](#) trouxeram revisão de disciplinas como História da Filosofia, Filosofia da Arte, Estudos Culturais e Semiologia. Entra agora especificamente o fenômeno do jogo, a ser analisado em contraste com os filosofemas examinados anteriormente, por exemplo: o jogo como documento de Cultura, como meio para disputa retórica na História ou na Ciência, como emblema ou alegoria em Arte.

Do ponto de vista sistêmico, ver-se-á o jogo como meio (suporte) para a construção de versões de mundo jogáveis. Os objetos do sistema jogo (aqui apresentados como nomes) são os peões, cartas, tabuleiro etc., no caso dos jogos de sociedade (em programação de jogos digitais, o conceito de “objeto” em grande medida funciona assim, isto é, nomeia elementos semânticos do sistema). As relações (sintáticas) do sistema jogo acontecem em diversos planos: as regras são expressas no subsistema textual chamado “manual”; as regras são postas em jogo (como sistema de ações controlado por humanos, à mesa, ou pelo sistema computacional, ao computador); o jogo medeia a interação do jogador com signos (nomes, emblemas) e relações (estruturas, metáforas) do mundo fenomênico (das relações sociais, culturais, que escrevem História).

As premissas estabelecidas nas partes [I](#) e [II](#) nomeiam usos (documentos são usados como Filosofia, Ciência, Arte etc.) e meios (canto, teatro, livro, jogo). Conseqüentemente, o recorte estabelecido facilita uma Ontologia do Jogo como meio, como funcionamento sistêmico e suas potencialidades para os diferentes usos, em detrimento talvez de uma Filosofia do Entretenimento como forma de saber, ainda que esses temas se encontrem nas construções teóricas dos Estudos Lúdicos por meio de certos autores recorrentes que investigam a ontologia do jogo.

Portanto, se se chega a uma Ontologia do Jogo por este caminho, fundamenta-se em especificidades do que se chama “jogo” em diversos contextos, resultando

mais num cruzamento de campos e interesses do que numa função em si mesma. Esse cruzamento de usos certamente ecoa conceitos de “diversão” e “errância” e será o ponto de partida do que se chamará aqui Ludologia como estudo amplo.

A análise das propriedades sistêmicas, que às vezes é também chamada Ludologia, será aqui rotulada também Projeto de Jogo, por conta do descritor *Game Design*, que nomeia disciplina, profissão e escolas relacionadas ao fazer jogo. Esses desdobramentos do jogo serão revisitados nas seções [13.1](#) e [13.2](#), após estabelecermos a condição do jogo como meio.

Como se antecipou em [7.1](#), “Arte como técnica e como meio”, a crítica pós-moderna à comunicação envolve o exame dos meios de comunicar e suas potencialidades, em contraste a seu uso. Se não é o meio como suporte que define sua função, mas o uso daquele meio (McLuhan, 1978), ganha importância ontológica o viés projetivo de leitura do meio (sua técnica e o uso das convenções em torno de cada suporte tendo em vista o leitor ou usuário do sistema comunicacional construído).

Uma ontologia do jogo, portanto, envolve conceitos de comunicação comuns a meios anteriores, como a narrativa literária no texto do livro de regras ou a tradição do Teatro relacionada à dublagem de uma personagem animada, por exemplo. Particularmente, no entanto, como a perambulação por [13.1](#) e [13.2](#) mostrará, os meios rotulados “jogo” aproximam-se, mais do que outros meios, daqueles verbos elencados por Flusser (2008) entre os desafios da humanidade na revolução telemática: “dialogar” (por conta da interatividade), “brincar”, “jogar”.

Retomando *Remediation*, os autores (Bolter e Grusin, 1999, p. 67) invocam Kellner, dos Estudos Culturais, para lembrar que há no uso dos meios uma ideologia a ser desvendada. Remediar nomes e conceitos preexistentes envolve potencial reforma de valores (p. 57), reforma política, lugar de disputa cultural. Os produtos veiculados nas novas tecnologias são portanto lugar privilegiado da disputa tecnopolítica, isto é, do estabelecimento dos paradigmas culturais (de estética e uso) correspondentes a cada meio. Os jogos de computador, aos quais Bolter e Grusin dedicam o último quarto do livro, aparecem como a vanguarda tecnológica onde a imediatez da experiência estética (ou “transparência”) melhor se combina ao oposto empilhamento de camadas de informação (“hipermídia”).

Como aponta McLuhan em “Visão, som e fúria” (1978), é importante aproveitarmos a potencialidade de cada meio. A escrita espacializa o pensamento, o rádio poderia trazer de volta características dialógicas da tradição oral e assim por diante. Segue-se, do ponto de vista do alegorista, que cada meio tem potencialidades relacionais intrínsecas, baseadas nas características estéticas nele disponíveis. Novos meios mostram novas potencialidades relacionais: descrever uma cadeira em texto escrito pode levar a ambiguidades interessantes que não se apresentam numa representação pictórica de uma cadeira; podermos sentar numa cadeira virtual é a apresentação de uma experiência diferente.

Janet Murray (2003, p. 74) traz exemplos de como as propriedades dos ambientes digitais ainda estão para ser exploradas: assim como o cinema evoluiu de um teatro filmado para um meio independente com sintaxe própria, os ambientes computacionais ainda são muitas vezes vistos como veículos para versões digitalizadas do livro e do jornal, sem um uso adequado das potencialidades intrínsecas ao computador (a edição original do livro é de 1997, mas podemos encontrar confirmações de seus exemplos ainda hoje, bem como estender o argumento para a constante evolução midiática).

Murray argumenta que a procedimentalidade é uma qualidade a ser explorada nos ambientes digitais. Isso serve à abordagem alegórica defendida anteriormente: em lugar de representar ideias, a maneira de trazer um argumento é apresentar sua estrutura. No caso de ambientes digitais, jogos em particular, as regras governam as relações entre os objetos no sistema de tal forma que o usuário pode testar o meio e experimentar valores por si mesmo (por meio da liberdade intrínseca aos ambientes navegáveis).

Ian Bogost (2007) desenvolve esse argumento, difundindo a expressão “retórica procedimental” (*procedural rhetoric*). Esse modelo teórico mostra como os jogos podem ser usados para trazer emoções complexas, bem como experiências educacionais significativas, o que ele exemplificou com abundância em obras como *Newsgames* (2010).

De modo semelhante, abordar os jogos como alegoria é uma forma de concebê-los como obras de arte, mas também como artefatos educacionais ou argumentos políticos, assim como um livro pode ser Arte ou Ciência, dependendo de

sua estrutura e de seu uso. Do mesmo modo que analisar pintura como Arte esbarra em Química, mas visa uma ontologia do meio como forma de expressão (e saber), analisar jogos como Arte depende de uma Ontologia do Jogo como princípio geral das potencialidades de uso desse meio. Outros usos dos jogos concorrem com esse potencial uso artístico (o uso comercial, a diversão, a ideologia) na Cultura ([parte I](#)).

Para perseguir o objetivo de falar em jogos como Arte, retomamos o percurso epistemológico dessa especificidade do meio na Cultura, fazendo uso da discussão sobre a vanguarda dos meios de comunicação. Outras “formas de fazer jogo” (educativo, comercial, pura diversão) serão discutidas, ainda que de passagem, nas partes [IV](#) e [V](#).

Antes da Ludologia de Huizinga (incluindo sua base filosófica, com autores como Kant e Schiller, que falam do jogo do pensamento), o jogo era metáfora de algo raramente o cerne do pensamento. E assim por exemplo Anaximandro de Mileto, pré-socrático cujo famoso fragmento abstrato sobre a "ordem do tempo" que preside as coisas é evocado em Huizinga (2001, p. 132) e Goodman (1998, p. 97).

A pós-modernidade faz convergirem usos da filosofia em que a ontologia do jogo está no centro da apresentação: o segundo Wittgenstein, das *Investigações* (2001a); Benjamin trazendo ligação à tradição moderna alemã em seu apelo ao lúdico na alegoria; a ontologia dos jogos pós-Huizinga e Caillois (2006). O rótulo “ontologia do jogo” aparece em publicações pós-modernas, como a revista *Game Studies*. Nascendo pós-moderna, esta Filosofia do Jogo materializa-se já interdisciplinar, portanto lugar de disputa epistemológica.

### 13.1 Ludologia

Além da discussão de tradição eminentemente filosófica que fizemos, as voltas de nossa espiral argumentativa já se beneficiaram de pensadores de Comunicação e da Semiologia, cujas abordagens foram apresentadas com foco na questão da Arte, retornando essa visada agora com o acréscimo de um meio específico (embora bastante plural em suas iterações): o jogo, literalmente.

Não se busca aqui um “jogo pelo jogo”. Não somente por conta da impossibilidade prática (o "dilema do purista" de [4.2](#)): mesmo que por conta de um salto fantástico (alegórico talvez) quiséssemos conferir ao jogo um estatuto de forma

de saber separada de Arte ou Ciência ou Educação ou Religião, seria necessário então estabelecer uma unificada ontologia do jogo e sua função própria, caminho árduo de que esta tese pode desviar por conta dos usos pretendidos por cada domínio semiótico (Arte, Ciência e subdomínios da Ciência como Economia, Entretenimento, História), mas sobre o qual se pode lançar um olhar ([capítulo 15, "A Ludologia é um humanismo"](#)).

Chamaremos Ludologia a disciplina emergente do estudo de jogos *per se*, portanto sinônimo de Estudos Lúdicos, *Game Studies* ou *Play Studies*, embora cada nomeação puxe o recorte fenomênico para um lado diferente das demais. Não é Teoria dos Jogos ou outras nomenclaturas em que jogo seja empregado como metáfora da Economia ou da Política, embora uma base científica comum seja bem a mesma quando se trata dos sistemas por elas chamados “jogos” (probabilidade e combinatória, inteligência e emergência etc.).

Para fim da construção ontológica que se segue, três obras principais da tradição ludológica ajudarão a estabelecer a abordagem filosófica aos jogos como objeto de estudo para a História e como meio de expressão para a Arte: *Homo ludens* (Huizinga, 2001), *Les jeux et les hommes* (Caillois, 2006) e *The Ambiguity of Play* (Sutton-Smith, 2001). Essas três obras ajudam a situar o jogo como fenômeno na História e na Cultura, estabelecendo uma linguagem comum ao trabalho de teóricos e desenvolvedores de jogo posteriores. Mais do que isso, as três obras têm em comum a abordagem plural (porque recorrem a diversos exemplos da História da Cultura e da História da Filosofia para cercar conceitos gerais como “jogo” ou “ludicidade”).

A Ludologia como disciplina específica dos jogos já nasce interdisciplinar, especialmente via Huizinga e Caillois, cujos trabalhos esforçam-se em mostrar dimensões do lúdico em diversas praxes humanas (Arte, Política, Direito, Filosofia). São “ludólogos” não só porque fazem esse cruzamento de implicações sobre o lúdico, mas também porque são referências de impacto no mundo do Projeto de Jogos (sendo seminiais para o trabalho dos autores que discutem jogos nos capítulos adiante).

Até aqui, "jogo" nomeou sistemas com uma função prevalente relacionada a Entretenimento ou Cultura. Outros usos e interesses concorrem no jogo e temos

nomeado segundo o recorte epistemológico prévio. Jogos são frequentemente usados para Ciência: Educação (domínios como Divulgação Científica, História da Ciência, Pedagogia), Psicologia e Recursos Humanos (como forma de teste ou avaliação) etc.

Sutton-Smith (2001) analisa as retóricas por trás dos usos sérios de jogo, mostrando como valores morais e por vezes ideológicos implicam abordagens diferentes ao jogo (preferir jogos colaborativos ou competitivos, tematicamente mais ricos ou não etc.). Os jogos “sem utilidade”, praticados por diversão, também têm seu suporte retórico, como Sutton-Smith mostra (e, antes dele, Duflo). A retórica dos alemães modernos, retomada no século XX por autores como Benjamin e Huizinga, Wittgenstein e Caillois, que traduz em termos lúdicos a errância do pensamento, é chamada “retórica do imaginário” por Sutton-Smith. Corresponde, em termos desta tese, a um paradigma cultural relacionado a jogo que encontra nesse meio o potencial para outro uso, outro plano de discurso estético: Arte.

Alhures já discutimos o conflito entre as funções Arte e Entretenimento (Guimarães Neto, 2012, p. 78-79); como toda construção midiática pós-moderna, ciente dos diversos planos semiológicos concorrentes em cada produto cultural, o mister da Arte é combinar as potências de signos e meios no contexto presente visando o futuro (seja via construção do mundo presente, emblematização, seja via universalidade, alegorese). Como está claro pelo percurso lógico, o uso como Entretenimento, na chamada obra de arte, está submisso à tal função como Arte, pelo menos “quando é Arte” (Goodman, 1998); a indústria cultural tratará de classificar da forma como vender melhor, porém a complexidade, o empilhamento de funções, é valorizada.

Trabalharemos com alguns conceitos mais básicos, em lugar de uma definição fechada de jogo como a seminal definição de Huizinga<sup>16</sup>, exhaustivamente relida e, como toda tentativa de definição completa, fortemente criticada. O prefácio de

---

16 "Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes" (Huizinga, 2010, p. 16).

*Playful Identities: The Ludification of Digital Media Cultures* (Mul, 2015) faz uma recolha da recepção a cada um dos pontos da definição de Huizinga.

Partindo de algo mais essencial que Huizinga apresenta e Caillois retoma, podemos falar de jogos “de jogar”, jogos em si mesmos, como lugares para a função lúdica, identificada ao conceito de *paidia* nesses autores: brincadeira, diversão, abertura.

“Diversão” pode ser definida como experiência portadora de um inerente sentido (duplo sentido: sensação e significado) de prazer ou alegria ou entretenimento, historicamente reconhecido e em processo de estudo por psicólogos e neurocientistas (muitas vezes associado ao *flow*, descrito por Csikszentmihalyi, mas outras formas de prazer estão incluídas no campo semântico de “lúdico”).

É possível relacionar o pressuposto fenomenológico da errância a esse conceito de jogo como espaço e abertura: pensar é o *Spielraum* de Schiller e de outras abordagens modernas, que Sutton-Smith liga à tradição das retóricas lúdicas ao falar de imaginário. Diremos que Walter Benjamin faz a ponte entre Modernidade e pós-modernidade ao dizer que alegoria comunica ludicamente, “*spielhaft*” (Benjamin, 1928). A alegoria é uma forma de diversão. Ambos são “desvios”: quem brinca não trabalha, quem alegoriza não diz tudo o que quer dizer.

Aqueles ludólogos trabalham essa função ontológica, diversão, em diversas implicações, como convém à historiografia complexa pós-moderna: entretenimento é Cultura e Política; diversão é literalmente desvio, errância, experiência; ilusão está nas coisas sérias também. Caillois explora a oposição apresentada por Huizinga entre *paidiá* e *ludus*, este sendo o princípio das regras que quase sempre acompanha a definição de “jogo”. Em grande medida, a abordagem sistêmica geral dá conta desse ponto, sem pender para a conclusão de que a Humanidade seja então *Homo ludens apenas* por combinar *paidiá* e *ludus*; as regras do mundo podem ser enxergadas ludicamente, mas também contratualisticamente, semiologicamente etc.

Da tensão entre *paidiá* e *ludus* surgem percepções brilhantes sobre História, como a correlação entre desenvolvimento civilizacional e ludicidade, em que Huizinga vê a seriedade como sinal de decadência:



No decurso da evolução de uma cultura, quer progredindo quer regredindo, a relação original por nós definida entre o jogo e o não-jogo não permanece imutável. Regra geral, o elemento lúdico vai gradualmente passando para segundo plano, sendo sua maior parte absorvida pela esfera do sagrado. O restante cristaliza-se sob a forma de saber: folclore, poesia, filosofia, e as diversas formas da vida jurídica e política. Fica assim completamente oculto por detrás dos fenômenos culturais o elemento lúdico original. Mas é sempre possível que a qualquer momento, mesmo nas civilizações mais desenvolvidas, o instinto lúdico se reafirme em sua plenitude, mergulhando o indivíduo e a massa na intoxicação de um jogo gigantesco. (Huizinga, 2010, pág. 54)

Pretende-se aqui falar de mais de jogos em si que da sociedade como jogo, por isso a senda acima não será explorada profundamente. Note-se, no entanto, um possível paralelo com a construção da leitura dos jogos na História da Cultura apoiada pelo conceito de alegoria de influência benjaminiana. O lúdico como projeto (*Game Design*, *worldmaking*, alegoria que ludicamente apresenta seu conceito) é alegre, manifesta *paidiá*, mesmo que caótico, errante; já o jogo como ruína (emblema, alegoria convencional, documento histórico) é trágico, decadente, muito sério (trata-se inclusive da seriedade com verossimilhança em detrimento da fantasia). Nesse sentido, a obra de arte (e o jogo especialmente por conta dessa afecção do lúdico no desenvolvimento civilizacional) é fronteira entre passado (a seriedade da convenção na regra prescrita e nas relações metonímicas) e futuro (as possibilidades emergentes do jogo presente e o nível metafórico estabelecido pelo sistema).

O jogo que é arte tem portanto ludicidade multiplicada: o jogar não é trabalho produtivo, mas é trabalho da mente, do corpo ou do espírito ("retórica do progresso" de Sutton-Smith); a Arte não produz capital, mas desvela verdade; o sistema alegórico fala duas vezes para cada metáfora, faz trabalho adicional que às vezes requer rejogabilidade (*replay*, reiteração, mundos possíveis) para ser apreendido pelo leitor, ouvinte ou jogador.

## 13.2 Projeto de jogo (*Game Design*)

O paradigma sistêmico é vigente entre desenvolvedores de jogo e pesquisadores de novos meios (exemplos aparecerão aqui e retornarão na [parte IV](#)), facilitando o diálogo com a abordagem em construção aqui.

Características gerais dos jogos, como interatividade, agência e emergência aparecerão de forma recorrente. Murray (1997) ajuda a discernir participação (ou interação) de agência. Como experiência, jogos diferenciam-se de meios como livro de papel ou pintura a óleo pela experiência sinestésica, hipermidiática, imersiva (cada vez mais imersiva, com as tecnologias de computação e o aparato multissensorial). Jogos são mais participativos que filmes ou livros.

No entanto, se a estrutura sintática do jogo (suas regras) não permite ao jogador escolhas significativas<sup>17</sup>, isto é, se as formas de o jogador interagir com o jogo têm pouco ou nenhum impacto, o jogador não tem agência. Do ponto de vista competitivo, estratégico, lógico (*ludus*), agência quer dizer a correspondência entre a ação do jogador e resultados como ganhar ou perder, resolver problemas ou não, acertar o alvo ou não. Por exemplo: sorte é oposta a agência, mas escolhas como “apostar ou não apostar nesta rodada” costumam dar agência sobre o que fazer com suas probabilidades. Do ponto de vista mais lúdico (de *paidiá*, diversão), agência pode ter a ver com poder descobrir possibilidades narrativas ou personalizar a experiência. De um jeito ou de outro, agência é poder: o jogador que tem condições favoráveis a uma interação (eticamente saudável) com o jogo é fortalecido, empoderado.

Da ação do jogador emergem fenômenos no sistema “jogo”, diferentes a cada iteração daquele sistema em funcionamento (partida). A abertura de fenômenos resultantes da agência dos jogadores e as narrativas que delas emergem, incluindo os diferentes finais de partida, tornam o jogo uma forma de fazer mundo mais errante, e por isso mesmo mais vibrante, que outras formas de Arte, pelo menos parece ser a leitura de autores como Murray, Bolter e Grusin e Bogost (2007, o que popularizou o termo “retórica procedimental” para a linguagem do jogo). Adaptando essa terminologia diríamos que, quando a criação lúdica visa a função artística, temos então alegorese procedimental.

A visão projetiva das novas tecnologias, talvez mais otimista, é acompanhada da desconfiança sobre as novas técnicas, que podem apenas reproduzir as velhas relações de abuso de meios em favor de funções sociais menos nobres do que Arte ou Ciência. Em nossa argumentação prévia, tratou-se um problema que pode muito bem ser a causa de muita divergência sobre o estatuto alegórico dos jogos e

---

17 No sentido de Salen e Zimmerman (2003).

relaciona-se com essa oposição entre abordagem emblemática e abordagem metafórica projetiva.

Da mesma maneira que o esforço principal da tese até aqui visou reabilitar a alegorese no seio da Arte, contra a criação cultural que só gera leituras alegóricas a contrapelo, o que se quer apontar nesta seção é que o desenvolvimento de jogos viabiliza a construção de mundo como casamento alegórico de temas da Cultura a mecânicas do meio, não se restringindo a ser, como todo documento de cultura, um monumento à barbárie. Como consequência ética, emerge a importância de celebrar a Arte como função independente de Ciência e outros interesses; a prioridade escolhida pelas pessoas quando essas funções se chocam (na construção do jogo ou em seu uso) é um sintoma relevante para podermos dizer “quando é Arte”.

### 13.3 Agência e emergência em jogo

Como se aprende com McLuhan, cada meio tem seu uso e sua potencialidade, portanto não estranha que o estudo de cada meio busque sua ontologia. Decorre das características agências e projetivas do jogo emergirem propriedades que merecem análise ao consolidar as linhas gerais que se estabelecem para uma ontologia do jogo. Embora o foco de Janet Murray em sua obra posterior (2011) seja nos meios digitais, sua taxonomia do meio ajuda a nomear propriedades tanto do jogo digital quanto do jogo de sociedade desde a Antiguidade. Segundo Murray, ambientes digitais são "procedimentais", "participativos", "espaciais" e "enciclopédicos". Embora ela use "o" meio digital como um só suporte, não "as mídias", o último capítulo destaca a função ou utilidade de jogo no tal meio digital: "The game model: scripting interaction as structured play".

A computação evidentemente multiplica o potencial dessas características, mas a taxonomia explorada pela autora ajuda a enxergar propriedades sistêmicas do jogo desde a Antiguidade. Da mera participação como lançador de dados ao agente da estratégia, experimentando cada vez mais a imersão no espaço do jogo (e toda a experiência sensorial que os jogos visam proporcionar desde a Antiguidade, como atesta por exemplo o ornamento de tabuleiros antigos). Embora sejam diferentes as experiências procedimentais entre pessoas e entre agentes artificiais, desde sempre trata-se de enunciar regras e experimentar suas limitações e aplicações emergentes.

O jogo comporta-se como um sistema constantemente permeado de significações e intenções, como qualquer artefato da cultura, o que é potencializado pela adoção, por meio da indústria cultural, de um padrão de comunicação transmídia, em que o jogo representa uma iteração mais interativa e espacializada que qualquer outra daquele universo transmidiático (filmes, camisetas, livros sobre o mesmo universo).

A cultura lúdica também contribui com a cultura geral por meio do fortalecimento de um paradigma que aqui já se chamou *worldmaking* (Goodman, 1998), fazer mundo, cosmogonia, como estratégia epistemológica pós-moderna. Trata-se da guinada do paradigma do mundo descoberto para o reconhecimento das limitações e potencialidades advindas da realidade pós-moderna de que o mundo é criação humana (o pressuposto existencialista), não descoberta de um Mundo mágico ou divino.

Por conta da complexidade das criações da indústria cultural, em particular da programação e do desenvolvimento de sistemas computacionais, emerge uma linguagem bastante condizente com o novo paradigma, por exemplo “worldbuilding” e o recurso a nomes como “universo”, “multiverso” e “cânone”, na cultura lúdica da Arte e dos jogos, e “evangelista” e “bíblia” como substantivos comuns do desenvolvimento de jogos, num reflexo da dessacralização que acompanha a crise da Modernidade. Desse ponto de vista da Cultura, os jogos são portanto emblemas históricos relevantes no desvendamento da pós-modernidade.

## 14 O JOGO É EMBLEMA E PODE SER REVISTO COMO ALEGORIA ARTÍSTICA

Da conjunção das partes I e II com o exposto até agora, emerge o jogo como emblema histórico (emblema para a Historiografia crítica de influência benjaminiana, documento ou artefato como termo geral) e como meio de comunicar (e portanto veículo para Arte, quando for o caso). A pesquisa sobre fronteiras de arte e técnica, jogo e extrajogo, sistema fechado de regras e sistema emergente do jogar e da cultura etc. atualmente apoia-se num grande volume de publicações baseadas em jogos eletrônicos<sup>18</sup>.

Entender as diferentes retóricas referentes aos jogos permite perceber nuances por exemplo na recepção dos jogos em seus contextos técnicos e comerciais. Esta pesquisa de doutorado já avançou em identificar, a partir da nomenclatura proposta por Daston (2009) para a Museologia, evidências das retóricas mais tecnicistas ou mais afeitas aos estudos sociais em relação aos jogos eletrônicos (Guimarães Neto, 2019a). Algumas diferenças de abordagem entre as tradições documentadas dos jogos de sociedade (“jogos de mesa”) e dos jogos digitais podem mostrar diferentes formas de recepção cultural segundo o meio. São sistemas de interface: entre os planos de regra matemática e o jogar, entre texto e contexto, entre materialidade e experiência estética.

Por conta de suas propriedades estruturais, os jogos eletrônicos prestam-se bem à interpretação alegórica, pois muito de seu uso enfatiza relações (nas ações dos agentes), não ignorando a importância do tema: os signos ganham sentido nas relações.

Quando Murray (2003, p. 113) diz visar um meio digital maduro, em que os escritores tenham a habilidade de inserir objetos virtuais plausíveis numa história comovente, surge uma oportunidade de buscar regras relacionais, em lugar de regras tradicionais, para governar os ambientes digitais. Desse modo, a abordagem alegórica tem uma qualidade nem sempre valorizada na ficção contemporânea: mesmo com toda ambiguidade de interpretação e apropriação simbólica, visa a universalidade.

Uma abordagem alegórica aos jogos pode ser testada como modo de atender a demandas contemporâneas, como a disponibilidade global de certos produtos culturais. Como podem as mesmas ideias (e atividade lúdicas) ser entregues em culturas

---

18 Diferentes recortes dessa literatura sobre sistema e cultura, regras e mundo apareceram na dissertação deste doutorando (Guimarães Neto, 2012).

diferentes? Alegorias baseadas em relações universais, em lugar de referências simbólicas específicas, serão mais facilmente traduzíveis. Nesse sentido, uma aplicação da teoria alegórica está na concepção e interpretação de diferentes versões de um mesmo universo lúdico, servindo à “narrativa transmídia”, nas palavras de Jenkins (2009). Nesse caso, versões de mundo (como os quadrinhos e filmes para um mesmo super-herói) não são iterações literais individuais, mas argumentos dentro de um sistema comunicacional mais amplo, que enfatiza, portanto, formas de compreender aquele mundo e não a atenção a particularidades de cada um e seus erros de continuidade ou estatuto de verossimilhança.

### 14.1 O jogo como metáfora na História

A interpretação dos jogos como metáfora de algo é tradicional. Esta seção visa apresentar o argumento de que, do mesmo modo em que jogo aparece na História da Filosofia como metáfora de algo, mas raramente como ontologia do jogo *per se*, também aparece na História da Cultura como emblema do mundo, prevalecendo sua leitura como literal, não como portadora de alegoria intencional, projetada.

Os jogos olímpicos, os enigmas na mitologia e na Arte, tanto explicitamente como problemas com solução quanto alegoricamente (quando os alvos sociais e políticos do tempo da obra acabam apagados no longo prazo), são exemplos de fenômenos históricos analisados como lúdicos por autores como Huizinga e Caillois. Este, com sua taxonomia de princípios lúdicos *mimicry* (mímese), *ilinx* (vertigem), *agon* (competição) e *alea* (azar), ajuda a perceber usos e estruturas do jogo em relação à História. Sutton-Smith (2001) ajuda a perceber como diversos interesses (as retóricas) competem no uso dessas características.

O filósofo Walter Benjamin trabalha a compreensão alegórica da arte como algo lúdico (2011); antes dele é famosa a aproximação de Schiller entre jogo e arte (esmiuçada por exemplo em Duflo, vimos em [7.2](#), "Arte como forma de saber"). Embora para esses filósofos arte implique jogo, a implicação "jogo é arte" não é o objeto principal (talvez seja de Petry [2014]). A presente pesquisa visa avançar um

passo na construção de "como" (ou "quando", como diria Goodman) um jogo *per se*, um jogo de jogar, literalmente, pode ser Arte.

Ao conceito antes enunciado como emblema (ou metonímia, ou mesmo metáfora emblemática), correspondem vagamente o princípio lúdico *mimicry* de Caillois (e a metáfora mimética auerbachiana) e correspondem muito as retóricas smithianas da identidade (no uso étnico ou político de signos culturais herdados) e do *Self* (a identidade individual, que tende ao solipsismo tal como um uso extremo do emblema: elege-se o signo mesmo que não comunique uma categoria contendo senão um indivíduo). A visada alegórica corresponde, por sua abordagem sintática, à intrincada exploração, por Caillois, da relação agon-alea (como os jogos combinam habilidade e azar ao longo da História); em Sutton-Smith, já foi apontada a retórica do imaginário [no capítulo dedicado à Ludologia](#) (a retórica do imaginário em Sutton-Smith é menos politizada em comparação aos capítulos dedicados às retóricas do Poder e da Identidade, por exemplo).

Pelo cruzamento das leituras de Benjamin e Fletcher, é possível eleger Aristóteles como emblema do paradigma da verossimilhança que reina sobre a Arte historicamente (sua *Poética* moralista e prescritiva, em oposição à fantasia de outrem). Continuando o cruzamento de autores no diálogo trans-histórico da Filosofia, Huizinga (2010, p. 161) invoca o *Simpósio* de Platão contra a separação de trágico e cômico. Se a oposição binária que simplifica questões políticas resume nosso voto a Platão ou Aristóteles, então os lúdicos estão com o filósofo antigo mais alegorista, enquanto a verossimilhança aristotélica é paradigma moderno. Em ODTA (p. 54-55), Benjamin atesta que Aristóteles não é influente sobre o drama trágico que fez emergirem as alegorias por ele decantadas.

A leitura emblemática parece prevalecer na pós-modernidade, acompanhando o paradigma moderno. O que esta tese persegue, evidentemente, não é um platonismo, mas redimir a alegorese como forma de criar mundo, retomando na conceitual arte pós-moderna o que Platão sugerira como recurso retórico filosófico e o cientista Johnson repisa ao dizer que metáfora é fundamento do conhecimento. O [capítulo 22](#) buscará outras frentes do debate contemporâneo sobre jogo e alegoria, visando conectar a construção teórica das partes I a III à historiografia desenvolvida em IV e V.

## 14.2 O jogo é fronteira esteticamente complexa entre imanente e universal

O presente trabalho inscreve-se em áreas eminentemente fronteiriças (reforçando a imagem dos jogos escolhidos para a [parte V](#)). O jogo fica tradicionalmente na fronteira entre frivolidade e seriedade (Huizinga, 2010); modernamente e especialmente no contexto da indústria cultural pós-moderna, o lugar do jogo é posto em questão ideologicamente. Sutton-Smith (2001) mostra como as diversas atitudes em relação ao lúdico refletem ideologias, classificando-as em sete "retóricas" que interagem para definir quais tipos de jogo interessam e quais ficam excluídos ou marginalizados.

O empilhamento de funções dos artefatos chamados jogos, especialmente industrializados, envolve a disputa pela vanguarda cultural e comercial, o cruzamento de novas técnicas e valores tradicionais, portanto o resultado acidental de complexa interação contingente. Por outro lado, como sistema de interação fortemente agencial e emergente, lúdico e portanto aberto a outros discursos, o jogo manifesta-se como um meio específico de apresentar o mundo desde sempre.

Como emblema dessa ontologia fronteiriça do jogo, apresenta-se o conceito de peão do jogo como avatar: tal como na tradição védica, um avatar de jogo é uma iteração (fenômeno) em que se cruzam planos de existência. Quando assume um avatar, um deus transforma-se ou "baixa" numa forma-outra, como um peixe ou um elefante. Do mesmo modo, o avatar de jogo digital (e em grande medida os peões de jogar e os bonecos de brincar) frequentemente são explícitos cruzamentos de mundos distintos: desde escolher uma cor de peão a personalizar nome e face, o jogador vive personagens preexistentes, existe encarnado em entidades que mimetizam o mundo não como simulação, mas como lúdico simulacro, em que a agência pessoal é limitada por regras e os signos, por genéricos ou personalizáveis que pareçam, refletem a cultura d'alhures.

No caso dos jogos como produtos de massa, mais uma vez ficam numa fronteira: entre o conservadorismo reprodutor de padrões bem-sucedidos e a vanguarda cultural que costuma caracterizar o papel da Arte.



## 15 A LUDOLOGIA É UM HUMANISMO

Dois caminhos afirmativos para um humanismo foram apontados. Na base genético-estética, Johnson entende fenomenologia como percepção estética dos fenômenos (como se viu em [5.1](#)), portanto restrita e definida por nossos sistemas psicossensoriais; a Neurociência desvenda a potência e os limites da máquina humana no desvendamento do mundo. Mais explicitamente, apresentou-se ([capítulo 8](#)) o humanismo como propriedade do existencialismo, escola que contribui com sua exploração do pressuposto fenomenológico: nós queremos existir ao mesmo tempo que moldamos nossa imagem.

A primeira definição, especialmente pelas implicações psicoestéticas, ajuda a estabelecer uma ontologia lúdica, servindo tanto a Ludologia quanto a Filosofia do Jogo. A segunda, política, corresponde ao movimento observado na comunidade do desenvolvimento de jogos, que anteriormente chamamos abordagem projetiva à Arte, influenciada pelo Design.

Mesmo que os agentes dos jogos nem sempre sejam humanos, a base sobre a qual construímos civilizações é limitada pela condição humana e suas limitações: dos sentidos com que percebem os fenômenos; do processamento na cabeça; das linguagens usadas para fazer o mundo; de tempo e de espaço. Os fenômenos manifestam-se no mundo de forma errante; a errância humana emerge das relações estabelecidas por organismos humanos com esses fenômenos. A diversão é certamente um definidor dessa história.

São sete as retóricas relacionadas ao jogo na taxonomia de Sutton-Smith; o jogo como Arte é uma abordagem principalmente alinhada à “retórica do imaginário”. As categorias elencadas por Smith ajudam a perceber usos do jogo na Cultura. Reitere-se que os produtos da Indústria Cultural sempre apresentam esse tipo de concorrência ou concomitância de usos; os jogos, por suas características estéticas (incluindo o psicológico sentido de “diversão”), são lugar privilegiado de disputa ideológica, mas também de solução política.

Antes de Sutton-Smith, notória é a ambivalência de Huizinga em relação ao esporte moderno (ao final de *Homo ludens*): o movimento olímpico como ação

política humanista e pacífica, carregando o emblema de um exemplo histórico notável (as olimpíadas da Antiguidade), acaba por gerar uma indústria do esporte profissional, portanto afastando as pessoas do jogo “desinteressado”.

Esta tese só pode seguir apontando que a diferença entre “bom jogo” e “mau jogo”, pela perspectiva humanista pós-moderna, está em quanto seus sistemas são construídos para funcionar no contexto cultural presente e fazer mundo (ou “fazer um bom mundo”). De maneira geral, um bom jogo diverte e faz mais coisa do que isso. As implicações dos diferentes usos são políticas; a Ética humanista supõe que essa complexidade de interesses esteja em jogo em toda a produção humana, portanto jogos são apenas uma forma mais apelativa desse conflito retórico (porque é vanguarda tecnológica e experiência mais prazerosa que tantas outras).

Depende portanto de “quando”: um jogo é Arte quando funciona no paradigma cultural como Arte; provavelmente, funcionará como Arte se o sistema for construído de tal modo que a função artística seja usada, empregada (o jogo terá “mais um emprego”). O paradigma artístico que ora se defende é o da alegorese. Portanto, funcionará como Arte o jogo em que a experiência alegórica prevaleça, ou pelo menos não seja obstruída por outras funções.

## 16 O JOGO É CASAMENTO DE TEMA E MECÂNICA

Estar na fronteira entre diversos interesses e usos semiológicos permite ao jogo operar como uma espécie de solução dialética: o pensar lúdico não é somente dedutivo ou indutivo, é abduutivo (Petry, 2014, via Peirce). Em jogo trabalha a linguagem (Wittgenstein, 2001a); mecânica e narrativa em harmonia formam boa retórica procedimental (Bogost). O uso humano do jogo como Arte envolve, por conta de suas propriedades semiológicas e mecânicas, um conflito a resolver ou, na melhor das hipóteses, um casamento feliz (Guimarães Neto, 2019b).

Koenitz (2018) mapeou a Ludologia em busca de um paradigma relacionado a agência e especificidade do meio na narrativa dos jogos. Concluiu que o valor prevalente é uma alta valorização da agência entre os autores mapeados. Nossa leitura é que o empilhamento de funções possa ser associado à alta participação das duas variáveis (referências desta tese, como Murray e Salen & Zimmerman, foram identificadas como atribuindo tanto alta dose de especificidade narratológica quanto alta importância da mecânica na forma como jogos se expressam):

Ilustração 8 - Escalas de classificação de abordagens teóricas em relação a agência do usuário e especificidade do jogo como meio narrativo

Table 1. Scale for media specificity.

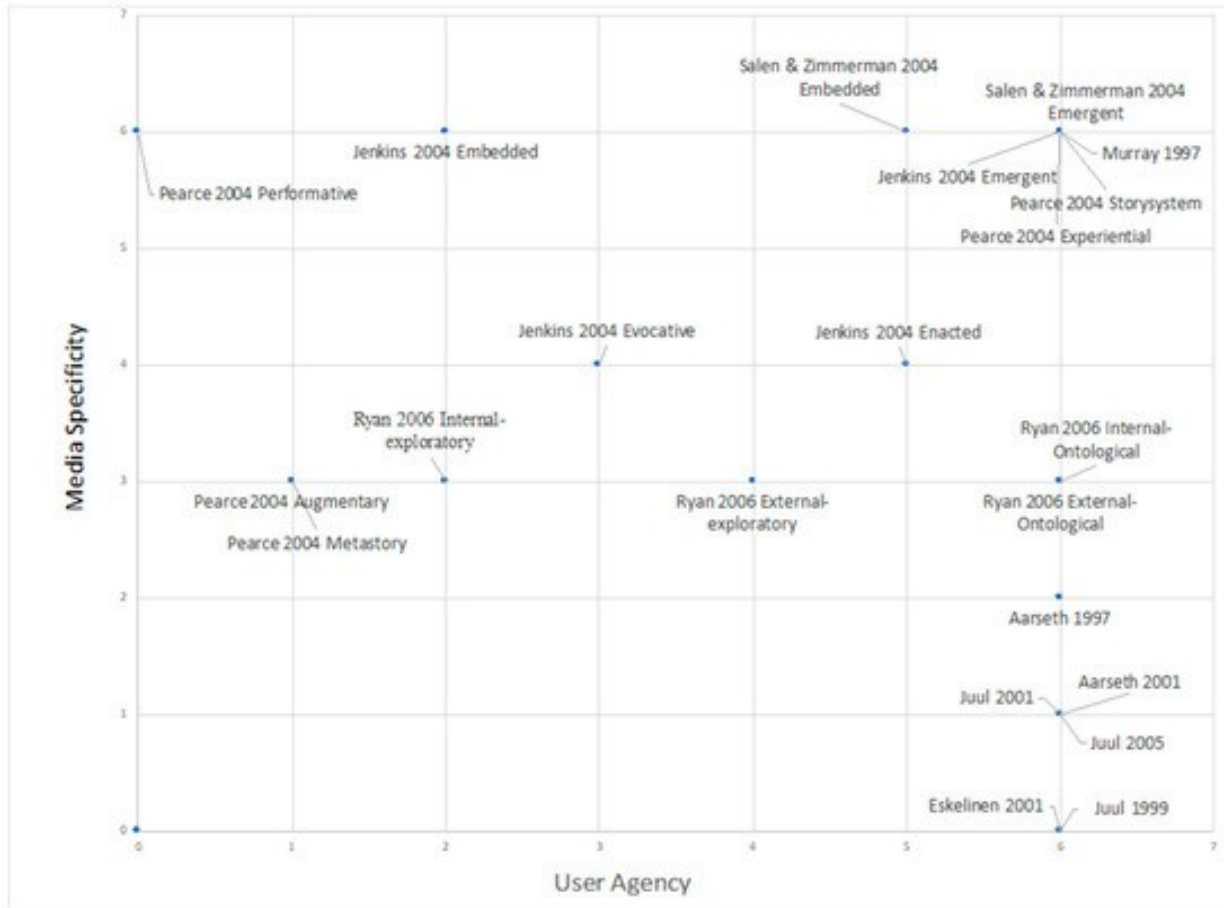
Score	0	1	2	3	4	5	6
Desc.	Narrative is not affected by the digital medium, it is the same entity as a book or film	There is some influence of the digital medium, yet narrative is properly manifested in non-digital forms	Some genres of digital narrative exist; however, these are digital versions of analog manifestations	Some aspects are specific to the digital medium, but not enough to consider them different entities	There are specific digital narrative genres, yet these are enabled by non-digital forms	There is a clear influence of the digital medium on narrative, yet some form of media agnosticism is still maintained	Narrative is considerably affected by the digital medium; it is a different entity, in contrast to a book or film

Table 2. Scale for user agency.

Score	0	1	2	3	4	5	6
Desc.	User has no impact; user equals reader/viewer	Very limited impact on frame narratives/contextual narratives	User as visitor, only indirect impact on their own experience	There is a mix—some impact exists, but core elements are understood as fixed	User makes choices within a pre-determined structure	User has considerable impact, yet only on a narrative that exists in relation to non-digital forms	User has considerable impact (decision making, sequencing, selection, co-creation)

Fonte: Koenitz, 2018

Ilustração 9 - Mapeamento de autores em relação à escala elaborada por Koenitz



Fonte: Koenitz, 2018

Mais uma vez, o casamento de roteiro embutido e narrativa emergente, de metonímia e metáfora, da agência do jogador com a estética do meio, é o desafio de quem almeje falar em jogo como obra de arte total.

## 17 QUANDO ARTE, JOGOS SÃO ALEGORIAS LÚDICAS

A conjunção da Filosofia da Arte com o meio jogo como acima descritos supõe a combinação alegórica de emblema e metáfora (como Arte) em um meio lúdico e agencial (como jogo). O estatuto dos jogos como sistemas artísticos depende dos fatores culturais anteriormente expostos e cuja errância mais atual materializa-se nas partes [IV](#) e [V](#) ("quando é arte" de Goodman, Estudos Culturais e outros como antecessores, nova Ludologia como estado da arte),

Se lemos a Arte, tal como a História em constante ruína, a contrapelo, então o papel universalizante não está mesmo na verossimilhança, que no máximo entrega metonímia do mundo (sempre necessária em algum grau para haver comunicação). Está na experiência complexa e lúdica da alegoria, em que o fenômeno de que se quer falar materializa-se, apresenta-se na experiência estética.

Desvio lúdico de quem não tem o suporte transcendental (Benjamin, 2011), o modo alegórico é, desde a Antiguidade, uma estratégia de uso universalizante da metáfora (e, cada vez mais, incorpora a verossimilhança como metonímia universalizante, emblemática). Esta tese busca amparo teórico no pensamento de quem, percebendo a falência da comunicação literal das leis particulares e da Ciência convencional, busca o universal pelo modo alegórico: Platão, Benjamin e, em grande medida, os estudos literários, que embora privilegiem estética e verossimilhança sobre a alegoria, admitem o modo simbólico em suas leituras: Fletcher mostra o impacto de Coleridge na leitura de Arte, a narratóloga Marie-Laure Ryan (2001) vai "além do mito e da metáfora" em seu comentário sobre a potência dos jogos digitais .

### 17.1 Leitura de "O narrador", de Benjamin, aplicado a jogos

Dadas as propriedades dos sistemas de signos e regras chamados jogos, a hipótese que aqui se propõe é que os jogos, ao construir mundo artisticamente, são na melhor das hipóteses alegorias. Raramente serão fábulas, no sentido de uma pretensão de "discurso outro" ou "parábola" claramente resumível, mas serão alegorias como uma reorganização coesa do mundo, ainda que dependente das convenções efêmeras.

Mais uma vez Benjamin pode auxiliar, desta vez com a noção do “narrador” (1985). Benjamin argumenta que há algo especial no contar histórias: a interação entre ouvinte e narrador põe a experiência do ouvinte no centro do processo. Por exemplo, o contador de história adapta seu conto à plateia e, quando algum ouvinte levanta sua mão e faz uma pergunta, isso guia o narrador.

Benjamin explora o “senso prático” do trabalho do narrador (1985, p. 200), que envolve um papel de “dar conselhos”. Classificamos aqui em nossa linguagem sistêmica como uma questão política (quando Ética é prática). “Aconselhar é menos responder a uma pergunta que fazer uma sugestão sobre a continuação de uma história que está sendo narrada” (p. 200). “O conselho tecido na substância viva da existência tem um nome: sabedoria. A arte de narrar está definindo porque a sabedoria — o lado épico da verdade — está em extinção” (p. 200-201).

O narrador, traduziremos aqui, é um interator. De outra forma, a história construída na experiência de sua narrativa é mais próxima da verdade que ele quer apontar. Esse argumento ressoa com teóricos da arte eletrolúdica \_pelo menos seu lado “épico”, adjetivo muito ao gosto dos defensores do videogame que veremos no [capítulo 22](#).

Benjamin elogia Leskov por seu uso da ambiguidade e da fantasia, características fortes da narrativa alegórica que ele defendera em ODTA:

Metade da arte narrativa está em evitar explicações. Nisso Leskov é magistral. (Pensemos em textos como A fraude, ou A águia branca). O extraordinário e o miraculoso são narrados com a maior exatidão, mas o contexto psicológico da ação não é imposto ao leitor. Ele é livre para interpretar a história como quiser, e com isso o episódio narrado atinge uma amplitude que não existe na informação. (Benjamin, 1985, p. 203)

Mais adiante, Benjamin prescreve: “Nada facilita mais a memorização das narrativas que aquela sóbria concisão que as salva da análise psicológica.” Uma interpretação tipicamente das artes de roteiro pode restringir-se a traduzir esse trecho pela expressão “*show, don't tell*” (“mostre, não conte”: o escritor precisa mostrar o que se passa no interior das personagens por suas ações). Esse é um viés emblemático, a ser balanceado com a estrutura sintática da narrativa-outra. O texto benjaminiano é fértil para o contraste com o meio jogo por antecipar na ludicidade da narrativa conceitos como imersão ou *flow*: “Quanto mais o ouvinte se esquece de si mesmo, mais profundamente se grava nele o que é ouvido” (p. 205).

Benjamin busca o que não está (alegoriza); o discurso traz experiência clara, mesmo que fale de outra coisa:

“A narrativa (...) é ela própria, num certo sentido, uma forma artesanal de comunicação. Ela não está interessada em transmitir o ‘puro em si’ da coisa narrada como uma informação ou um relatório. Ela mergulha a coisa na vida do narrador para em seguida retirá-la dele. Assim se imprime na narrativa a marca do narrador, como a mão do oleiro na argila do vaso” (Benjamin, 1985, p. 205).

O filósofo alemão critica a cultura moderna no apagamento das camadas de significação mediadas (papel da mão). Nesse sentido, pode-se traçar um paralelo com o meio como hipertexto, mediador e remediador, papel que o jogo exerce com excelência por meio de sua ludoalegorese:

O papel da mão no trabalho produtivo tornou-se mais modesto, e o lugar que ela ocupava durante a narração está agora vazio. (Pois a narração, em seu aspecto sensível, não é de modo algum o produto exclusivo da voz. Na verdadeira narração, a mão intervém decisivamente com seus gestos apreendidos na experiência do trabalho, que sustentam de cem maneiras o fluxo do que é dito). (Benjamin, 1985, p. 220-221).

Evidentemente, jogo puro à moda estrita de Huizinga (2010, p. 16) seria uma espécie de idealismo, justamente por isso preferimos usar o jogo como meio, não como função. Jogo é meio para a função artística: um livro de Direito, História do Direito ou alguma subdisciplina teórica não é Arte, mas um folheto poético é; um jogo de puro entretenimento pode ser algo para a Cultura, mas só será Arte quando cumprir os requisitos que permitem seu uso como Arte.

Jogos são meios de fazer Arte, portanto têm as implicações éticas e estéticas que podemos retomar do [capítulo 12](#): a apresentação artística tem interesse humanista e projetivo, civilizacional; quando prevalecem outros interesses, como o financeiro ou étnico-moral, ou mesmo as funções científica e pedagógica, então a responsabilidade será outra, não pertencendo ao campo da Arte.

## 18 A LUDIFICAÇÃO DO MUNDO IMPLICA JOGARMOS JUNTOS

Buscou-se até aqui mostrar como os jogos podem manifestar a cultura de seu tempo como uma nova obra de arte total: interativa, multimidiática, divertida, universal. Formalmente, a apresentação dos jogos eletrônicos traz o empilhamento (Bolter e Grusin, 1999) reforçado de vários meios (o cinema, a literatura, a procedimentalidade). Nesse sentido, a amarração alegórica do sistema é emblema, nos ambientes digitais em geral e nos jogos eletrônicos em particular, da obra de arte total.

Ser pela complexidade não quer dizer negar o simples, é apenas uma metáfora condizente com o fenômeno de que organismos e comportamentos e definições mais sofisticados tendem a ser mais complexos, não havendo nisso implicação sobre se essa complexidade emerge de uma evolução iterativa aleatória, de errância existencial, de algum plano da Razão ou de um deus.

“Jogo como Arte” foi o destino epistemológico visitado, que não é a mesma função que Entretenimento, mesmo que o prazer e a ludicidade sejam potenciais atributos da Arte também. Do ponto de vista da Ética, “o jogo como Arte” é uma questão concernente ao papel ético da Arte em geral, que já foi esboçado nos capítulos [8](#) e [12](#). Do ponto de vista de uma contribuição ontológica da Filosofia do Jogo para a Ética geral, entender a contemporaneidade envolve responder a uma ludificação do mundo.

Entender a ludicidade nos sistemas complexos que não são jogos *per se* ajuda a compreender a complexidade das relações sociais e políticas. O Entretenimento como função social foi mencionado de passagem até aqui (como “diversão” e “cultura”), mas convém a uma Filosofia do Jogo incluir em seu escopo este apontamento concernente à Ética do lúdico. O fenômeno da ascensão da ludificação na Cultura, se não significa um recomeço civilizacional pós-modernidade (Huizinga apresentando e Caillois interpretando a seriedade como decadência da Modernidade, como visto em [13.1](#)), é ao menos um sintoma da prevalência dos meios ditos “lúdicos” (porque interativos, enciclopédicos, hipermidiáticos) na



vanguarda da indústria cultural, bem como da oportunidade de construir valores políticos baseados na melhor Ludologia, visando os valores humanos.

Ao mesmo tempo em que apresenta um paradigma de prazer e informação ao alcance de todos, a Cultura ludificada que se forma na pós-modernidade é lugar de disputa de interesses econômicos e sociais que acabam ressaltando vieses por vezes mais competitivos do que colaborativos. Destaca-se Werbach (2012) como um influente combatente dessa perspectiva sobre a chamada *gamification*, buscando soluções *bottom-up* em lugar de *top-down* e colaborativas em lugar de competitivas, seu livro beneficiando-se de trabalhos como o de Gee (2003) na perseguição das melhores práticas no uso educacional, produtivo e cultural dos jogos.

Ressalte-se a diferença entre colaboração e competição: basicamente, a oposição entre “jogar por interesses comuns” e “jogar por interesses opostos”, como nos ensina a Teoria dos Jogos (Zagal, Rick e Hsi, 2006). O Humanismo sartriano segundo o qual buscamos nossa identidade humana enquanto a construímos pode se manifestar como competição ou colaboração (e muitas variações disso, como os ludólogos clássicos esforçam-se em mostrar); trata-se de responsabilidade política fazer os jogos competitivos menos danosos e os jogos colaborativos mais engajadores.

Ora, se os valores éticos prezados pela Humanidade em seus sistemas culturais (manifestos em nomes como “fraternidade”, “paz”, “harmonia”) correspondem a essa escolha ontológica, então uma Ética humanista corresponde a uma mecânica mais colaborativa do que competitiva, ou em que a soma seja maior que zero (a competição sirva à colaboração, como insiste o historiador Huizinga ao mostrar como os jogos políticos e jurídicos são mais benéficos para a civilização do que a competição pura da guerra). Politicamente, um trabalho como este pretende contribuir na compreensão da cultura em geral e dos jogos em particular como criadores do mundo real. Afinal, os nomes e as relações aqui apresentados constroem o contrato social da civilização, das relações vivas no mundo fenomênico às normas explícitas que o legislador e o cientista enunciam a partir dele.

Do ponto de vista da sociedade, trata-se de estabelecer as normas que moldarão o futuro, daí *worldmaking* de Goodman e *worldbuilding* dos projetistas de

jogo. Está em jogo um futuro que replique as relações de poder centralizadas da modernidade ou estabeleça de fato a rede telemática de todos com todos (Flusser, 2008). Os ranqueamentos do futuro podem combater ou reforçar características do capitalismo presente.

Para a pessoa que busca apenas teoria e Filosofia, a tese encerra-se nesta seção. A próxima metade deste documento é, prevalentemente, registro da pesquisa e discussão da tese, culminando numa aplicação prática na [parte V](#). Pertence ao domínio da História, não como Teoria da História, mas como documentação historiográfica.

As partes [IV e V](#) incluem portanto documentação da pesquisa de doutoramento e discussão crítica sobre o estado da arte de alguns subtemas das três primeiras partes. Trata-se de outra volta na espiral narrativa construída pela tese, abrindo-se no entanto de maneira menos organizada e definitiva, como sói ao documento experimental e ao relato.

## **PARTE IV - JOGOS E HISTÓRIA**

## 19 HISTÓRIA E HISTORIOGRAFIA

Uma estrutura metafórica, imagética, proposta por Benjamin é “escovar a História a contrapelo” (1994, “Sobre o conceito de História”). Os signos de pelagem e escovação são generalizados, cultura acessível, alegoria universalizante do conceito que podemos descrever mais literalmente, nos moldes da tese acima, assim: toda estória é uma narrativa que erra em torno de uma História factual, objetivamente inacessível, sempre mediada pela experiência e materializada em sistemas semiológicos que formam os documentos da disciplina História.

Ao eriçar-se o cabelo, podem-se encontrar cicatrizes, parasitas, lêndeas: a imagem ilustra a Teoria Crítica da qual Benjamin é considerado fundador. Neste capítulo serão revisados alguns conceitos relacionados a História e Historiografia, preparando o caminho para os relatos posteriores.

Doravante não mais usaremos “estória”, vocábulo em desuso empregado acima apenas para diferenciação mais explícita e curta das partes do enunciado. Usar-se-ão os sinônimos “história” e “narrativa”. Do mesmo jeito, por aderência ao uso aglutinador do idioma contemporâneo, usa-se “histórico” tanto para “evento importante na História, *historic*” quanto para seu hiperônimo “historial, referente à História em geral, *historical*”. Essa distinção tem importância para a leitura crítica dos contextos da experiência e da historiografia, mas depende de juízos mais específicos, valendo portanto neste documento o sentido mais geral.

Destarte, seguem uma narrativa pessoal, que pode servir como complemento emblemático à tese ([19.1](#)); uma revisão nominal ([19.2](#)) para conectar as partes teóricas (I a III) aos exemplos históricos na parte V; e uma introdução a temas de Cultura Lúdica que serão abordados nos capítulos subsequentes ([19.3](#)).

## 19.1 Este é um certo documento brasileiro, uspiano, em fronteiras disciplinares

Como experimento de historiografia emblemática, apresenta-se aqui uma narrativa pessoal que identifica o autor principal da tese à imagem, a ser superficialmente explorada, de “fronteira”. Não se pretende aqui definir academicamente um conceito de “fronteira”, preferindo-se a evocação das imagens encontradas de fronteira que ocorrem ao autor e ao orientador na discussão sobre os autores e obras deste percurso de pesquisa:

- **fronteira como divisa política** (expressa em jogos abaixo como posto fiscal, expressa na biografia de Walter Benjamin como “lugar” de sua morte);
- **fronteira como corte taxonômico** (quando é Arte e quando não é, quando é jogo), que pode incluir a imagem da fronteira como lugar de encontro (a conjunção de campos semânticos ou usos comunicacionais);
- **fronteira como margem** (oposição entre centro e periferia, no caso da História da Cultura: a periferia está no limite entre o que há e a inexistência);
- **fronteira como vanguarda** (o pensamento interdisciplinar transcende as disciplinas, nesse sentido é transdisciplinar, gerador de novos domínios semióticos, criador de mundo).

Uma tese não é uma obra de Arte; porém, se for para jogar com os princípios acima desenvolvidos, então ao emblema encontrado é preciso estabelecer relações metafóricas, visando a apresentação alegórica.

Esta tese tem como autor principal um doutorando que tem como *alma mater* a própria Universidade de São Paulo (bacharel em Filosofia), mas que teve experiência alhures tanto academicamente (como mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUC-SP) quanto profissionalmente (lecionando no ensino básico do sistema público paulista e no ensino superior particular, em instituições como FMU, FIAM-FAAM e Méliès).

Acredita que por isso cruzou as fronteiras de elite e povo (frequentando alternadamente, desde a infância, e depois lecionando em escolas de elite e da classe trabalhadora); que pode escrever palavras como “transdisciplinar” com base empírica após haver viajado entre Ciência (pela docência e alguma produção

técnica), Filosofia (pela pesquisa acadêmica aqui evidente) e Arte (recolhida em publicações como Guimarães Neto, 1998); que por defender uma estratégia estética marginalizada (a alegorese), junta-se à vanguarda de uma Cultura Brasileira que visa reabilitar, neste país periférico do Ocidente, a potência que reside na ludicidade da Arte local.

O doutorando escreve a tese a partir de quatro anos de experiência com a comunidade do Programa de Pós-Graduação Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades. Criado no século XXI como programa interdepartamental contendo professores de toda a universidade, mas sediado no campus principal da USP, mais especificamente nas dependências da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas (FFLCH), o programa revela na relação com o autor a ambivalência da novidade (a vanguarda transdisciplinar representada pelo PPGHDL, com professores da mais relevante universidade brasileira, e seu núcleo de estudos *Diversitas*, comunidade ativa e engajada socialmente) com a tradição (a USP como recanto da elite, a FFLCH como escola deste doutorando desde os 17 anos de idade, ainda no século XX).

A partir do contato com professores do programa como Maria das Graças de Souza, Sérgio Bairon e, principalmente, o orientador Gilson Schwartz, a experiência no programa de doutoramento resultou em diversas práticas e produtos não relacionados diretamente ao percurso epistemológico nesta tese como Pesquisa, mas que compõem o importante e complexo papel da Universidade. Do Ensino, aproveitou-se não apenas a revisão epistêmica que em grande medida orientou a escrita da [parte I](#), mas a tradição do programa em História Oral que vem a seguir. O aluno aproveitou o campus universitário para transpor a divisa departamental e buscou, no curso de Maria Margaret Lopes (“Os Museus e os Estudos Sociais das Ciências e Tecnologias”), conceitos de História visando Museologia e História dos Jogos. Como Extensão, eventos na USP e alhures ajudaram a construir colaborativamente os conceitos que solitariamente os pesquisadores colocamos no papel. Mais produtos dessa experiência serão apresentados em [23.3](#).

A experiência foi afetada negativamente pelos efeitos sociais da COVID-19, perdendo o aluno oportunidades de conviver no campus, ouvindo a discussão informal, viva de pessoas que cruzam suas experiências de saber. Mais

especificamente, impôs o descarte de uma abordagem prática baseada em observação de jogo, que os relatórios deste pesquisador chegaram a incluir (23.2).

A reação uspiana ao desafio da atuação à distância trouxe novos limites a testar e fronteiras a estabelecer. O aluno participou do Programa de Aperfeiçoamento de Ensino (PAE-USP) durante o período de isolamento, acessando aulas dedicadas especificamente aos desafios tanto tecnológicos como psicológicos do ensino à distância. A experiência culminou num semestre de estágio-docência acompanhando o professor Schwartz na disciplina CTR0810 (Produção de Games), no segundo semestre de 2020. No mesmo semestre, aconteceu o I Seminário Discente do Programa de Pós-Graduação em Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades, oportunidade para compartilhar partes desta pesquisa com a comunidade (publicado em Bustamante e Nogueira Neto, 2022).

Em reação às observações dos professores Sérgio Bairon e Lucia Santaella Braga, titulares da banca de qualificação, autor e orientador concordamos em reforçar o trabalho em Filosofia (partes I a III) e descartar a maior parte dos experimentos práticos, concentrando-se na metodologia desenvolvida para entrevista, que poderia resultar num documento para História Oral.

Assim, o pesquisador elegeu André Zatz e Sergio Halaban, autores do *Jogo da Fronteira* e de outros analisados abaixo, como personagens da fase da pesquisa em que se pretende cruzar a linha entre teoria e prática. A escolha é baseada na contingência de serem essas personagens velhas conhecidas, por serem autores de jogos com os quais o pesquisador já trabalhou como testador, portanto numa relação enviesada, prenhe de subjetividade, que não deixa de denunciar a abertura da historiografia e a desconfiança com que se deve ler qualquer documento.

## 19.2 Convenção historiográfica

Recolhendo o exposto nas partes I a III, a narrativa a ser construída em V é informada por abordagens pós-modernas à História. O pressuposto fenomenológico ([capítulo 4](#)) ajuda a compreender a fronteira entre mundo como fenômeno e comunicação humana como apresentação do mundo. O conceito crítico de História desenvolvido de forma fragmentada por Benjamin desvela muito da função da História como disciplina, portanto da responsabilidade ética na escolha

historiográfica, isto é, nas formas de escrever e curar os sistemas que chamamos “documentos” (ou textos, jogos, eventos etc.).

A disciplina História na pós-modernidade aprendeu a tratar a pluralidade às vezes conflituosa entre sistemas de valor como complexa pluralidade de versões de mundo, o que permite buscar afiliações a diversos recortes a um só tempo. A partir da leitura de Daston (2009) e seu contraste com outros autores da Museologia, em torno de conceitos como “história do objeto”, “história interna” e “história externa”, estabelecemos uma leitura de exposições de História dos Jogos Digitais que nelas identificou uma certa prevalência da história da técnica sobre a história social (Guimarães Neto, 2019a). Esses instrumentos de análise histórica devem retornar em V, antes da apresentação do relato para História Oral.

O [capítulo 2](#) lembrou Hannah Arendt como autora que ajuda a estabelecer, na zona de transição da Modernidade, uma fronteira final da Modernidade: a Segunda Guerra Mundial, auge da banalização do mal, decorrente da extrema instrumentalização do uso da razão. Se a noção arendtiana de poder como concertação, engajamento coletivo, for combinada àquela Ética humanista segundo a qual cultivamos a Humanidade enquanto a deciframos ([capítulos 6, 12 e 18](#)), então a Ética para a Arte lúdica tem a ganhar com o uso de conceitos como participação e colaboração, que apresentamos superficialmente na [parte III](#). Isso não significa moralismo mecânico, no sentido de combater a competitividade, por exemplo.

Como insiste Huizinga (2010), dedicando atenção ao lúdico nos planos econômico, jurídico, militar, a competição simbólica muitas vezes fortaleceu a colaboração em planos sérios, portanto *agôn* mantém seu valor. Porém o letramento lúdico, que envolve a fluência entre diferentes sistemas de mecânicas (por exemplo, jogos competitivos e jogos colaborativos), ajuda a comparar e repensar na Cultura os valores sociais e políticos (apresentados em sistemas semiológicos sérios, como contratos e leis). Eticamente a Arte pós-moderna, lúdica, tem o potencial (ou a responsabilidade) de cultivar uma Humanidade mais colaborativa.

No que se refere à História dos Jogos, o recorte adotado aqui será o mesmo para os grandes períodos (Antiguidade, Medieval, Modernidade), merecendo esse recorte uma consideração. Antes da Modernidade, o desenvolvimento de jogos envolve uma criação colaborativa e lenta, com regras difundindo-se geograficamente



e evoluindo memeticamente ao longo de gerações (exemplos: um ramo evolutivo do *Jogo Real de Ur* de 4000 a.C. ao *Ludo Real*, passando por *Gamão*, ou de *Chaturanga* ao *Xadrez* moderno, com *Xogi* como galho da mesma raiz).

Como lembra a [seção 7.2](#), é na Modernidade que a autoria artística ganha *status*. O paralelo econômico é possível: do mesmo modo que as técnicas de impressão modernas permitiram fazer do poeta ou dramaturgo um produto de uma incipiente indústria cultural que tomaria sua forma avassaladora no final da Modernidade, as técnicas de impressão modernas permitiram aos criadores de jogos disseminarem seus sistemas em um processo crescente porém tardio. Afinal, a Modernidade evoluiu, como Huizinga propõe que seja parte do processo civilizacional, na direção da seriedade. O baralho chega à Europa em diversas formas na Idade Média, a racionalidade moderna padroniza o produto, fazendo prevalecer o “baralho inglês” até que, na nova civilização pós-moderna, a indústria de *hobbies* culminasse numa renascença dos jogos de cartas. Os quebra-cabeças e jogos de tabuleiro são comercializados nos séculos XVIII e XIX como Educação; o século XX vê a indústria cultural padronizar a ludicidade globalmente em poucas grandes marcas, mas a ludificação do mundo também significou uma renovação desses meios especialmente a partir do final desse século.

Dessa forma, surgiu na cultura popular a expressão “jogos modernos” para diferenciar os jogos desse renascimento cultural pós-moderno. Essa nomeação será evitada por ser explicitamente contraditória com a nomenclatura historiográfica acima. Daí que os jogos rotulados nos meios de nicho como “modernos”, quase sempre lançados depois de 1995 (ano de lançamento do marco *Die Siedler von Catan*. de Klaus Teuber), não serão considerados essencialmente distintos de outros jogos modernos tardios, como *Monopoly* ou *Risk*, senão como representantes de uma continuidade que ganhou aceleração na pós-modernidade. Enquanto meios que se beneficiaram desde o início das revoluções técnicas modernas, como a Literatura, passam no século XXI por desafios diferentes, incluindo a decadência do papel como veículo para os livros. Os principais jogos analisados em V, portanto, serão mais facilmente identificados como “pós-modernos” (ou, como usa André Zatz no [capítulo 28](#), pertencem à “segunda geração dos jogos modernos”).

### 19.3 Como a pesquisa responde ao contexto histórico

As partes [I a III](#) visaram uma apresentação filosófica dos problemas, portanto universalizante e em diálogo com a tradição longa. Isto é, a estratégia foi, dentro do paradigma relativista (e complexo) da pós-modernidade, buscar cruzamentos de referências ou conceitos que permitissem o diálogo entre correntes filosóficas bem distintas. Assim, esses capítulos favoreceram a leitura de autores comuns como Platão, Aristóteles ou Kant nesses autores em detrimento de tomar uma escola contemporânea específica como paradigma (por exemplo, escolher Goodman ou Benjamin e aprofundar-se em seu sistema). Isso permitiu um diálogo mais aberto com filósofos, ludólogos e historiadores.

Destarte, pelos cruzamentos nem sempre óbvios de abordagens epistemológicas diversas, a tese pretendeu até aqui desvelar elementos para a compreensão de problemas recorrentes em Cultura, Comunicação e Arte. Em resumo: a abordagem anterior pretendia fugir à especialização histórica, visando universalidade; deste capítulo em diante, tecem-se considerações mais específicas sobre o contexto em que se debate o papel cultural de jogos e Arte na contemporaneidade.

Os capítulos [20](#) a [23](#) perfazem portanto uma nova volta na espiral deste texto acadêmico, apresentando debates contemporâneos sobre os temas já estabelecidos, em que a construção teórica encontra as fronteiras abertas pela vanguarda científica (o estado da arte) em bibliografia e prática, para apresentar na [parte V](#) uma construção historiográfica própria, baseada em análise de alguns sistemas lúdicos e em História Oral.

## 20 A LEITURA SISTÊMICA COMO PARADIGMA

A abordagem baseada em Teoria Geral dos Sistemas (2.1) permitiu relacionar documentos e produtos como sistemas linguísticos (sistemas semiológicos, “domínios semióticos” no capítulo 5) e “sistemas projetados” (*game design*, 13.2), entre outras formas de ler mundo. A leitura sistêmica é paradigmática na cena acadêmica brasileira, como se vê nos autores selecionados. Manifesta-se emblematicamente, no mercado de trabalho, nas mencionadas abordagens projetivas ao desenvolvimento de jogo (em disciplinas como Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Sistema de Informação etc.) e na adoção por livros como os de Salen e Zimmerman (2003) Schell (2011) como parte do currículo dos cursos superiores de jogos digitais.

No caso das ciências humanas tradicionais, recorre-se aqui ao emblemático Milton Santos. O geógrafo uspiano, em *A natureza do espaço* (2006), toma uma abordagem eminentemente sistêmica ao construir uma Ontologia do Espaço culminando numa definição de espaço geográfico “como um conjunto indissociável de sistemas de objetos e de sistemas de ações” (p. 225). Invoca-se Santos aqui também por causa de sua própria crítica ao uso da Teoria Geral dos Sistemas nas Humanidades, por vezes simplista ao trabalhar sistemas como fechados:

Nossa proposta atual de definição da geografia considera que a essa disciplina cabe estudar o conjunto indissociável de sistemas de objetos e sistemas de ação que formam o espaço. Não se trata de sistemas de objetos, nem de sistemas de ações tomados separadamente. Nem tampouco se trata de reviver a proposta de Berry & Marble (1968) fundada na teoria de sistemas então em moda e segundo a qual “todo espaço consiste em um conjunto de objetos, os caracteres desses objetos e suas inter-relações” (citados por J. Beaujeu-Garnier, 1971, p. 93). O espaço é formado por um conjunto indissociável, solidário e também contraditório, de sistemas de objetos e sistemas de ações, não considerados isoladamente, mas como o quadro único no qual a história se dá. (Santos, 2006, p. 39).

Embora Santos afirme uma negação à “moda” sistêmica, sua construção é toda baseada em tais conceitos, sendo em nossa interpretação uma visada crítica à leitura sistêmica, uma leitura sistêmica pós-moderna, uma leitura complexa aos sistemas, mas não uma transcendência ou abolição da própria análise sistêmica num sentido mais aberto (de sistema aberto).

Santos nessa obra não se aprofunda no conceito de “fronteira”, que interessaria à parte historiográfica desta tese. Mas seu uso literal do nome aparece ao tratar das novas técnicas, que enfraquecem as fronteiras políticas (a possibilidade de comunicar e trabalhar além das fronteiras literais). Teçamos paralelo com a preocupação flusseriana apresentada em nosso [capítulo 18](#): a telemática enfraquece estruturas do passado somente se não reproduzir tais estruturas em novos meios.

Se de Santos esta tese não vai aproveitar um uso metafórico de fronteira, o uso literal é emblemático (factual, histórico) do momento cultural contemporâneo, de dissolução de fronteiras culturais com a globalização e a Internet. Implica a abertura que a Cultura geral operar deve às classificações demasiado estritas sobre o que é “verossímil” ou “real”. Na prática, essa abertura pode-se tornar, na pior das hipóteses, cinismo político e confusão entre fato e ficção; na melhor das hipóteses, pode-se tornar preferência pela Arte alegórica em detrimento de paradigmas de verossimilhança ou tornar-se liberdade para criar sistemas plurais de valor, em lugar de propor a guerra pelas certezas de um domínio semiótico. Cabe a cada povo e cada Cultura cultivar a Humanidade.

Esse livro de de Milton Santos é celebrado contemporaneamente em publicações como o *Podcast do IEB* (Oliva, 2021), que ao revisitar a obra do geógrafo ressalta o conceito de “tecnosfera”. Sua abordagem ao espaço geográfico (locus da Historiografia) envolve os conceitos de “tecnosfera” e “psicosfera”, termos cunhados por ele para abordar questões já apresentadas aqui, como o conflito de interesses inerente aos sistemas chamados “produto cultural” (como livros ou jogos) quando usados como Arte ou Ciência, Moral ou Religião, Mito ou Filosofia ([capítulo 8](#)). O paralelo estrutural, nas ciências sociais, pode ser justamente o conflito de interesses inerentes aos sistemas chamados espaços, que pertencem a uma tecnosfera e a uma psicosfera, sendo o espaço ao mesmo tempo “sistema de objetos” e “sistema de ações” (Santos, 2006).

Essa análise pós-moderna da relação entre técnica e cultura é operada pelo orientador Gilson Schwartz com uma visada econômica, portanto contemplando o capitalismo pós-moderno, da indústria cultural avançada, ao pensar Cultura de modo complexo:

São ícones da economia do conhecimento: inovar, interagir, improvisar, inventar, interrogar, imaginar, iluminar e, sempre, reconhecer e lidar com a incerteza e a instabilidade, em especial nos mercados de crédito e de capitais. (Schwartz, 2006, p. 5)

Notem-se os verbos no infinitivo, implicando ações (como o sistema de ações do espaço de Milton Santos e como os verbos que indicam relações na abordagem sistêmica ao *Game Design*). As ações que relacionam os objetos (e sistemas) usados e comercializados, portanto, dão sentido à Cultura. Resume Schwartz, cunhando o termo “Iconomia” para esse enfoque:

A Iconomia é a nova ciência do trabalho simbólico de esculpir, contemplar e cultuar o tempo, seu valor e sua interferência nos mercados de bens, serviços, trabalho e vida. (Schwartz, 2006, p. 14)

A estratégia da tese, de abraçar a complexidade arriscando sua abertura sistêmica inerente, parece encontrar eco nessas abordagens críticas à Modernidade que entretanto não pendem ao niilismo (o relativismo como impossibilidade de discernir fato de ficção, que ainda ameaça a periferia da civilização). O método de escrita nominalista relativista pode ser particular a esta obra, porém muitos fundamentos são compartilhados com o estado da arte, a começar pela leitura crítica dos sistemas documentais.

## 21 A LEITURA HISTÓRICA A CONTRAPELO É ESTADO DA ARTE NO BRASIL

Continuando os exemplos emblemáticos que servem de confirmação e contraste factual ao enunciado teórico, listam-se alguns pontos de diálogo entre a abordagem benjaminiana à História e o contexto acadêmico e cultural com que dialoga.

### 21.1 Benjamin no Brasil

Partindo mais uma vez do particular ao universal, esta pesquisa visa registrar alguma história oral depois de construir uma abordagem teórica de influência benjaminiana.

A tradição do PPGHDL em História Oral inclui a produção da revista *Oralidades*, onde reencontramos “O narrador” de Benjamin ([seção 17.1](#)) em leitura de Angela Taddei (2009). Essa leitura não é isolada, como se verá abaixo. Em outras salas do mesmo programa, a leitura crítica de Benjamin à História como ruína é apresentada em contraponto à Epistemologia moderna, complementada por autores como Gadamer e Wittgenstein, no programa do curso “Comunidade e Universidade: Produção Partilhada do Conhecimento e Psicologia Comunitária” (HDL5022, com Edilamar Galvão, Luis Guilherme Galeão e Sergio Bairon).

Índice da influência benjaminiana e da Teoria Crítica no cenário brasileiro contemporâneo é o volume 5 (2021) de *Dissonância - Revista de Teoria Crítica*, contendo um Dossiê Walter Benjamin. Escolhem-se aqui alguns textos que, além de confirmar a pertinência da bibliografia visitada antes nesta pesquisa, permitem um diálogo com nossa abordagem:

- “Atmosfera alegórica na filosofia de Walter Benjamin”, de Rodrigo Rocha Oliveira, investigando o conceito de “constelação” como estrutura alegórica;
- “A Poética do Nome - Walter Benjamin e a divina euthymia”, de Olgária Chain Féres Matos - a professora investiga a nomeação por um viés semelhante ao que se chamou aqui de metonímico;
- “Caminhar nas ruínas”, de Katia Muricy, para a leitura alegórica da História;

- “Benjamin e a Ciência da Arte - Parte I: as relações de Benjamin com a Escola de Viena”, de Wolfgang Kemp, sobre a influência, em Benjamin, da leitura de Panofsky e Saxl sobre a *Melancolia* de Dürer.

Benjamin não chegou a colaborar em vida com Panofsky ou Warburg, mas seus trabalhos em busca de uma epistemologia pós-moderna recebem cruzamentos presentemente, possibilitados pela publicação póstuma dos trabalhos de Benjamin e Warburg. O escritor e mecenas Warburg recebeu diversas primeiras edições europeias somente no século XXI. Em comum à trajetória descrita anteriormente de Wittgenstein e Sartre e Heidegger a Williams e Goodman, Warburg também trata de responder à necessidade pós-moderna de migrar de uma epistemologia como sistema fixo a uma história do conhecimento como rede de teorias complexas, sistemas dinâmicos abertos.

Josep Català ajuda a atualizar a leitura desses autores à pós-modernidade; o catalão é mais um influenciado por Benjamin e orientou o trabalho de um brasileiro em que a apresentação metonímica, aberta, do colecionismo de Warburg ajuda a fazer o sentido do todo histórico. José Geraldo de Oliveira (2019, em tese orientada por Català na UAB) identifica paralelos entre Benjamin e Warburg, em suas contemporâneas respostas à crise epistemológica da Modernidade (e a partir de leitura de Didi-Huberman, que compara o projeto *Mnemosyne* de Warburg a uma "mesa de montagem", e Konstantopoulou, que fala em "montagem moderna"). Assim Oliveira aproxima os sistemas de Benjamin e Warburg, mas também as artes e as técnicas:

Sacar um sentido dos fragmentos seria então "modo de conhecimento", postura defendida por Benjamin e que Warburg deixa que averiguemos. A ideia de "montagem moderna" está intrinsecamente ligada à "consciência do fragmento". A semente do conceito de montagem moderna, quer dizer, sacar um sentido de unidade a partir dos fragmentos, é uma tarefa que se nos outorga e se nomeia montagem. A montagem seria, nesse sentido, um modo de criação, de exposição e consequentemente de conhecimento. (Oliveira, 2019, p. 422)<sup>19</sup>

---

19 A tradução do doutorando preserva o idioma de publicação intencionalmente: *Sacar un sentido de los fragmentos sería entonces “modo de conocimiento”, postura defendida por Benjamin y que Warburg deja que averigüemos. La idea del “montaje moderno” está intrínsecamente ligada a la “consciencia del fragmento”. La semilla de la concepción del montaje moderno, es decir, sacar un sentido de unidad de los fragmentos, es una tarea que se nos otorga y que se nombra montaje. El montaje sería, en este sentido, un modo de creación, de exposición y consecuentemente de conocimiento.*

Esta seção pretendeu identificar propriedades e potências de outras abordagens a Benjamin, atestando o diálogo vivo sobre a Cultura como rede complexa e apontando mais caminhos a percorrer a partir desta tese.

## 21.2 Arte alegórica brasileira

Em linguagem popular, “alegoria” remete ao Carnaval, especialmente aos desfiles competitivos em que uma das categorias é “alegoria” (correspondendo aos carros alegóricos do desfile). O livro *Alegorias - Esculturas de uma ópera popular* (Marqueiro, 2008), produzido pelo município do Rio de Janeiro, exemplifica esse uso e uma potencial aderência, já pelo subtítulo, a uma leitura do desfile carnavalesco como ópera, portanto como obra de arte total. Ainda que da palavra ao fato haja muita errância, o que se constata é a potencialidade alegórica que jaz no berço da cultura popular brasileira.

Periferia da civilização, o que hoje se nomeia República Federativa do Brasil nasce como colônia no período de transição entre Medieval e Era Moderna; é nova fronteira da civilização dos outros, mas por ser periferia guarda valores e sistemas da decadência medieval. Esse berço tem matizes renascentistas, isto é, a cultura lusófona de vanguarda na metrópole e na colônia já cruzaram a fronteira da Modernidade. Por essa contingência histórica, muito da identidade brasileira deita sobre um arcabouço cultural que dialoga com a [parte II](#) acima, especialmente pelos objetos historicamente associados ao Barroco.

Não surpreende que Hansen (1986), o especialista brasileiro em alegoria, seja também especialista em poesia barroca; por outro caminho, Affonso Ávila (1971) aplica Schiller e noções como “impulso lúdico” e “pacto lúdico” ao barroco mineiro, complementando nossa abordagem lúdico-alegórica da [parte III](#).

Leituras nomeadamente alegóricas de arte brasileira aparecem também aplicadas à Literatura (Rouanet, 2008) e à Música Popular Brasileira (Favaretto, 2000). Outras abordagens críticas à estrutura textual como sistema que interage com o ambiente sociocultural (em nossos termos, abordagens compatíveis com o conceito de alegoria como emblema) aparecem por exemplo na leitura de Antonio Candido ao romance.



Traduzindo à abordagem apresentada na [parte II](#): quando Machado de Assis tece com várias personagens um conto ou romance, elabora uma rede alegórica que cerca as características da sociedade brasileira do XIX (emblema), se não o faz com qualidades humanas universais (emblema e metáfora formam alegoria). Uma abordagem estrutural como a de Antonio Candido (2006) a *Senhora*, de Alencar, opera uma relação semelhante entre os domínios de Arte e Cultura: os artistas escrevem novelas, folhetins, romances com a técnica de seu tempo, mas estruturam algo mais (o “[trabalho adicional](#)” de Goodman).

### 21.3 Alegoria como linguagem ruinosa na periferia do capitalismo

Trazer neste capítulo 21 referências locais não deixa de ser uma abordagem colonizada, pois suas fontes são as mesmas do Ocidente hegemônico que usamos acima, mas mostram que a tese presente está encaixada na praxe contemporânea da sociedade a que serve. Reunir essas referências nesta breve revisão ajuda a mostrar um jeito brasileiro na recepção desses conceitos e serve para os consulentos saltarem a abordagens que, mesmo que dialoguem com esta, certamente serão mui diversas.

Já nos lembraram os estrangeiros Daston (2009, quando pensamos Museologia) e Williams (1989, “Cultura é de todos”) aquilo que o brasileiro Teixeira Coelho resume ao tratar a Cultura como conflito em *Guerras Culturais*: para entender nossa cultura não se pode restringir a atenção às grandes guerras culturais visíveis, a religiosa e a econômica, mas ampliar às “guerras culturais moleculares, cotidianas” (2000, p. 10).

Em lugar de invocar Bolter e Grusin para falar de como é responsabilidade do artista responder aos novos meios, poderíamos ter utilizado Arlindo Machado (2007), que entre outras bases usa Vilém Flusser para dizer que a pós-modernidade brasileira tem fortes características barrocas. De Flusser, Machado usa mais *Filosofia da caixa-preta*, de 1983, enquanto esta tese usou mais o “Elogio da superficialidade” (2006); consideremos esses livros de Flusser como consistentes entre si. Para Machado, “o barroco é expressão de momentos em que falta à humanidade solo firme para pisar” (2007, p. 75).

Tal como na arte barroca, a Arte pós-moderna vive o paradigma do empilhamento (nos sistemas narrativos, antes por moda, agora por imposição transmidiática) e a ambiguidade comunicativa (não só a hesitação sobre se posicionar politicamente de modo explícito, mas também a ambiguidade dos produtos culturais entre pertencerem aos domínios do Entretenimento, da Arte ou da Educação). A leitura benjaminiana do Barroco, a leitura da arte como lúdica e alegórica, mostra-se pertinente aos problemas da cultura cotidiana contemporânea, em especial ao contexto brasileiro. Nesse contexto, o Carnaval é um ritual cultural que apela à melhor retórica do lúdico como frivolidade, quando há suspensão temporária da moralidade, inversão de valores (Sutton-Smith, Huizinga). Do ponto de vista da criação de sistemas (visão ética projetiva, propositiva), é bom ter conhecimento diverso (diversidade de nomes e relações, por exemplo). Do ponto de vista da criação de mundos artísticos, o sincretismo e a inversão que desde o Barroco caracterizam a cultura popular são um veio a explorar.

A cultura popular, de forma mais ampla, pode fazer um uso poderoso desse impulso lúdico. Uma manifestação particularmente brasileira de alegoria é a canção, como investigada em *Tropicália - Alegoria, Alegria* (Favaretto, 2000; originalmente publicado em 1979). O autor analisa os planos de significado da Arte em contexto de repressão e censura; mais especificamente, investiga como os tropicalistas dialogaram com seu tempo ou, ao menos, marcaram seu contexto histórico.

Pela leitura humanista adotada aqui, para que os erros políticos da História conhecida não se repitam, cabe à Arte contemporânea responder propositivamente aos ambientes de disputa tecnopolítica ([seção 8.2](#)). Apresentam-se nas partes IV e V casos particulares que mais fazem papel de emblemas históricos do que são analisados profundamente, caso que interessaria mais a estudos de projeto (Game Design, Ludificação, História da Ciência). Jogando com o particular para visar o universal, o trabalho recorrerá à oportunidade da História Oral como forma de fortalecer a frente historiográfica.

Se a História Oral é ato político que só acontece na democracia (Meihy, Rovai e Ribeiro, 2021, aula 1), então a historiografia colaborativa que aqui se pretende é ato de leitura a contrapelo de uma história de objetos que fazem a cultura brasileira, fortalecendo um entendimento sobre a sociedade e as contingências (essa democracia) que constroem nossa História do Brasil.

## 22 COMO OS JOGOS SÃO LIDOS ALEGORICAMENTE ALHURES

A ponte disciplinar da Filosofia aos Estudos Lúdicos construída de I a III acontece alhures de modos diversos, com os quais dialogamos de formas breves e superficiais, mas numerosas ao longo da pesquisa consolidada acima.

### 22.1 Jogos como emblemas

De modo geral, o argumento baseado em II e III é o de que a maioria das leituras alegóricas ao jogo privilegia a leitura emblemática. Isso parece inclusive justificar alguns rechaços à leitura metafórica, talvez jogando fora o bebê com a água do banho.

Por exemplo, Bolter e Grusin (1999, pág. 96) falam do jogo digital *Myst* como “alegoria da remediação do livro na era digital”. Galloway (2006) parece aderir fortemente a essa visada emblemática, usando as expressões “alegoria profunda” e “alegoria de controle” (p. 106) para opor duas categorias da alegorese na cultura contemporânea. Associa à alegoria profunda “cinema”, “hermenêutica da leitura” e “discurso-outro”; à alegoria de controle, “video games”, hermenêutica do processamento” e “agir-outro”.

Preferimos neste trabalho usar a abordagem sistêmica como forma menos estrita de estabelecer fronteiras entre os usos do cinema e do videogame, reconhecendo a ontologia do jogo tanto como interativo quanto como vanguarda tecnológica.

“Video games are allegories for our contemporary life under the protocological network of continuous informatic control. In fact, the more emancipating games seem to be as a medium, substituting activity for passivity or a branching narrative for a linear one, the more they are in fact hiding the fundamental social transformation into informatics that has affected the globe during recent decades. In modernity, ideology was an instrument of power, but in postmodernity ideology is a decoy (...).” (Galloway, 2006, p. 106)

A escolha de Galloway pela interpretação menos propositiva deve implicar no fato de o capítulo seguinte e final, dedicado à vanguarda eletrolúdica, não fazer uso do conceito de alegoria na análise dos jogos estudados (cap. 5, “Counter gaming”).

O rechaço à leitura alegórica faz paralelo a ressalvas à proposta da “retórica procedimental”, por exemplo na elaboração de Miguel Sicart (2011): “O procedimentalismo, com a invocação dos sistemas como o cerne da essência dos jogos e

seu descaso pelo jogar expressivo ou inefetivo, transforma o ato de jogar um jogo numa ação semelhante ao trabalho.”<sup>20</sup>

A preocupação de Sicart pode-se estender à aborgadem "alegorítmica" de Galloway, por basear-se numa lógica da repetição de ações em jogo como reflexo ou metonímia da sociedade, deixando em segundo plano a interpretação baseada em tema ou em relações internas, por ele chamada "ideológica" (Galloway, 2006). Sicart argumenta jogar precisa ser um ato de liberdade. Do contrário, deixa de ser jogo, pelo menos na tradição de Huizinga (2001) ou Caillois (2006). Responda-se que dar ênfase à estrutura não implica abolir a liberdade da interação. Enquanto sua intenção parece ser proteger as melhores características do jogo (liberdade e diversão), Sicart corre o risco de ignorar que a liberdade de interpretação, a subversão (como no poder de um leitor de usar um livro científico como religião, ou uma pintura artística como ciência) e o mero ruído sempre foram parte das relações comunicacionais.

Como vimos no [capítulo 14](#), diferentemente dos livros e dos filmes, jogos podem responder a diversas questões dos usuários, seja como rejogabilidade (“o que acontece se eu usar uma estratégia diferente?”), seja como investigação (“e se eu não concluir esta fase agora e sair em busca de tesouros neste mapa?”), ou mesmo por meio de hipertexto ligando a outros planos do mundo jogável ou fora dele (“onde fica o ícone de ajuda?”). Assim, mesmo que seja válido o apontamento de Sicart de que os jogos não se podem resumir a regras, parece que sua essência dialógica afasta o jogo dos monólogos totalitários que ele teme que o procedimentalismo possa produzir.

## 22.2 Jogos como mero empilhamento ou obra de arte total?

O acadêmico De Mul, na apresentação de Gualeni (2015), fala em Filosofia do Meio, em representante de “virada midiática” para descrever o trabalho, reforçando aspectos do livro de Gualeni na linhagem já vista aqui com Bolter e Grusin (muito presentes também nesse livro). Em convergência a esta tese, Gualeni usa uma

---

<sup>20</sup> Original: *Proceduralism, with its call for systems at the core of the essence of games and its disregard for expressive or ineffective play, turns the act of playing a game into a labor-like action.*

linguagem funcionalista (a começar de que o jogo é uma “ferramenta”), “abraçando perspectivas digital-humanísticas”<sup>21</sup>.

Fazendo um caminho epistemológico que parte da mesma virada linguística que nós (e, como Benjamin em ODTA, influenciado pela crítica nietzschana à razão), Gualeni faz um caminho paralelo pela História e chega a um lugar semelhante, mas a conclusões diferentes. Usando Max Black onde usamos Goodman, Ricoeur onde empregamos Benjamin, passando por Galloway e Wark enquanto encontramos alguma identificação com a leitura de Beukel (2018, adiante), chega ao que parece ser uma prevalência da leitura metonímica da alegoria sobre a leitura cosmográfica.

Talvez porque use uma abordagem antropológica (ironicamente, o nome é intrinsecamente antropocêntrico), que é mais sistematizada que nossa abordagem histórica; talvez por não ter encontrado, como Benjamin, Murray e Bogost, no jogo o veículo para a obra de arte total; talvez por estar mais adiantado historicamente e prevendo o pós-humanismo (enquanto, como já dissemos, respondemos ao presente e propomos o humanismo que ainda é raiz e determinante da evolução do paradigma pós-humano), seu capítulo “Virtual Worlds as Poetic Allegories” acaba sendo pessimista em relação ao papel desse meio na função artística (ou na própria Arte como forma de saber humanista). Provavelmente porque usa “alegoria” no sentido mais metonímico (mimético):

Este capítulo discutiu as características dos mundos simulados digitalmente em termos de suas qualidades miméticas (que foram reconhecidas como responsáveis pela emergência e eficiência de seus sentidos alegóricos) e em termos de sua viabilidade para possibilitar experiências poéticas (o que é identificado como o máximo propósito das simulações computadorizadas quando abraçadas como instrumentos ontológicos).<sup>22</sup> (Gualeni, 2015, p. 148)

Invocando Plessner, conclui o capítulo dizendo que “os efeitos da tecnologia estão, em todas as circunstâncias, largamente fora do controle e da compreensão de seus criadores” (p. 149). Por fim, chega a uma proposta com nome diferente, mas que não difere muito estruturalmente da nossa, se chamássemos a alegorese de “metaforismo”, à Bogost, inclusive porque uma de suas três bases teóricas (p. 153-4)

---

21 “embracing (...) digital-humanistic perspectives”

22 Original: *In summary, this chapter has discussed the characteristics of digitally simulated worlds in terms of their mimetic qualities (which were recognized as responsible for the emergence and efficiency of their allegorical meanings), and in terms of their viability for affording poetic experiences (which is identified as the ultimate purpose of computer simulations when embraced as ontological instruments).*

é Johnson (no caso, Lakoff & Johnson; como já vimos, Johnson é uma de nossas bases “fenomenalistas”).

Assim, o pós-fenomenalismo pós-humano de Gualeni, se não tiver esses nomes apenas como uma forma de remediação de conceitos já nomeados, pode estar um passo a frente historicamente do paradigma fenomenalista humanista aqui adotado. Do ponto de vista da História, faz sentido que essa concomitância de paradigmas seja distribuída de modo que o Terceiro Mundo ainda esteja a processar definições (e ferramentas) já recriadas e remediadas na metrópole (representada pelos pensadores europeus citados). Entretanto, faz parte dos níveis de leitura desta tese sua utilidade prática, ética, capaz de impulsionar Política, como visto anteriormente (capítulos [12](#) e [18](#)): seja na metrópole, seja na periferia, o mundo ainda é construído por humanos. Enquanto o pós-humanismo capitalista não prevalecer, os algoritmos da iconomia ainda se relacionam diretamente com a cultura (humana) que os criou.

### 22.3 Jogos digitais como alegorias propositivas

As seções anteriores não pretendem, evidentemente, alegar que os autores citados negam a possibilidade de criação poética com jogos. A maioria continua inclinada a abordar alguns jogos como Arte, mas os textos citados revelam características do paradigma aristotélico (antialegórico). Daí que esta tese tenha sido construída mais no sentido da argumentação filosófica do que do debate com esses autores, pois mais provavelmente estamos discordando em definições, mas temos objetivos humanos não muito diferentes.

Beukel (2018) discute algumas questões relacionadas ao lado propositivo dos jogos como alegoria, isto é, alegorese como construção pelo autor e pelo jogador, que ajuda a pensar o objeto jogo no contexto sistêmico da Cultura. Nesse artigo que visa interpretar (inclusive alegoricamente) o jogo *Fallen London*, a autora aponta um problema com a abordagem benjaminiana típica:

Concluindo, a contemporânea teoria do *video game* define jogos como alegorias, sustentada principalmente pelo estudo por Walter Benjamin do modo alegorizante sob o capitalismo. O estudo da alegoria de jogos enfoca principalmente nas economias sistêmicas da indústria de jogos AAA. A individual autoria de jogo fica fora desse paradigma. No entanto, este ensaio buscou

demonstrar que autores individuais de jogo refletem altamente sobre alegoria do jogo. (p. 21)<sup>23</sup>

Como se discutiu de I a III, essa leitura de alegoria como resultado do sistema histórico, mais do que como produto do autor, baseia-se mais no emblema de *Passagens* e “Teses” do que na alegoria de ODTA. O que se pretendeu foi, em grande medida, contribuir para esse esclarecimento da leitura de Benjamin; em menor quantidade, a revisão estética e ontológica da ludoalegorese quis responder a anseios como o manifesto pela mesma autora ao concluir seu artigo: “a teoria de alegoria do jogo deveria ir além do estudo de economias sistêmicas e levar em consideração abordagens mais críticas à alegoria, incluindo reconhecer a motivação epistemológica na experiência dos jogos pelos jogadores”<sup>24</sup>.

---

23 Original: *In conclusion, contemporary video game theory defines games as allegories, principally underpinned by Walter Benjamin’s study of the allegorising mode under capitalism. Game allegory study principally focuses on systemic economies of the triple A video game industry. Individual game authorship necessarily falls outside this paradigm. However, this essay has sought to demonstrate that individual game authors are highly reflective of game allegory.*

24 Original: *Game allegory theory could move beyond the study of systemic economies, and consider further critical approaches to allegory, including recognising the epistemological motivation in players’ experience of games.*

## 23 APLICAÇÕES PRÁTICAS DESENVOLVIDAS DURANTE A PESQUISA

Ao longo de quatro anos de trabalho, a fenomenal experiência aqui consolidada envolveu colaborações em diversas frentes:

- pesquisa: por exemplo o Seminário Doutoral Cidade do Conhecimento, sob coordenação de Gilson Schwartz;
- ensino: pela atuação no Programa de Aperfeiçoamento de Ensino - PAE-USP;
- desenvolvimento: o jogo *Purposyum* (Schwartz, 2019) e o mais descrito na [seção 19.1](#);
- extensão: pela participação na organização da São Paulo Play Week e do Fórum Acadêmico de Estudos Lúdicos. Este produzimos na PUC em 2018 e na USP em 2019 (Passarinho, 2019; Rede Brasileira de Estudos Lúdicos, 2019).

O exame de qualificação, realizado virtualmente durante o tardio período de isolamento social causado pandemia do COVID-19, oficializou a mudança estratégica que já se alinhava durante o confinamento: o pesquisador concentrou-se na teoria em Filosofia da Arte e Filosofia do Jogo, descartando definitivamente a prática de observação de jogo e pesquisa qualitativa que se rascunhava e vem resumida a [23.3](#) e retomada em [27](#), mas que baseou o questionário para a História Oral do [capítulo 28](#).

Seguem três frentes pelas quais a pesquisa errou antes de se consolidar.

### 23.1 Museologia

Os mundos ficcionais dos brinquedos, das histórias em quadrinhos, dos dioramas, dos jogos digitais são construções reveladoras de sistemas de regras, valores éticos e relações sociais. A resposta transdisciplinar (mais que interdisciplinar, porque vanguarda) à cultura lúdica e sua diversidade não precisa se opor à construção de exposições sistematizadas, típicas da abordagem filosófica. No caso da História e sua contribuição à Cultura e à Historiografia por meio da



curadoria, os nascentes Estudos Lúdicos têm a ganhar com as ferramentas da Museologia contemporânea no auxílio à compreensão holística do objeto.

Em "Conceitos de museologia visando a curadoria de jogos digitais no Brasil" (Guimarães Neto, 2019a), tratamos de especificidades da história da cultura eletrolúdica brasileira, cercando um aspecto prático do tema. Nesse artigo, os jogos digitais foram escolhidos por conta do advento recente de exposições e curadoria relacionadas a esse meio; complementa a escolha o fato de a abordagem metodológica aplicada, aquela desenvolvida por Daston (2009) e apresentada pela professora Maria Margaret Lopes, tratar originalmente da Museologia aplicada à História da Ciência: jogos digitais têm um evidente recorte tecnológico em sua abordagem (como vanguarda tecnopolítica).

Ao tratarmos Museologia aqui, evocam-se grosso modo duas funções sociais (usos) do museu: pesquisa (e portanto documentação, preservação) e extensão (exposição, ensino). A aplicação prática nesta pesquisa de doutorado foi mais centrada no segundo caso (o doutorando fez papel de curador nas Exposições Rebeldias realizadas no âmbito do Fórum Acadêmico de Estudos Lúdicos de 2017 a 2019, presencialmente, e em 2020 e 2021 de forma virtual (Rede Brasileira de Estudos Lúdicos, 2021). A pesquisa que gerou o artigo foi um esforço em relacionar pesquisa à mencionada prática.

Em resumo, um conceito paradigmático do domínio semiótico da Museologia é o de história do objeto. Fala-se em "história internalista" e "história externalista", por exemplo, quando um documento é visto respectivamente de forma mais biográfica ou socialmente contextualizada; Alberti (2005) descreve três "fases" na biografia de um objeto de museu: coleta, vida na coleção e visão do objeto. A pesquisa sobre jogos e Museologia ajudou a justificar a importância do registro e da documentação da História dos Jogos no Brasil: o estado da arte nos museus de jogos parece ser ainda o estabelecimento de acervos e preservação de sistemas, diante da obsolescência dos meios e do simples desaparecimento da cultura popular e de massa que não foi incluída no domínio da Arte; especialmente no Terceiro Mundo, a preocupação ainda é a primeira fase da biografia dos objetos (coleta).

Como vimos no [capítulo 8](#), Daston (2009) faz outra oposição, até certo ponto paralela àquela entre história interna e externa, embora mais nuançada, específica à

História da Ciência: de um lado, a História da Ciência, de outro os Estudos Sociais da Ciência. Podemos aplicar essa oposição ao pensamento museológico nos Estudos Lúdicos. A História dos Jogos pode ser contada pela abordagem mais interdisciplinar e aberta dos Estudos Lúdicos, dos Estudos Culturais, da História Social, de um lado, ou pela abordagem mais internalista, disciplinar, igualmente complexa, mas frequentemente fechada que corresponde à História da Ciência (e, no caso dos jogos, História do Design ou História da Computação). Argumentamos (2019a) que a apresentação, nas grandes exposições (nacionais e internacionais) disponíveis ao público brasileiro, de jogos em recorte técnico (espaços dedicados a cada “geração” do videogame, por exemplo) tem configurado um viés mais internalista ou mais disciplinar do que a praxe nos museus do Primeiro Mundo.

O recurso à História Oral, à [parte V](#), portanto responde à necessidade teórica de estabelecer a narrativa específica (interna, técnica, como sai da boca dos especialistas entrevistados) a ser analisada e criticada à maneira transversal dos Estudos Culturais, da História Social etc. Nesse quesito, a entrevista da curadora Lydia Bouchard (2009), do Museu da Civilização, no Quebec, exemplifica um projeto museológico que construiu colaborativamente um acervo de jogos, reforçando o processo com relatos orais.

## 23.2 Metodologia de entrevista e observação

O relatório de pesquisa submetido à banca de qualificação para esta tese incluía uma seção prática subdividida em três “fases experimentais”, utilizando metodologia de entrevista para pesquisa qualitativa (Olsson, 2015b). Tanto por conta das restrições práticas impostas pela pandemia de COVID-19 quanto pela mencionada ênfase na abordagem filosófica apresentada de [I a III](#), a maior parte das fases experimentais, por exemplo a observação e a discussão de partidas de jogos mencionados em [V](#), foi descartada. Por outro lado, o estabelecimento de questionário e métricas auxiliou muito a preparação das entrevistas para o relato oral, bem como ajuda a superficial análise que se opera de tais jogos.

Resume-se abaixo a metodologia desenvolvida, ficando a oportunidade de retomar futuramente a análise desses e de outros jogos a partir dos mesmos recortes.

O modelo para a Fase Experimental 1 inclui um questionário *on-line*, visando identificar perfis de jogador para entrevistar. Resulta numa análise "quasi-quantitativa", isto é, algumas correlações entre as respostas são esperadas para a validação interna do questionário, mesmo que não se possa extrapolar facilmente o resultado para a população.

O objetivo principal da Fase Experimental 1 seria mensurar a percepção alegórica entre os jogadores, ainda que não fosse nomeada dessa forma. Ademais, tal levantamento (*survey*) pode ajudar a identificar diferentes tendências entre diferentes tipos de jogador (por exemplo, quanto os criadores e jogadores avançados enxergam mais o sistema de regras, enquanto jogadores iniciantes podem dar mais atenção a qualidades estéticas e temáticas desses sistemas).

Na Fase Experimental 2, nosso modelo propõe a realização de partidas observadas com voluntários selecionados a partir do questionário da Fase Experimental 1, seguida de entrevista na forma de grupo focal. O COVID-19 e a revisão epistemológica do projeto resultaram na eliminação desta fase também, ficando a metodologia proposta documentada aqui como possibilidade de desenvolvimento futuro. A pesquisa permitiu a criação do roteiro aplicado às entrevistas com os autores de jogos (Apêndice).

Em atenção às boas práticas dos grupos focais, a Fase Experimental 2 sugere selecionar, a partir de perfis identificados na fase 1, grupos preexistentes de jogadores para aplicar a sessão de jogo, pois tal método funciona melhor com pessoas já familiarizadas (recomendação desde Blumer 1970, apud Eklund, 2015, pág. 137). Idealmente, essa seleção deve visar uma "qualitative sampling strategy" (pág. 136) que chegue a um resultado plural. Em todo caso, para suplementar os perfis investigados, poder-se-á recorrer à formação de sessões *ad hoc*.

Quando os resultados das observações deixarem de apresentar novidades qualitativas (ponto de saturação), uma ou mais sessões com especialistas ajudarão a validar as categorias identificadas (ver Cote e Raz, 2015, pág. 113).

Quadro 2 - Modelo de roteiro para mapeamento de tópicos e subtópicos em grupo focal, cruzados com colunas de valores, de modo a facilitar a marcação em entrevistas.  
Foi preenchido com exemplos fictícios

Tópico	opinião consensual	opinião divergente	opinião silenciada	obs
1* Jogos contam histórias	x			
Jogos não dizem nada				
3 "Alegoria é um jeito de contar história"	x		Maria**: alegoria é um carro carnavalesco***	estimulado****
2 "Toda história tem uma moral"	x	João: exceto "Lost"		
2 "A moral do jogo é a moral de suas regras"		Marcos (mecanicista)		

*\*O pesquisador marca a sequência de assuntos. Essa codificação será transportada depois para as transcrições de falas. \*\*Os nomes serão codificados para anonimidade na transcrição das falas. \*\*\*opiniões silenciadas podem revelar preconceitos e guardar conexões inesperadas, por isso devem ser mapeadas e exploradas (Eklund, 2015, p. 139). \*\*\*\*Essa fase da pesquisa ajudaria a testar algumas convenções linguísticas para evitar carregar falhas de definição às fases posteriores do projeto. Fonte: Ernane Guimarães Neto*

Para a interpretação das sessões, Pitkanen (2015, pág. 123) recomenda a análise de discurso e invoca James Paul Gee. Esse autor já faz parte da construção epistemológica da presente pesquisa (Guimarães Neto, 2012): a abordagem nominalista-relativista da taxonomia então aplicada já levou em conta conceitos como "domínios semióticos" (Gee, 2002) e essa noção é uma das que se relacionam pragmaticamente no fenômeno de rotulação e categorização das observações. O estabelecimento dos eixos temáticos práticos precede a escrita dos questionários; a contagem de ocorrências nas respostas quantificadas da Fase Experimental 1, combinada à observação desses domínios (ou conceitos, ou construtos, ou redes complexas de relações entre nomes) na fase 2 permitirá a correção dos perfis previamente às entrevistas da fase 3.

A mudança estratégica permitiu errar pelos caminhos da História Oral, que se baseia em entrevistas semiestruturadas (como na Fase Experimental 3 previamente modelada). O modelo de termo de confidencialidade usado pela Faculdade de Educação da USP (FEUSP, 2020) foi adaptado para os depoentes.

As entrevistas da [parte V](#) seguiram o roteiro estabelecido na Fase Experimental 3 aqui resumida (e baseado em Cote e Raz, 2015, a partir de Lindlof & Taylor):

- Introdução (esclarecimentos metodológicos);
- perguntas de aquecimento para criar *rapport* e servirem de exemplo para o mediador posteriormente (exemplo: "Qual foi a melhor experiência de jogo que já teve?");
- perguntas substantivas, visando generalizar algumas inferências sobre a experiência, em complemento à simples indagação direta (por exemplo: "Acha que alguém jogaria este jogo diferentemente por conta da questão moral?", em lugar de perguntar "você", deixando as posições pessoais aparecerem naturalmente, mas visando uma elaboração mais completa por parte dos entrevistados).
- perguntas demográficas (para confirmar ou desmistificar associações de perfil estabelecidas na fase 1).

Este percurso metodológico chegou, em diálogo com a História Oral, ao documento apresentado em V.

Espera-se que os dois relatos orais de autores de jogos aqui colhidos possam servir de parâmetro para uma revisitação das fases experimentais descritas neste subcapítulo por pesquisadores interessados. A contribuição documental pode ser um avanço na compreensão da história dos jogos de sociedade no Brasil; num contexto maior, pode abrir fronteiras de diálogo para a colaboração acadêmica.

### 23.3 Propositório colaborativo

Ao longo da pesquisa, chegamos a problemas específicos, concernentes ao uso de sistemas formados por regras, tema e experiência emergente da parte dos jogadores. Uma das questões por nós abordadas no encontro dos temas de Filosofia do Jogo e Ética foi, recorrentemente, a colaboração. Algumas destacam-se como registro contextual da experiência.

Jogos colaborativos são marginais na História mais longa, mas têm como todos ou outros sistemas lúdicos uma renovação criativa na contemporaneidade, especialmente em ambientes que seguem retóricas de identidade ou

desenvolvimento. Em *Ninguém solta a mão de ninguém* (inédito), testamos uma alegoria de criação própria que tinha mecânica colaborativa. O conceito e o jogo foram apresentados a 30 de novembro de 2018 como parte do requisito para a conclusão da disciplina “Comunidade e Universidade: Produção Partilhada do Conhecimento e Psicologia Comunitária”. Esse jogo de cartas tinha como temática sobreviver a ataques fantasmagóricos numa escola assombrada e visava exemplificar uma mecânica de jogo colaborativa. Foi aplicado também em teste informal em reunião da Rede Brasileira de Estudos Lúdicos (REBEL).

Exercendo o papel de presidente da REBEL durante todo o programa, o estudante pôde realizar colaborações entre as partes tanto em eventos da associação quanto da comunidade USP. Dos encontros de Pedagogia Griô no campus Cidade Universitária, emergiu a participação dos artistas Sylvania Francisca de Jesus e Antonio Salvador Coelho no V Fórum Acadêmico de Estudos Lúdicos ([www.rebel.org.br/fael5](http://www.rebel.org.br/fael5)); a colaboração do grupo de pesquisa “Cidade do Conhecimento”, do professor Schwartz, possibilitou a realização, em parceria com o Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da Escola de Comunicações e Artes da universidade (CTR-ECA-USP), do VI FAEL em 2019 ([www.rebel.org.br/fael6](http://www.rebel.org.br/fael6)), consolidando o papel, compartilhado pela USP e pela REBEL, de proporcionar conhecimento acessível gratuitamente à comunidade.

O VI FAEL foi realizado de 28 a 30 de novembro de 2019 no CTR-ECA-USP, com organização geral de Gilson Schwartz, Ernane Guimarães Neto e Mario Madureira Fontes (professor na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, então vice-presidente da Rede Brasileira de Estudos Lúdicos). Teve palestras, apresentações artísticas, três mesas-redondas e três sessões para apresentação dos 18 artigos submetidos pela comunidade e aprovados pelos pares (os artigos foram reunidos na REVEL 3, 2021, editada pela REBEL).

O grupo Cidade do Conhecimento liderou outros projetos que o aluno pôde aproveitar como lugar de apresentação dos conceitos aqui desenvolvidos, notadamente oficinas no SESC-SP (REF), em que pudemos inclusive conectar a comunidade envolvida a novos mundos como o de Habitica, aplicativo para organização e melhoramento pessoal de uso gratuito em que este aluno já exercia e continua a exercer papel de líder de grupo, ajudando novatos a utilizar o sistema e engajando pessoas reais.

Outro projeto lúdico resultante desse diálogo envolveu o Escritório das Nações Unidas sobre Drogas e Crimes, que apoiou a criação do jogo *Purposyum - Desafios da Justiça* (Schwartz, 2019). Para o projeto, alunos do ensino médio paulista criaram o tema de salvar o sistema solar e regras colaborativas, sistema lúdico que a equipe consolidou no manual do produto. A contribuição deste pesquisador ao Purposyum envolveu oficina com os estudantes que criaram o conceito do jogo, revisão da mecânica por eles desenvolvida e redação do manual do jogo, que recebe uma breve análise no artigo de Guimarães, Martins e Schwartz (2021). Mais uma vez a mecânica colaborativa sinaliza a abordagem propositiva que o jogo em sua retórica procedimental pode errar eticamente.

## 24 CONCLUSÃO: JOGOS SÃO FRONTEIRA ÉTICA NA HISTÓRIA CONTEMPORÂNEA

A recorrente metáfora da fronteira aparece aqui como imagem taxonômica mais uma vez: os jogos como frentes de disputa política pelos usos do meio segundo as diferentes formas de saber (Arte, Ciência, Filosofia). Os jogos são vanguarda cultural reforçada pela vanguarda tecnológica, no caso do jogo digital, e pelo luxo dos jogos analógicos *premium* para um mercado renovado. São ocasião social e mercadológica da condenação da humanidade à liberdade: se Ética implica prática, jogos são lugares privilegiados da política (a manifestação prática da Ética) porque são extensamente praticados e, quando bem desenhados, melhoram a experiência humana em sentidos estéticos, políticos e ontológicos (objetivos da disciplina Ludificação). Cabe à Historiografia apresentar em sua documentação uma estrutura que desvele esses usos e essas retóricas, apesar da intrínseca errância.

À revisão teórica das [partes I a III](#), a [parte IV](#) acrescenta caminhos práticos (na academia, nos museus, na indústria) com os quais esses valores teóricos se depararam.

Uma frente de batalha recorrente nos veículos que representam o estado da arte dos estudos lúdicos é aquela em que o campo da Arte vai sendo ocupado pelos jogos (por exemplo, o debate sobre "compatibilidade entre jogos e obras de arte", que marcou a edição inaugural do *Journal of the Philosophy of Games* (Sageng, 2018), ou os textos submetidos à *Revista de Estudos Lúdicos* (por exemplo "As obras de arte digitais: um estudo dos jogos digitais do gênero *art games*" de Ferreira e Forte, 2019) e antes deles em revistas como *Game Studies* (<http://gamestudies.org>).

A relação entre Ética e prática cultural foi esboçada nos capítulos [8](#), [12](#) e [18](#), mas também se amarra à abodagem benjaminiana em "O narrador" ([17.1](#)), no sentido de comunidade do narrador como interator, e autores como Arlindo Machado ([capítulo 21](#)) reforçam o que esboçamos via Sartre: se a Humanidade constrói-se cada vez mais ludicamente, o jogo cada vez mais tem responsabilidade civilizacional. "Produzidas no interior dos modelos econômicos vigentes, mas na direção contrária deles", as obras que tomam a tecnologia artisticamente se tornam



um "instrumento crítico", diz Machado (2007, p. 17), de linhagem flusseriana e em linha com o otimismo à McLuhan anteriormente descrito.

Os jogos são artefatos emblemáticos da sociedade industrializada contemporânea em geral, da vanguarda midiática em particular. Flusser (2006) fala de possibilidades da sociedade pós-moderna, "telemática": viver em rede na Internet poderia consolidar uma nova sociedade, de pares em relação horizontal (a própria metáfora de rede ou teia da *worldwide web*); pode, se apenas replicar os esquemas comunicacionais centralizados e unidirecionais da Era Moderna, servir à demagogia e à alienação. Os poucos exemplos apresentados e a própria tese atestam que a questão ainda esteja aberta na terceira década do século XXI. Todos os jogos, pela cultura de criação de mundo, ajudam a pensar essa passagem paradigmática.

Como emblemas da nova economia, jogos e elementos da cultura lúdica são também um lugar de destaque da formação dos valores pós-modernos. No [capítulo 8](#), começamos a trazer o conceito de iconomia, uma visada humanista à economia. Em seu manifesto *Iconomia* (2019), Schwartz conclui sua crítica pós-moderna ao capitalismo da seguinte maneira:

A estética ambiental contemporânea deve enfrentar o desafio de criticar a imersão tecnológica, mesmo fazendo uso dessas mesmas tecnologias para revelar conexões materiais e afetivas entre os seres humanos e o meio ambiente. Nasce a iconomia como crítica digital da economia industrial e financeira. (Schwartz, 2019, p. 54 )

A redenção da alegorese aqui defendida pretende portanto mostrar novas alternativas à economia icônica: a cultura como encadeamento de momentos que definem cadeia de valor. À moda benjaminiana: o objeto cultural é apresentação do mundo.



## **PARTE V - HISTÓRIA ORAL DE QUATRO JOGOS**

## 25 A HISTÓRIA ORAL TEMÁTICA COMO ESTRATÉGIA

Chega o momento de escrever um documento que ajude a escovar a contrapelo a História que alhures se escreve. Em grande medida, a construção das partes I a IV é agora beneficiada pela tradição que se constrói no Programa de Pós-Graduação em Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades, da Universidade de São Paulo. Incorpora conceitos desenvolvidos na disciplina Expressões de Memória, História Oral e Produção de Presença, no mesmo programa, apresentada pelos professores José Carlos Sebe Meihy, Marta Rovai e Suzana Lopes Salgado Ribeiro em 2021. Pela categorização da História Oral, o que se pretende nos próximos capítulos é uma narrativa oral temática (Meihy e Seawright, 2020).

As entrevistas com autores de jogo foram realizadas adaptando-se o roteiro da fase experimental (descrita em [23.2](#)) à interação da narrativa oral. Assim, buscaram partir dos conceitos estabelecidos de I a IV para explorar com esses autores depoentes as possibilidades de interpretação daqueles conceitos ao longo da apresentação dos fatos por eles mesmos relatados.

Pretende-se apresentar, nos capítulos seguintes, o relato dos autores na forma de uma “transcrição analítica”, que é uma apresentação “disciplinada”, como dizem Meihy e Seawright (2020). Dessa colaboração entre entrevistados e redator emerge uma narrativa tanto histórica quanto propositiva. Afinal, a transcrição analítica não é poesia, mas, “valendo-se da tradução poética, constitui-se como memória verbal e de história oral” (2020, p. 161).

Do ponto de vista do aluno, que relata por escrito e não oralmente sua seleção de memórias sobre o curso, foi notável a aderência da tradição da História Oral ao paradigma crítico benjaminiano ([capítulo 21](#)). Já na primeira aula, Sebe evocava autor e forma usuais nesta tese: “Benjamin descreve a História como movimento espiralado” (12.ago.2021). O autor-aluno viu encaixe também de sua abordagem lúdica na oralidade; na mesma aula, a complexidade da comunicação em sociedade por nós nomeada “retórica” ou “política” aparece pelo mesmo professor uspiano em

expressões como “jogar conversa fora” e “jogo de poder”, fronteiras de nosso território conhecido.

Se há um “tom vital” (Meihy e Seawright, 2020) subjacente à condução da investigação histórica da contingência dos jogos no Brasil no século XXI, tem relação com a seguinte premissa, já explorada, e as subsequentes questões: “O jogo é um meio para alegorese. Como Zatz e Halaban interpretam alegoricamente o próprio trabalho? Como isso influenciou a evolução temática de suas obras?”

Uma primeira conversa, gravada a 9 de janeiro de 2020, foi apresentada aos docentes de Expressões de Memória, transcrita ainda sem colaboração dos autores. Para o [capítulo 28](#), trazemos depoimentos gravados depois da conclusão da disciplina e transcritos, seguindo as melhores práticas em História Oral, mediante consulta aos entrevistados.

## 26 UMA HISTÓRIA DE QUATRO JOGOS

O estudo de casos particulares da cultura lúdica brasileira deve ensejar uma compreensão de especificidades regionais ou sociais, manifestas alegoricamente na estrutura de signos escolhida em sua construção.

Os jogos de sociedade brasileiros estão dentro da fronteira dos jogos contemporâneos, com atraso. A passagem da Modernidade (com o jogo de massa) à Pós-Modernidade (com os jogos de nicho e um alto letramento lúdico na população em geral) tem alguns marcos conhecidos, como o surgimento de um mercado de *war games* e *role-playing games* (na década de 1970, especialmente nos EUA) e sucessos da escola europeia como *Die Siedler von Catan* (1995) e *Carcassonne* (1998).

A dupla brasileira entrevistada aqui pertence à minoria que já acessava esses produtos antes de serem lançados no Brasil (nos anos 2010). Representa a vanguarda de uma nova cena cultural local, que viu surgirem as editoras especializadas em jogos de tabuleiro e cartas, quando antes prevaleciam as fábricas de brinquedo (Estrela e Toyster, por exemplo, e mesmo Grow ou Copag, que apesar da especialidade em jogos vêm de um modelo mais maciço, na tradição do mercado nacional).

Embora o universo de entrevistas tenda a ficar restrito ao “ponto zero” (Meihy e Ribeiro, 2011) da história oral temática em redação, ou seja, não vá muito além dos primeiros entrevistados, a escolha desse ponto zero é facilitada pelo acesso aos autores, fonte de informação exclusiva a ser posteriormente checada e questionada. Com fôlego para esse processo de ampliação de fontes e opiniões divergentes (possivelmente em projeto de pós-doutorado), o próprio relato transcrito poderá ser futuramente aprofundado, gerando novas iterações da narrativa oral e um retorno necessário ao ponto zero.

A sustentação estética ao ponto zero são os produtos desses autores. A princípio, elegeram-se como eixo temático os artefatos *Jogo da Fronteira* (Estrela, 2005) e *Robin Hood* (Galápagos, 2011), produzidos nacionalmente. No entanto, durante a pesquisa prévia às entrevistas que resultaram no depoimento colaborativo,

escolheu-se a sequência de documentos *Jogo da Fronteira*, *Hart an der Grenze* (Kosmos, 2006), *Robin Hood* e *Sheriff of Nottingham* (Arcane Wonders, 2014), todos criados pela dupla André Zatz e Sergio Halaban. O conjunto foi ampliado por conta do entrelaçamento de suas histórias individuais: o *Jogo da Fronteira* foi desenvolvido depois de *Hart an der Grenze*, porém a Estrela conseguiu lançar no final de 2005, poucos meses antes do jogo alemão. *Robin Hood* trouxe a temática que seria refinada em *Sheriff of Nottingham*; os autores mesmos referem-se aos jogos como quatro “encarnações” de seu protótipo Tequila (inédito).

O uso aqui elenca cada uma dessas produções como uma “obra”, não como uma tradução ou localização de outra obra, mesmo que do ponto de vista mecânico e temático haja muitas semelhanças. Os autores principais trabalham num projeto coletivo em que decisões de mercado podem-se impor; os livros de regras, com suas seções de agradecimento impressas, mostram que o refinamento de regras e temas desses sistemas recebe contribuições importantes dos editores e testadores.

Esses quatro jogos são, no jargão da indústria, “reimplementações”, afinal as duas primeiras versões desenvolveram-se a partir do mesmo protótipo (Tequila, inédito), concomitantemente por uma editora alemã (Kosmos) e a local Estrela Brinquedos, cada uma com suas escolhas de tema e produção. Nos jogos subsequentes a dupla de criadores revisita um sistema de regras já consagrado, mediada pelas novas editoras e pelas novas circunstâncias. Alguns desses jogos foram de fato traduzidos e localizados (*Sheriff of Nottingham* foi desenvolvido primeiro para o exterior, sendo a versão em Português uma tradução do texto fiel ao tema, sendo considerada portanto dentro das fronteiras de “mesmo jogo”).

A dupla de autores foi portanto convidada a comentar a história de quatro jogos, desenvolvidos num diálogo com as editoras conforme as contingências de cada produção. Trata-se de uma evolução não genética, mas memética (Dawkins, 1989). Na entrevista, Zatz usa a palavra “reimplementação”, conforme o uso em catálogos como Boardgamegeek.com (BoardGameGeek, LLC, 2022), que relaciona esses jogos por links como “reimplement”.

## 26.1 O contexto da narrativa

Se os jogos de sociedade produzidos em massa podem ser tomados como emblemas históricos para uma leitura a contrapelo da História da Cultura Brasileira, então cabe analisar as características desses jogos como sistemas complexos no contexto dessa cultura.

Retomando conceitos da [parte IV](#), esses jogos podem ser vistos pela abordagem da História do Objeto, que por sua vez pode ser afetada por uma perspectiva mais social ou técnica (sendo portanto o jogo visto como um objeto no sistema social ou um documento na História dos Jogos).

Como objetos, esses jogos recebem tratamento abstrato: embora o autor principal tenha tido acesso a todos os quatro jogos em sua forma publicada e participado de testes de pelo menos um deles, não se pretende aqui registrar o caminho de um objeto de museu, mas contextualizar a **contingência de uso desses objetos**. Essa fase é anterior à coleta museológica e pode justificar a escolha deste ou daquele objeto para coleção e estudo.

Do ponto de vista da História como técnica, os quatro jogos pertencem à pós-modernidade de influência europeia (no espectro ludográfico contemporâneo, os jogos europeus são uma corrente oposta à corrente americana entre os produtos da vanguarda comercial). Se essas correntes representam “retóricas” de Sutton-Smith, seus valores assim podem ser lidos: a prioridade ao tema nos jogos de tendência estadunidense revela presença marcante da retórica da identidade e da retórica de Si, muitas vezes deixando a mecânica de lado (daí apelidos pejorativos como *ameritrash* para jogos excessivamente focados em elementos emblemáticos, com miniaturas e marcas licenciadas, sem equivalente investimento em *game design*).

A busca da elegância mecânica (em que complexidade estratégica emerja de regras não muito complicadas) é o traço da escola europeia, num contexto (o do mercado europeu de brinquedos) em que os produtos são usados por toda a família, enquanto a América em geral divide mais claramente o mercado de jogos entre “brinquedos de criança” e “nicho jovem adulto” (cujas lojas específicas multiplicaram-se no final do século XX e disseminaram-se *on-line*). A escola alemã, em especial, representa na cultura dos jogos de sociedade contemporâneos os produtos focados



no sistema de regras, frequentemente descuidando do casamento de tema e mecânica.

Os autores forneceram, a pedido do pesquisador, informações aproximadas de venda desses jogos, que são uma forma indireta de medir o impacto cultural desses produtos.

- **Jogo da Fronteira** (Estrela - Brasil) - Vendeu 6.800 unidades de junho de 2006 a fevereiro de 2007.
- **Hart an der Grenze** (Kosmos - Alemanha) - Foi licenciado em dois países: Finlândia e Grécia. Vendeu 12.000 unidades de 2007 a 2009.
- **Robin Hood** (Galápagos - Brasil) - Vendeu 470 unidades de Out.2011 a fev.2013.
- **Sheriff of Nottingham** (Arcane Wonders - EUA) - Foi licenciado em mais de 10 países. Possui uma expansão, "Merry Men". Vendeu mais de 300.000 unidades de 2014 a 2019 e continua no mercado.

Os números aparecem em contingências bem diversas. O *Jogo da Fronteira* foi um caso raro de produto ser removido de catálogo quando o ritmo de vendas estava em ascensão (Ramiro, 2007); os números de *Hart an der Grenze* correspondem a um ciclo editorial comercialmente bem-sucedido (e são marco de presença brasileira no mercado internacional da área). *Robin Hood* teve apenas uma tiragem; no mundo dos jogos de nicho, diferentemente da indústria de brinquedos, uma tiragem produz em geral centenas de jogos, sendo de 300 a 500 exemplares uma quantidade normal para uma edição. Os números de *Sheriff of Nottingham* correspondem apenas à edição da Arcane Wonders. Essa editora licenciara o jogo da Cool Mini or Not (CMON), empresa detentora dos direitos. Desde 2020, a CMON continua a comercializar o jogo (licenciado para o Brasil pela Galápagos).

Como ruínas da chegada do Brasil ao século XXI, esses jogos são emblemáticos do novo mercado de nicho em formação: enquanto *Hart an der Grenze* foi vendido a diversos mercados, o *Jogo da Fronteira* não foi reimpresso no Brasil devido a uma polêmica envolvendo a má recepção de seu tema (Ramiro, 2007). O terceiro jogo da seleção, *RH*, foi lançado na ascensão da Galápagos, que se tornaria líder do nicho, sendo adquirida pela multinacional de origem francesa

Asmodée a 2018; o quarto jogo consolidou a reputação internacional da dupla de criadores e é também sucesso. Além de ser indicado a diversos prêmios, *SoN* aparece em vídeos de cultura pop como "Dez melhores jogos de suborno - com Tom Vassel" (The Dice Tower, 2020).

## 26.2 Análise de quatro emblemas que desfilam na História

A pesquisa teórica chega agora a um confronto com os objetos históricos, documentos concretos que se pretendem analisar e cuja presença fenomenologicamente mediada pelo contexto em que surgiram visamos, ao final, compreender melhor: *Jogo da Fronteira*, *Hart an der Grenze*, *Robin Hood e Sheriff of Nottingham*.

A escolha desses objetos, entre cerca de 300 jogos de sociedade lançados comercialmente no Brasil por ano, de cerca de 5.000 lançados mundialmente (Dante et al, 2020), deve-se a seu impacto na História não documentada do Brasil, pressuposto a partir de alguns indícios documentais:

- São produtos de dois autores consagrados no mercado. Halaban e Zatz são best-sellers, figurando em catálogo de marcas como Estrela, Grow e Toyster (Revista PEGN, 2009)
- *Hart an der Grenze* é um jogo de relevância internacional, projetando os autores brasileiros ao conhecimento da comunidade lúdica na Europa.
- A temática do *Jogo da Fronteira* gerou polêmica de fato por sua relação entre moralidade fictícia e política real: o jogo chegou a ser banido pela Receita Federal e a fabricante suspendeu sua distribuição (Ramiro, 2007).
- *Sheriff of Nottingham*, uma retematização num ambiente moralmente mais palatável (porque o suborno é realizado, no mundo ficcional do jogo, em nome dos pobres), foi indicado a vários prêmios internacionalmente (BoardGameGeek, LLC, 2020), sinal de sucesso que pode melhor ser contextualizado a partir do relato oral da comunidade lúdica brasileira, em resposta aos relatos que ora apresentamos.

Nos quatro jogos, as regras envolvem perguntas que os jogadores podem responder blefando para se safar de sanções. No *Jogo da Fronteira* e em *Hart an der Grenze*, o jogador durante a partida alterna os papéis de viajante (“pequeno comerciante”, segundo o manual brasileiro, evocando indiretamente o “muambeiro” da cultura brasileira; “turista” no manual alemão) e xerife. Quando faz o papel de viajante, o jogador pode mentir ao adversário no papel de xerife sobre o que leva na mala, visando evitar a cobrança de tarifas de importação. Vence quem conseguir mais dinheiro ao final, sendo o blefe (ou sua identificação no comportamento dos adversários) um recurso importante para a vitória no jogo. O suborno é incluído nas regras como uma forma de influenciar a escolha do fiscal sobre qual mala investigar.

Os jogos subsequentes apresentam mecânicas semelhantes de blefe e informações escondidas, mas trocam o fiscal de aduana por um representante de um reino opressor (o xerife de Nottingham). Substituem portanto a narrativa do jogo, para simplificar, de “sonegar tributos num ambiente contemporâneo” para “roubar dos ricos e dar aos pobres num ambiente de fantasia”. Há portanto uma mudança temática. Também há diferenças mecânicas, que requerem mais vagar para análise, e devem refletir a evolução técnica dos criadores e a evolução do contexto de mercado.

A análise formal em curso pretende identificar conceitos e valores no *Jogo da Fronteira* e criações subsequentes a partir de seu cerne material (os componentes), as ações que o sistema faz emergirem e outras relações que esse sistema estabelece com a Cultura.

Resumimos a anatomia do *Jogo da Fronteira* assim, à Lankoski e Bjork (2015):

### **Componentes**

- Cartas de produtos. Variáveis: produto lícito (roupas etc.) ou ilícito (cigarro etc.);
- Malas (envelopes ou caixas para ocultar as cartas de produto);
- Dinheiro de brinquedo.

### **Ações**

- Ações de jogador:

- alocar cartas de produto na mala;
  - escolher jogador a perguntar o que há na mala;
  - responder o que há na mala;
  - pagar ou receber suborno.
- Ações dos componentes e do sistema (a classificação pode ser usada em jogos de sociedade para ações de "computação", em que não há liberdade e os jogadores apenas operacionalizam a mecânica, inclusive formando parte substancial da experiência):
    - sortear cartas;
    - trocar dinheiro;
    - pagar multa ou recompensa aos jogadores.

### **Objetivos**

- Objetivo formal: ganhar mais dinheiro ao final do jogo.
- Estrutura de objetivos:
  - escolher cartas de valor maior;
  - passar pela fronteira sem multa.
- Objetivos não obrigatórios: não há "sidequests". Há uma interpretação de papéis, que vai muito além da mecânica.

A comparação entre os sistemas *Jogo da Fronteira* e *Sheriff of Nottingham*, por exemplo, evidencia maior diferença temática nos componentes do que diferença funcional; ações semelhantes, objetivos semelhantes. A análise formal restringe-se ao sistema jogo tomado como fechado. Os valores a contrastar com a semântica ficcional, bem como sua relação com o contexto cultural em que se inserem historicamente, podem ser identificados nominalmente e discutidos às vezes implícita, às vezes explicitamente na entrevista que gerou o depoimento registrado. A apresentação nominalista é beneficiada pela marcação de vocábulos empregados nos manuais de cada jogo em análise (quadro 3).

Quadro 3 - Evolução de nomes de objetos de *Jogo da Fronteira* a *Sheriff of Nottingham* (transcritos com citações literais dos livros de regras)

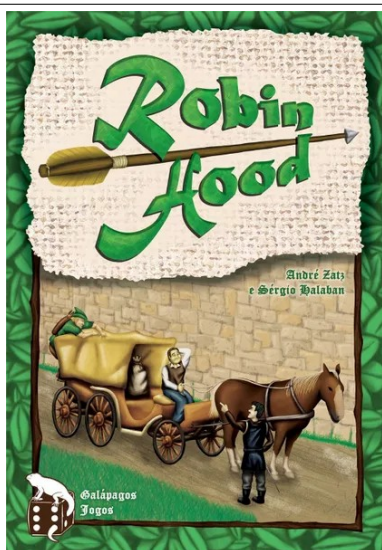
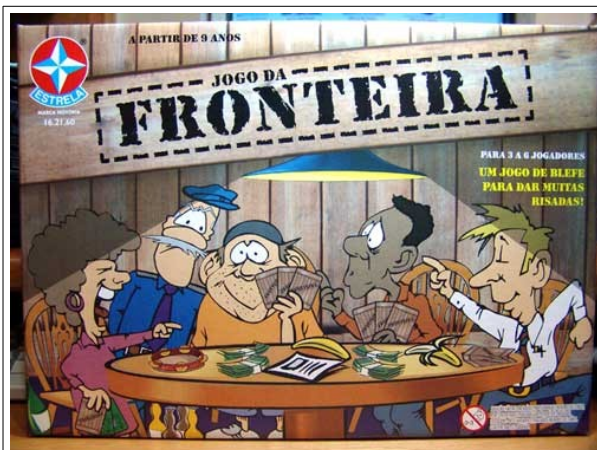
Nomes	<i>Jogo da Fronteira</i>	<i>Hart an der Grenze</i>	<i>Robin Hood</i>	<i>Sheriff of Nottingham</i>
jogador da vez	xerife	<i>Sheriff</i>	Xerife de Nottingham	<i>Sheriff of Nottingham</i>
outros jogadores	pequenos comerciantes	<i>Tourist</i>	camponeses	<i>merchant trying to deliver your Goods to market</i>
contexto	divisa entre dois países	<i>Grenze</i> (fronteira não especificada)	Nottingham, príncipe João, Robin Hood	<i>Nottingham, Prince John</i>
cartas de produto legais	banana, pandeiro, camiseta de futebol	<i>Krug</i> (jarro), <i>Maracas</i> , <i>Sombrero</i>	batatas, frutas, galinhas	<i>Apples, Cheese, Bread, Chickens</i>
cartas de produto ilegais	cigarro, baralho, bebida	<i>Zigarre</i> (charutos), <i>Tequila</i> , <i>Statue</i>	seda, hidromel, jóias	<i>Pepper, Mead, Silk, Crossbows</i>

Fonte: livros de regras dos jogos de Zatz e Halaban (2005, 2006, 2011, 2014).

Não se vai proceder à análise cruzada dos valores numéricos dessas cartas, que evidentemente carregam peso cultural, nem a outras abordagens baseadas na sintaxe do jogo, que requeririam mais ferramentas de análise.

Restringimo-nos a oferecer uma leitura do ambiente imagético evocado por esses produtos, ilustrados quase sempre de forma cômica nos jogos de sociedade para a família (como é comum nessa cultura, com nuances de nicho do primeiro para os últimos). Interpretações morais sobre apologia do contrabando ou denúncias de estereótipos ficam para leitores mais aprofundados desse ou daquele produto e mercado, domínios além do escopo da tese.

Quadro 4 - Reproduções das capas dos quatro jogos em análise



Fonte: Boardgamegeek, LLC

## 26.3 - Um narrador interessado apresenta uma leitura do fenômeno e inicia um documento

A escolha de objetos de estudo como o *Jogo da Fronteira* multiplica em abismo a imagem das fronteiras morais (problema da Ética), delimitações de autoria (questão econômica, iconômica, historiográfica), divisas e searas de Arte e Cultura.

Seguindo a proposta do Programa de Pós-Graduação em Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades, com ferramental adquirido na disciplina Expressões de Memória, História Oral e Produção de Presença, desenvolve-se nestes capítulos um processo de documentação da recepção histórica de alguns fenômenos com recurso à história oral, materializada num relato transcriado ao [capítulo 28](#).

A História Oral como metodologia facilita a busca a Sergio e André, com quem o doutorando tem história de colaboração na REBEL e como testador de vários de seus jogos. Isso evidentemente prejudica qualquer juízo de valor sobre a obra deles, daí reforçando que não se pretendem julgar os valores artísticos, morais ou ideológicos apresentados pelos sistemas. A análise visa exemplificar conceitos da tese e propor questões que fazem os autores localizarem seu trabalho no mapa da História, conosco consolidada numa apresentação editada. Mesmo que superficial, essa análise pretende servir de paralelo à linguagem desenvolvida e prepara a interpretação dos relatos orais dessas pessoas. Uma análise completa envolveria a mencionada valoração estética e cultural desses documentos (por exemplo mediante partidas observadas, conforme metodologia apresentada no [capítulo 23](#)).

Por ser um relato de autor o que citaremos mais abaixo, elementos de **história oral de vida** devem perpassar o texto. Entretanto, o que se pretende no projeto maior é uma **história oral temática**, no sentido da construção de uma História dos Jogos no Brasil, o que reforça a necessidade de colaboração transcriativa (os termos pretendem seguir Meihy e Seawright, 2020).

A narrativa oral e sua crítica ajudam a passar do universal filosófico (a Filosofia dos Jogos, a Filosofia da Arte e a Teoria da História que embasam o trabalho) ao particular (esses jogos), abrindo caminho para trabalhos posteriores que aprofundem a análise mais específica desses e outros jogos. Essas entrevistas basearam-se na

metodologia experimental descrita anteriormente ([23.2](#)) e seus roteiros estão no Apêndice. Mais uma vez, as palavras (e os pesos conferidos às afirmações pelos autores) pretendem proporcionar análises mais aprofundadas em pesquisas quantitativas ou em discussão qualitativa mais extensa. Estabelecem marcos para demarcar usos e traçar relações culturais entre brasileiro e estrangeiro, entre o jogo contemporâneo e a tradição lúdica, entre alegoria e literalidade.



## 27 DIÁLOGO COM AUTORES DE JOGOS

O trabalho de confronto da abordagem teórica com a realidade ganhou uma nova dimensão dialógica com a participação de André Zatz e Sergio Halaban, coautores de *Jogo da Fronteira* (2005), *Hart an der Grenze* (2006), *Robin Hood* (2011) e *Sheriff of Nottingham* (2014). As bases teóricas estabelecidas nas partes [I a III](#) tiveram impacto na redação dos formulários de pesquisa, que foram atualizados depois do encontro preliminar com Halaban a 9 de janeiro de 2020, em um café paulistano. A conversa ajudou o pesquisador a elaborar o mapeamento de conceitos do questionário que seria aplicado e a gravação foi utilizada para a transcrição apresentada à disciplina Expressões de Memória, História Oral e Produção de Presença no segundo semestre de 2020.

As entrevistas efetivamente usadas para a construção do relato oral ocorreram a 19 de novembro de 2021 (Zatz) e 16 de dezembro de 2021 (Halaban), no escritório do doutorando, e gravadas com microfone USB para melhor qualidade de áudio (mesmo assim alguns trechos foram prejudicados por sons da paisagem urbana). Seu conteúdo completo (Zatz, aproximadamente 125 minutos; Halaban, aproximadamente 150 minutos) foi arquivado em sigilo e daí foram selecionados trechos para a transcrição, roteirizada pelo pesquisador e consentida pelos autores.

O tom vital (questão, querência, contraste com a realidade) das entrevistas com os autores era construir um documento oral para a História dos Jogos no Brasil. Do viés deste pesquisador, essa apresentação dos fatos por eles vividos buscou exemplificar alguns dos conceitos por nós trabalhados: alegoria, retóricas do jogo, casamento de tema e mecânica.

A seleção das falas privilegiou a percepção dos fenômenos nomeados como os quatro “jogos” ou “produtos” e seus impactos na realidade historial. O questionário com respostas em escala numérica, as definições filosóficas e a discussão rica que daí emergiu ficam guardados para um novo projeto, por fornecerem indícios inconclusivos (tanto porque as respostas com peso são meramente uma calibração para a pesquisa qualitativa descrita no [capítulo 23](#), quanto porque o debate filosófico resultou fragmentado, como as conversas informais, merecendo retomada mais digna das questões em pauta).

## 27.1 Tradução da teoria à prática: dos conceitos à entrevista

A abordagem nominalista, que nos permitiu circular entre diferentes acepções e usos de palavras como “jogo” e “Arte”, chegando a dialogar com essa tradição, fundamentou a criação de uma parte do questionário utilizado como guia para as entrevistas semiestruturadas realizadas com Zatz e Halaban. O pesquisador apresentou alguns conceitos (especialmente o mapeamento de Koenitz e as retóricas de Sutton-Smith, como se vê no apêndice) antes de propor perguntas como estas:

- Para você, o mais importante é o tema (1) ou a mecânica (5) de um jogo?
- Atribuir peso: de 1 (os jogos contam histórias da mesma forma que um livro ou filme) a 5 (os jogos contam histórias de uma forma totalmente própria)
- Qual é o grau de especificidade do meio narrativo jogo?
- Qual é o grau de agência do jogador no Jogo da Fronteira?
- Qual é o grau de agência do jogador no Robin Hood?
- Toda narrativa ficcional tem que ter uma moral?
- A moral do jogo é a moral de suas regras?

Embora as perguntas de caráter filosófico não sejam o cerne do documento sobre História dos Jogos no Brasil que se apresenta ao [capítulo 28](#), o jogo entre perguntas genéricas e análise específica (por exemplo ao repetir as questões de avaliação numérica do Jogo da Fronteira para Robin Hood) visa a emergência do casamento de emblema (a memória dos fatos e produtos) e metáfora (da própria escala numérica como metáfora visual às palavras escolhidas pelos entrevistados para nomear sua abordagem a nossos conceitos).

## 27.2 Os emblemas de Zatz e Halaban

O que se pretende abaixo não é compor o perfil das personalidades entrevistadas ou classificar suas opiniões, mas apresentar, pela construção nominal emergente do diálogo entre pesquisador e entrevistados, os conceitos em História da Cultura, Filosofia da Arte e Filosofia do Jogo discutidos em I, II e III.

A seleção portanto visa apresentar falas que revelem conceitos previamente nomeados (fortalecendo o mapa conceitual que deve ser exaurido para uma pesquisa qualitativa completa [Cote e Raz, 2015]), além de preparar o caminho para uma historiografia do lúdico.

A documentação ajuda a identificar usos dos nomes como emblemas, tanto da convenção como das peculiaridades dos entrevistados (contingência histórica). Por exemplo, os autores são fluentes na linguagem que nomeia os quatro jogos como “reimplementações”, porém, mais afinados como parceiros de longo prazo, usam uma mesma palavra com imagem menos convencional, portanto mais particular a eles: “encarnação”.

Ele nasceu e morreu de certo modo lá em 2006, 2007 e 2008 e teve uma nova encarnação em 2015. (Zatz)

Eu costumo dizer que são encarnações diferentes do mesmo jogo... é o mesmo jogo que teve várias encarnações. (Halaban)

Mais uma vez, menos que apontar uma retórica específica ao discurso deste ou daquele entrevistado, a seleção abaixo visa revelar algumas relações entre os nomes e as estruturas a que se referem na História dos Jogos no Brasil, pelo viés desta colaboração pesquisador-autores.

Assim, se dissermos que são autores emblemáticos da vanguarda ludográfica brasileira na passagem ao século XXI, trata-se de buscar encontros dos conceitos que apresentamos e a memória oral provocada por perguntas às vezes abstratas, outras específicas aos quatro jogos em análise. Halaban parece concordar com o paralelismo entre duas oposições possíveis: o contraste entre o jogo de sociedade moderno até o início do século XXI e a segunda modernidade ou pós-modernidade, por um lado, e os dois primeiros jogos dessa tetralogia em oposição às duas iterações mais recentes:

O jogo dos anos 2000 tem cara de anos 2000, 2010 tem cara de 2010; se você pegar um jogo lançado hoje de qualquer editor e um jogo de 20 anos atrás, é da água pro vinho: o tipo de ilustração, qualquer editor faz jogos maravilhosos, com componentes especiais (...) Dentro desse contexto, se você pensar o Jogo da Fronteira e o Hart an der Grenze eu acho que formam um conjunto coerente com a época deles, sim, em termos de jogo, de produto, de regras e tudo o mais; o Robin Hood é uma tiragem muito pequena, mas acho que Robin Hood e Sheriff of Nottingham são um produto mais coerente com o momento deles como produto... acho que sim! (Halaban)

O que se desvela a partir das provocações é um discurso do jogo como meio de Entretenimento (portanto em dissonância com o proposto em III, mas em concordância com o estado de coisas na Cultura). Fazem o papel de “artesãos” (Zatz; tomaremos como sinônimo de engenheiros, designers ou cientistas) imbricados no sistema complexo da indústria cultural.

Pelas respostas, os autores prezam mais a mecânica que o tema. À pergunta “Para você, o mais importante é o tema (1) ou a mecânica (5) de um jogo?”, Zatz responde 4 e Halaban 3. Ver-se-á, porém, que Halaban não inclui nesse peso do tema a preocupação moral ou a pretensão artística, em frases como:

E nossa preocupação não era moral, era preocupação mecânica. Não dá para a Estrela lançar o mesmo jogo que a Kosmos, porque mecanicamente aquele jogo tem uma série de sofisticações... (Halaban)

De maneira geral, os entrevistados adotam uma retórica do jogo menos como Arte e mais como Entretenimento. De 1 (os jogos não dizem nada) a 5 (sim, os jogos são formas de comunicação poderosa: “Um ou dois - Acho que não é a função do jogo passar uma mensagem poderosa; o papel é o entretenimento, é um meio de entretenimento” (Halaban).

Arte portanto ganha uma forte conotação de técnica, o que se ressalta pelo elogio das boas edições e o reconhecimento ao formato da caixa como referência no jargão (Zatz, 2h04). Esse viés de certa forma dificulta diversas das perguntas (por exemplo, as que se referem ao papel artístico desse ou daquele jogo na História).

Entretanto, do ponto de vista do jogo como emblema do tempo, os autores ajudam a contextualizar a passagem da cultura lúdica brasileira ao paradigma contemporâneo em seus esforços de atender às expectativas dos diferentes públicos: “a gente se propôs a botar um pé da modernidade para a gente sair do Brasil, não para trazer a modernidade pro Brasil” (Halaban).

Este pesquisador tinha, desde a escolha desses objetos, uma busca: analisar a relação alegórica desses jogos, especialmente o *Jogo da Fronteira*, com a cultura brasileira, por exemplo ao evocar no imaginário deste e de outros jogadores o ofício do muambeiro, isto é, aquele viajante que ao passar a fronteira pode dever tributos não sobre uma compra de lazer, mas sobre seu trabalho. Do ponto de vista nominal,

a edição da Estrela favorece essa leitura, usando “pequeno comerciante” onde *Hart an der Grenze* fala em viajante (quadro 3).

Se o jogo de sociedade europeu tem como característica uma elegância de projeto preocupada com a experiência lúdica abstrata, o que esta pesquisa tem insinuado é um potencial da cultura brasileira de apresentar o jogo como arte contemporânea crítica, por conta da cultura barroca, ambígua, desigual impregnada na sociedade que existe. Zatz e Halaban não aderem a uma defesa do *Jogo da Fronteira* como obra de denúncia, preferindo ler como uma aposta de marketing da empresa Estrela, que recolheu o jogo quando a brincadeira pareceu de mau gosto a parcela da população.

Do ponto de vista da memória dos autores, essa questão adiciona sabor ao relato de origem dessa série de criações, pois Zatz e Halaban divergem ligeiramente em relação a essa influência na concepção inicial do projeto, apresentado em forma de protótipo às empresas Kosmos e Estrela com o nome "Tequila". Zatz diz que a ambiência sempre foi distante da realidade, sendo esse México da tequila e das estatuetas um cenário fantasioso, à *spaghetti western*:

Talvez como negócio para eles fosse rentável, fizesse sentido. Como autor, naturalmente não fico satisfeito de olhar uma ilustração dessa, uma qualidade de componentes como essa e, mais uma coisa de que não gostei da edição brasileira, foi traduzir perdendo o cenário [de Velho Oeste]. (Zatz)

Halaban consegue lembrar a imagem da Ponte da Amizade como influente na criação de Tequila:

Era essa a conversa... tanto faz se é Ponte da Amizade ou não é Ponte da Amizade – eu tenho a lembrança que o que motivou essa conversa talvez fosse uma reportagem que a gente viu – mas enfim... como esse guarda, seja da Ponte da Amizade ou não, o que interessa é como o guarda toma a decisão de parar esse ou aquele. (Halaban)

O certo é que a escolha final sobre produtos e imagens recai sobre as editoras; os autores por isso também parecem reforçar sua lealdade ao extremo “mecânica” do “casamento de tema e mecânica”:

Um guardinha de rua é chamado de xerife... não sei, não tem muito cuidado nem com contextualização... e vou te falar, está super parecido com nosso protótipo, nosso protótipo era isso... (Halaban)

Afinal, a indústria cultural é um complexo de interesses e retóricas, em que os autores geralmente não têm poder de decisão sobre o produto final, cujos direitos são cedidos às empresas editoras. “É um certo privilégio ter um jogo lançado. Acho que até hoje, com certeza naquela época. Você não é uma estrela, né?” (Zatz).

Desde a criação desses jogos, os dois autores têm construído histórias lúdicas separadas, atualmente dedicando-se Zatz mais ao mundo corporativo, aos treinamentos, enquanto Halaban concentra-se nos jogos de entretenimento de estilo europeu. Talvez esses pontos de vista diferentes ajudem a justificar uma ligeira distinção na abordagem à questão moral do jogo. Ambos invocam a liberdade inconsequente do jogo (não meramente a retórica do jogo como frivolidade de Sutton-Smith, aproximando-se também do conceito de uso do jogo pelo jogo, do qual preferimos nos afastar, vide capítulos [4](#) e [13](#)). Porém Zatz mostra mais preocupação com a retórica procedimental apresentada por esses jogos, enquanto Halaban adere a uma postura mais amoral, reiterando uma prevalência da mecânica na experiência:

A nossa questão, a gente estava muito mais preocupada no desenvolvimento com a questão mecânica do jogo. A questão moral não passou em nenhum momento por nossas cabeças. (Halaban)

...o Robin Hood tem essa questão: você está favorecendo os poucos favorecidos contra uma autoridade injusta, né? Não, eu penso como o mesmo comportamento gerando muito menos resistência no sentido de que está autojustificado pela questão social, não que esteja vendendo a ideia de que os camponeses que são injustiçados pela autoridade deveriam fazer isso, mas ninguém vai questionar. Ninguém vê o filme de Robin Hood e fala “que bandido!” (Zatz)

Essa solução retórica, parte do esforço de produção que rende ao produtor Bryan Pope o agradecimento especial dos autores e crédito de desenvolvedor em *Sheriff of Nottingham*, parece ter facilitado a recepção do jogo. Diferentemente deste pesquisador, os entrevistados não mostram saudade pela versão mais provocativa, mesmo que vista como denúncia ou alegoria.

Os trechos selecionados estão transcritos mais completamente a seguir, antes da apresentação do roteiro transcrito ao [capítulo 28](#).

## 27.3 Transcrição do relato oral

Os trechos selecionados são transcrições literais dos depoimentos, em ordem cronológica na entrevista e identificados, para padronização dos trechos sonoros, pela primeira letra do nome do entrevistado e a minutagem aproximada em relação às entrevistas integrais. Eles são a base para o roteiro na [seção 28.2](#). Entre colchetes, marcas de contexto (a questão a que o entrevistado respondia identificada pela numeração no apêndice ou, sem ela, a partir do diálogo emergente). Durante as entrevistas a análise estética teve ênfase nos artefatos *Jogo da Fronteira* e *Robin Hood*, disponíveis para manipulação durante a conversa.

### 27.3.1 André Zatz - questionário no Apêndice

[1.7 Acha que jogos ainda são restritos à elite social?]

A9m48 - Quando a gente fazia um jogo para a Alemanha, a gente estava falando com a elite. Quando eu tentava fazer um jogo para o Brasil, eu precisava falar um pouco com as massas, porque eu não tinha um público de elite aqui... talvez hoje tenha.

[1.8 Gosta da expressão “jogos modernos”?]

A11m - Uso jogos modernos. Uso até mais jogos de segunda geração, não sei se é a mais usada, mas como ela ficou muito forte há vinte anos, quando A10m a gente queria diferenciar esses jogos do Banco Imobiliário \_que também é um jogo moderno\_, War... porque eu uso jogos modernos em contraste aos jogos trad... clássicos, né?

[1.10 Você considera a dupla Zatz e Halaban uma dupla brasileira?]

A15m - A gente também fez [no site Ludomania] um trabalho que era a História dos Jogos no Brasil. Começou entrevistando Luiz Dal Monte, entrevistou Mario Seabra, Carlos Seabra, o Milton Celio que também fazia jogos na época... é legal ver que vinte anos depois a gente faz parte dessa história... sem dúvida uma dupla brasileira.

[1.12 Os quatro jogos são versões do mesmo jogo? São dois jogos? É uma evolução?]

A24m - A gente falando de História dos Jogos no Brasil, você comparar essa versão com a versão alemã é um bom indicativo do que a gente vivia nessa época. Tinha saído de uma época em que os jogos eram licenciados ou simplesmente copiados pelos fabricantes os jogos que tinham lá fora, e a gente tem aqui uma edição que do meu ponto de vista é lamentável como produto. Claro que não vou atacar a Estrela, que estava quase falida até onde eu sei, o jogo era vendido em loja de brinquedo...

[Jogo da Fronteira e polêmica]

A26m - Talvez como negócio para eles fosse rentável, fizesse sentido. Como autor, naturalmente não fico satisfeito de olhar uma ilustração dessa, uma qualidade de componentes como essa e, mais uma coisa de que não gostei da edição brasileira, foi traduzir perdendo o cenário...

A27m - Foi péssima a tematização.

A36m - Nesse jogo você não matava, não roubava, não fazia nenhuma dessas coisas. Tinha um pequeno contrabando, você era um camponês que estava trazendo na mala uma garrafa de tequila, uma coisa bem mais ingênua e isso chamou atenção.

[1.16 Tem uma definição de jogo?]

A38m - Jogo é qualquer tipo de interação entre forças.

A46 - É um certo privilégio ter um jogo lançado. Acho que até hoje, com certeza naquela época. Você não é uma estrela, né?

[sobre jogos e arte]

A47m - Não sou artista, sou artesão.

A49m Eu acho que é uma coisa equivalente a uma história em quadrinho, você está falando de um lazer inteligente, uma coisa interessante

[Sheriff: De 1 (não é cultura) a 5 (é boa cultura)]

A1h18 - Acho que 5, como uma história em quadrinhos pode ser cultura. Não estou querendo comparar com o nível do do Tarantino, mas Marvel é cultura e este está no nível do Marvel.

A1h23 – Eu gosto de ter humor nos jogos. Eu acho que ele teve essa contribuição para a Alemanha nessa época na questão da leveza e do humor.

A1h28 - Nós somos artesãos. Quando eu digo um artesão, é porque você está desenhando um mecanismo

A1h28.36 - Eu tive editores nacionais que lançaram meus jogos jogando meia partida, sem fazer testes como na Alemanha. Então ele está vendo aquilo como um produto e eu estou mais perto do mercado de massa.

A1h29 - A gente fez um pouquinho de autor e muito de massa. No Brasil, mais de massa. Jogos para crianças, jogos encomendados pelos fabricantes.

[2.1 Para você, o mais importante é o tema (1) ou a mecânica (5) de um jogo?]

A1h37 - Para mim, a mecânica é mais importante que o tema



[analizando *Jogo da Fronteira*]

A1h54 - O tamanho das cartas, a sensação do papel, a textura, eu vou embaralhar essas cartas e elas provavelmente logo vão estragar, um dinheirinho... e a ilustração acho que me chama mais atenção ainda. A1h55 E o tema: o fato de colocar o jogo que era no Velho Oeste, tirar de contexto e colocar na realidade atual é totalmente outra coisa. Imagina um filme de Velho Oeste que você faz se passar num bairro aqui de São Paulo e as pessoas ficam atirando uma na outra...

A1h57 - Ele nasceu e morreu de certo modo lá em 2006, 2007 e 2008 e teve uma nova encarnação em 2015, foi premiado nos Estados Unidos, caiu no gosto...

[Acha que *Jogo da Fronteira*/ *Hart an der Grenze* e *Robin Hood*/*Sheriff* são opostos moralmente?]

A2h07 - Porque o Robin Hood tem essa questão: você está favorecendo os poucos favorecidos contra uma autoridade injusta, né? Não, eu penso como o mesmo comportamento gerando muito menos resistência no sentido de que está autojustificado pela questão social, não que esteja vendendo a ideia de que os camponeses que são injustiçados pela autoridade deveriam fazer isso, mas ninguém vai questionar. Ninguém vê o filme de Robin Hood e fala "que bandido!"

A2h10 - E o *Sheriff* eu acho que realmente foi um tema pensado para isso: qual é o tema que realmente não vai ter por onde alguém imaginar de forma polêmica, acho que a gente foi feliz na escolha.

### **27.3.2 Sergio Halaban - questionário adaptado a partir do Apêndice A**

[Qual foi a melhor experiência de jogar da sua vida?]

S29 rindo - Foi excepcional. Dificilmente você vai ter uma outra partida desse mesmo jogo como foi aquela. Mas, quando eram feitas as declarações, o cara declarava "estou carregando aqui duas galinhas"... o cara dava o suborno na hora: "duas galinhas, cada uma tem um dente de ouro (risos)... era coisa assim

[sobre a autoria em dupla]

S33.47 - Sempre foi muito distribuída, sempre foi muito discutida, sempre foi muito negociado tudo. Mas uma coisa que eu aprendi sobre colaborações de maneira geral é que uma colaboração só funciona se os dois ou mais colaboradores sentirem individualmente que tem uma parte sua no produto final.

[Jogo da Fronteira, Hart an der Grenze, Robin Hood e Sheriff. São versões do mesmo jogo? São dois jogos? É uma evolução?]

S35 - Eu costumo dizer que são encarnações diferentes do mesmo jogo... é o mesmo jogo que teve várias encarnações.

S35.30 - Em essência são todos o mesmo jogo. Poderia eventualmente falar em evolução, embora eu não ache que seja o caso, então prefiro falar encarnação.

S36 A essência do jogo, desses jogos todos, é um blefe com uma negociação muito entremeadada... a negociação é uma parte intrínseca do blefe.

S40 Costumo dizer que esses 4 jogos, essa obra me deu as maiores alegrias enquanto autor e as maiores decepções enquanto autor

S43m - Enquanto autores, a gente começou trabalhando pelo mercado de massa brasileiro, que são as oportunidades que apareceram.

S44m - A gente publicou jogos pela Toyster, depois pela Grow, e foi desenvolvendo uma carreira...

S45 - Paralelamente a isso, a gente estava em contato com os jogos modernos, de segunda geração, jogos de autor, jogos alemães e estava vendo a distância que existia entre esses produtos \_em termos de jogo, ideias e mecânicas, concepção de produto, tipo de componente, tratamento gráfico que esses produtos recebiam e tudo mais \_ e o mercado de massa no Brasil.

S46 - O jogo como produto no mercado de massa não é consumido para uso próprio do jogador; raramente. Em geral, é comprado para ser dado de presente. Esse mercado de hobby, além dessas diferenças, tinha o nome do autor na capa do jogo, também diferenciava muito isso como produto em relação ao mercado de massa.

[sobre o desenvolvimento com a Estrela]

S50m02 - Não foi que a gente procurou. Um belo dia toca o telefone no escritório e é uma moça da Estrela, chamando a gente para uma reunião, se a gente gostaria de levar nossos jogos.

S51.50 A gente achou que um bom contexto seria a fronteira Estados Unidos México na época do sargento Garcia \_de novo, lembranças minhas de infância, eu assistia *Zorro*, *Rin-tin-tin*... essa fronteira meio sem lei dessa época.

S55 Uma das coisas que fez eles [Estrela] se interessarem bastante pelo jogo foi o fato de a gente mencionar que esse jogo a gente tinha acabado de licenciar para a Kosmos.

S55.30 Ou seja, eles sabiam que existia Descobridores de Catan, da importância desse jogo e sabiam que Kosmos era a editora desse jogo. E o cara ficou super intrigado: "como vocês conseguiram vender um jogo pra Kosmos? As perguntas começaram por aí, não era sobre o jogo em si, era "como conseguiram isso?"... "Por e-mail" etc. e tal.

S56 E nossa preocupação não era moral, era preocupação mecânica. Não dá para a Estrela lançar o mesmo jogo que a Kosmos, porque mecanicamente aquele jogo tem uma série de sofisticações...

S56.40 A gente achava que o *[Riquezas do] Sultão* era família e este era estratégico.

S57.10 A nossa questão, a gente estava muito mais preocupada no desenvolvimento com a questão mecânica do jogo. A questão moral não passou em nenhum momento por nossas cabeças

S1h02 Um guardinha de rua é chamado de xerife... não sei, não tem muito cuidado nem com contextualização... e vou te falar, está super parecido com nosso protótipo, que nosso protótipo era isso...

S1h03 ...(foi) uma tradução brasileira do nosso protótipo, que não é o que a gente esperava, porque quando a gente manda isso para a Alemanha a gente espera que o cara vá trabalhar o tema legal.

[sobre a Ponte da Amizade como tema do jogo]

S1h05 - Era essa a conversa... tanto faz se é Ponte da Amizade ou não é Ponte da Amizade – eu tenho a lembrança que o que motivou essa conversa talvez fosse uma reportagem que a gente viu – mas enfim... [S1h06] ... como esse guarda, seja da Ponte da Amizade ou não, o que interessa é como o guarda toma a decisão de parar esse ou aquele

[Jogos pós-modernos no Brasil]

S1h08 A gente se colocou como desafio “vamos fazer um jogo moderno”, mas tão moderno que eu nem quero mostrar pra Grow, que eu vou mostrar com coragem lá fora, um jogo que eu não vou ter vergonha \_porque o jogo que eu fazia pela Grow nem me passava pela cabeça mandar lá fora.

S1h10 Então a gente se propôs a botar um pé da modernidade para a gente sair do Brasil, não para trazer a modernidade pro Brasil.

[Um jogo é uma forma de arte, como a poesia ou o cinema? O que faz dessas coisas arte?]

S1h39.40 - Vai ser tão arte quanto um cinema hollywoodiano pode ser considerado Arte, não vai ser aquele cinema hermético e tal porque você não tem espaço para consumo do jogo dessa maneira \_eu acho.

[jogo busca beleza? sublime? Verdade?]

S1h41 - Beleza e sublime sim, mais do que verdade.

[De 1 (os jogos não dizem nada) a 5 (sim, os jogos são formas de comunicação poderosa)]

S1h42 1 ou 2 – Acho que não é a função do jogo passar uma mensagem poderosa; o papel é o entretenimento, é um meio de entretenimento

[Sheriff: De 1 (não representa a realidade) a 5 (representa fielmente a realidade)]

S1h51.10 - Primeiro que o Sheriff of Nottingham tem o tema muito mais bem implementado do que o Jogo da Fronteira. O jogo da fronteira é a pior implementação do tema de todos eles. O Hart an der Grenze tem o tema relativamente bem implementado. O Sheriff of Nottingham tem uma sacada que o Robin Hood não teve. O Robin Hood foi uma insistência nossa para mudar o tema, entrar num universo de fantasia, Robin Hood parecia um universo de fantasia legal. A gente até criou a função Robin Hood para justificar o nome. Porque nesse universo onde existe um xerife corrupto e tudo mais, você corromper, você subornar um xerife corrupto era uma coisa que a gente entendia melhor contextualizada e portanto chocando menos as pessoas.

[qual jogo é arte?]

S1h54.35 - *Coloretto* é uma obra de arte. Ele é belo. Não são os melhores jogos, mas são os que têm uma qualidade...

[*Sheriff* é um marco na História dos Jogos?]

S2h04 - Bom, sem dúvida um marco na carreira. Na verdade, não é um marco na carreira, são quatro marcos na carreira. Cada encarnação tem um significado pessoal e particular. Hart an der Grenze foi nosso primeiro contrato assinado com uma editora fora do Brasil \_aquele nosso projeto lá? Cumprimos. Puta marco. Além disso ele teve uma carreira ótima, porque depois de publicado ele entrou na lista de recomendados do Spiel, que também é um marco e nos projetou, abriu muitas portas, na Europa principalmente. O fato de o jogo ter entrado nessa seleção nos tornou, como autores, reconhecidos dentro do meio especializado. O Jogo da Fronteira, enfim, foi um marco negativo, talvez, mas foi um marco, toda a história dele envolve vários marcos.

S2h06 - O Robin Hood é um marco... são sempre marcos pessoais, tá? O Hart an der Grenze não mudou a História dos Jogos. O Jogo da Fronteira em termos de História não foi um marco em nenhum sentido \_talvez a polêmica tenha sido um pequeno marco, mas foi cortada também muito rapidamente. Então não é uma coisa que tem decorrências \_foi um evento muito mais do que um marco. O Robin Hood também não foi um marco em termos de jogos nacionais, acho que não foi uma coisa excepcional, mas foi um marco para nós em termos de jogos publicados no Brasil, fazemos parte da história da Galápagos, etc et al.

S2h08 - O *Sheriff* foi um novo marco: primeiro, primeiro jogo publicado nos Estados Unidos, num momento em que os Estados Unidos já é um mercado muito maior. Porque quando a gente começou o mercado americano estava meio em decadência. Você olhava mais para a Europa porque o mercado americano não era pujante. Com o boom dos jogos europeus, dos jogos alemães que o pessoal falava, o mercado americano meio que começou uma nova vida e se projetou. Mas foi um marco pela entrada no mercado americano e foi um marco para nós pela vendagem. Foi um jogo financeiramente muito bacana, foi um jogo que se estabeleceu. O jogo na Alemanha teve a vida de todos os jogos: nasceu, subiu, desceu e acabou. Esse jogo não: ele subiu, se

estabilizou e continua muito bem, obrigado. Isso é um marco e um reconhecimento mundial... Um jogo publicado na quantidade de linguasd que foi publicado, com essa vendagem, com esse resultado nos Estados Unidos... é um jogo que você fala e todo mundo te olha com respeito... quem conhece o mercado... É um jogo que impõe respeito.

S2h10 - Quartz é mais importante para a cultura brasileira.

[jogo é alegoria?]

S2h20 - Pode ser uma metáfora ou uma alegoria, mas não está no objetivo. O objetivo é se divertir, é isso.

[O que o Jogo da Fronteira representa sobre o mundo em 2005-2006? O que Robin HJood / Sheriff representam do mundo na década seguinte?]

S2h24 - O jogo enquanto produto evoluiu, se modificou, o mercado se modificou. Se, no fim dos anos 90, começo dos anos 2000, um jogo de tabuleiro não devia ter texto, abominavam-se componentes que não fossem de madeira, tudo na base da iconografia, regras extremamente simples, tinha um jeitão o jogo daquela época, que atendia a várias questões, talvez culturais, talvez de mercado...

S2h26 - *Puerto Rico* era o mais pesado do mercado, hoje ele é médio.

S2h27 - O jogo dos anos 2000 tem cara de anos 2000, 2010 tem cara de 2010; se você pegar um jogo lançado hoje de qualquer editor e um jogo de 20 anos atrás, é da água pro vinho: o tipo de ilustração, qualquer editor faz jogos maravilhosos, com componentes especiais.

S2h28 - Dentro desse contexto, se você pensar o Jogo da Fronteira e o Hart an der Grenze eu acho que formam um conjunto coerente com a época deles, sim, em termos de jogo, de produto, de regras e tudo o mais; o Robin Hood é uma tiragem muito pequena, mas acho que Robin Hood e Sheriff of Nottingham são um produto mais coerente com o momento deles como produto... acho que sim.

## 28 TRANSCRIÇÃO EM HISTÓRIA ORAL

Estabelecer a viabilidade da leitura alegórica dos jogos abre a possibilidade de estudos individuais das relações entre o fazer mundo e o contexto histórico-social, num caminho de mão dupla. Por um lado, decodificam-se convenções simbólicas, faz-se uma historiografia do lúdico a partir de seus emblemas. Por outro, estabelecem-se condições de pôr a teste quanto da construção lúdica é inovação alegórica e quanto é reprodução de valores estabelecidos (sejam eles chamados ideias, arquétipos ou Natureza).

Estudar casos específicos do fazer mundo na cultura lúdica brasileira (por exemplo, pela análise de produção local e investigação de sua recepção no mercado) deve ajudar a distinguir, portanto, onde há busca de criar cultura própria e onde há reprodução de valores do *status quo*. A pesquisa no âmbito do Programa de Pós-Graduação Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades ganha mais sentido quando se leva em conta a ascensão da subcultura *geek* no Brasil, fortemente influenciada por jogos e *hobbies* (como colecionismo e modelismo). Antes desvalorizada socialmente, essa subcultura formou um repertório sígnico (advindo da fantasia, do *role-playing game*, dos super-heróis) que recebe novas interpretações na cultura popular mais ampla e suscita novos choques culturais.

Destarte, a leitura das entrevistas à luz da construção teórica estabelecida permite uma análise qualitativa, ainda que superficial, do fenômeno histórico apresentado pelo discurso dos entrevistados.

### 28.1 Transcrição do relato oral

O processo de transcrição analítica antecipado ao [capítulo 25](#) materializou-se a princípio na seleção e análise de trechos das entrevistas apresentadas no [capítulo 27](#). Esse processo continuou com a edição dessas falas num roteiro audiovisual de alcance amplo (divulgação científica), que será apresentado a [28.2](#).

Esta seção serve de passagem, fronteira da teoria com a prática a ensaiar a referida análise qualitativa que a tese apresentou mais como modelo do que como produto. Enquanto abaixo ([28.2](#)) o foco está na História dos Jogos no Brasil como

domínio semiótico de diálogo com a comunidade, esta seção comentará algumas das escolhas de edição e roteiro.

Por se tratar de um roteiro destinado à divulgação científica, frente comunitária da atuação universitária, preferiu-se uma abordagem mais geral (esses jogos como História do Brasil), em detrimento de questões mais específicas da porção teórica (partes [I a III](#)), como “alegoria” e “jogo como Arte”. Estes temas, como vimos em [IV](#) e [V](#), são objeto de debate contemporâneo irresolvido e, em geral, alheio à cultura de massa. Este projeto pretende portanto dialogar com o público amplo, apresentar um pouco da História mais geral, como letramento lúdico que torne mais acessível uma reflexão metalinguística como a da tese. O roteiro apresentado a [28.2](#) visa a produção de um programa audiovisual, utilizando excertos das entrevistas editados e apresentados pelo pesquisador.

Para o suporte visual do roteiro (cuja produção não está no escopo desta tese, requerendo colaboração futura), propõe-se o desfile carnavalesco como forma de apresentação narratológica, visando atrito com a potencial relação do conceito homônimo por nós debatido teoricamente e a evocação de um uso comum da palavra-chave “alegoria” na cultura brasileira: o carro alegórico do desfile carnavalesco.

Nesse sentido, os dois jogos brasileiros abordados na entrevista são tratados como carros alegóricos e os outros dois são tratados como alas não por outra hierarquia senão pelo fato de que os objetos concretos que acompanharam a entrevista presencial eram as edições nacionais, disponíveis na coleção do pesquisador. Essa abordagem metafórica não pretende construir uma alegoria artística, quando muito uma emblemática ruína do presente para ancorar o que a tese tem de pretensamente atemporal.

## 28.2 - Roteiro: *A Escola de Jogo de Sergio e André*

A tabela a seguir é uma decupagem do roteiro audiovisual *A Escola de Jogo de Sergio e André*, escrito para utilizar os depoimentos dos entrevistados e uma locução para apresentar a trajetória dos autores na produção dos quatro jogos. Trata-se portanto de esforço colaborativo dos autores dos jogos e da tese na

construção de um documento de História Oral sobre os jogos no Brasil. Por conta da abordagem mais genérica sobre História, o roteiro evita o debate sobre jogo como Arte, que permanece a ser explorado com mais profundidade além desta pesquisa de doutoramento.

A duração estimada do vídeo, incluindo abertura e créditos, é de 13 minutos. Como os vídeos de divulgação científica tendem a ser mais curtos<sup>25</sup>, considera-se que o material suporta mais cortes. As referências numéricas nos áudios de Zatz e Halaban correspondem aproximadamente à minutagem da entrevista completa, arquivada em sigilo.

Quadro 4 - Roteiro para *A Escola de Jogo de Sergio e André*

Sequência	Referência do áudio	Texto falado	Imagens etc.
Título	música		logos Diversitas e PPGHDL - USP logo <i>closed captions</i>  lettering: A Escola de Jogo de Sergio e André
1 - Intro	E1	[Ernane] Este vídeo fala da História dos Jogos no Brasil a partir de relator orais. Segue uma metodologia por mim desenvolvida na tese de doutorado intitulada <i>Além das regras do jogo: a redenção da alegoria nas fronteiras da Filosofia da Arte e da História da Cultura</i> , no Programa de Pós-Graduação Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades, sob orientação de Gilson Schwartz	lettering: Ernane Guimarães Neto - doutorando  lettering: <i>A redenção da alegoria nas fronteiras de Arte, Jogo e História</i>
	E2	[Ernane] Escolhi analisar dois jogos brasileiros, o Jogo da Fronteira e Robin Hood. Convidei André Zatz e Sergio Halaban, criadores desses jogos, para entrevistas individuais, em que analisamos esses produtos e discutimos jogos em geral.	lettering: Jogo da Fronteira (Estrela, 2005)  <i>Robin Hood</i> (Galápagos, 2011)

25 Um exemplo contemporâneo à redação da tese é o Prêmio Vídeo Pós-Graduação USP, cujo edital pede "um minuto e cinquenta segundos (1'50") exatos" (Silva Filho, 2022).



	E3	[Ernane] Enquanto entrevisto André Zatz, uma obra no vizinho interfere em nossa gravação. Por conta da excepcionalidade do COVID, decidimos continuar mesmo assim. Imaginemos que a batucada e a serra estridente são a bateria que acompanha esse desfile da História dos Jogos no Brasil.	lettering: A Escola de Jogo de Sergio e André
2 - Comissão de frente: os autores no Brasil Anos 2000	E4	[Ernane] Antes de publicar esses jogos, a dupla já tinha criado produtos para a Toyster, a Grow e outras empresas brasileiras	lettering: Comissão de frente: os autores no Brasil Anos 2000
	E5	[Ernane] Este é Sergio Halaban:	figura Entrevistador
	S43m	[Halaban] Enquanto autores, a gente começou trabalhando pelo mercado de massa brasileiro, que são as oportunidades que apareceram.	imagens: figura Sergio, jogos de crianças
	E6	[Ernane] E acrescenta André Zatz:	
	A1h28	[Zatz] Nós somos artesãos... porque você está desenhando um mecanismo	imagem: figura André Zatz, tabuleiros
	A1h37	[Zatz] Para mim, a mecânica é mais importante que o tema	imagem: André Zatz, tabuleiros
	S45	[Halaban] Paralelamente a isso, a gente estava em contato com os jogos modernos, de segunda geração, jogos de autor, jogos alemães e estava vendo a distância que existia entre esses produtos _em termos de jogo, ideias e mecânicas, concepção de produto, tipo de componente, tratamento gráfico que esses produtos recebiam e tudo mais _ e o mercado de massa no Brasil.	imagem: Catan, Carcassonne, Puerto Rico
	A10m	[Zatz] A gente queria diferenciar esses jogos do Banco Imobiliario _que para mim também é um jogo moderno_, War... porque eu uso jogos modernos em contraste aos jogos trad... clássicos, né?	imagem: Banco Imobiliário, War

	S45.30	[Halaban] ... e estava vendo a distância que existia entre esses produtos _ em termos de jogo, ideias e mecânicas, concepção de produto, tipo de componente, tratamento gráfico que esses produtos recebiam e tudo mais _ e o mercado de massa no Brasil.	
	A1h28	[Zatz] Eu tive editores nacionais que lançaram meus jogos jogando meia partida, sem fazer testes como na Alemanha. Então ele está vendo aquilo como um produto e eu estou mais perto do mercado de massa.	
3 - Carro Jogo da Fronteira	E7	[Ernane] O primeiro carro alegórico do desfile é o Jogo da Fronteira, que foi a primeira criação da dupla pela Estrela Brinquedos. Foi desenvolvido ao mesmo tempo em que os autores criavam Hart an der Grenze pela empresa alemã Kosmos	lettering: Carro Jogo da Fronteira
	S36	[Halaban] A essência do jogo, desses jogos todos, é um blefe com uma negociação muito entremeada... a negociação é uma parte intrínseca do blefe.	componentes Jogo da Fronteira
	E8	[Ernane] Ou seja, em todos esses jogos as pessoas fazem pontos passando produtos legais e ilegais por uma fiscalização. A cada rodada, uma pessoa é o xerife, que pode abrir a mala de um dos jogadores e revelar se está mentindo em sua declaração. A regra prevê uma fase de negociação ou suborno Os autores apresentaram às duas empresas um protótipo chamado Tequila	componentes Jogo da Fronteira
	S1h05	[Halaban] Tanto faz se é Ponte da Amizade ou não é Ponte da Amizade – eu tenho a lembrança que o que motivou essa conversa talvez fosse uma reportagem que a gente viu	capa do jogo da fronteira

	S51.50	[Halaban] Enfim... a gente achou que um bom contexto seria a fronteira Estados Unidos México na época do sargento Garcia _de novo, lembranças minhas de infância, eu assistia Zorro, Rintintin... essa fronteira meio sem lei dessa época.	componentes Jogo da Fronteira
	A46m	[Zatz] É um certo privilégio ter um jogo lançado. Acho que até hoje, com certeza naquela época. Você não é uma estrela, né?	componentes Jogo da Fronteira
	S55	[Halaban] Uma das coisas que fez eles se interessarem bastante pelo jogo foi o fato de a gente mencionar que esse jogo a gente tinha acabado de licenciar para a Kosmos.	componentes Jogo da Fronteira
	S55.30	[Halaban] Ou seja, eles sabiam que existia Descobridores de Catan, da importância desse jogo e sabiam que Kosmos era a editora desse jogo. E o cara ficou super intrigado: "como vocês conseguiram vender um jogo pra Kosmos?" As perguntas começaram por aí, não era sobre o jogo em si, era "como conseguiram isso?"	capa Catan
	A24	[Zatz] A gente falando de História dos Jogos no Brasil, você comparar essa versão com a versão alemã é um bom indicativo do que a gente vivia nessa época. Tinha saído de uma época em que os jogos eram licenciados ou simplesmente copiados pelos fabricantes os jogos que tinham lá fora, e a gente tem aqui uma edição que do meu ponto de vista é lamentável como produto. Claro que não vou atacar a Estrela, que estava quase falida até onde eu sei...	componentes Jogo da Fronteira
	S1h02	[Halaban] Um guardinha de rua é chamado de xerife... não sei, não tem muito cuidado nem com contextualização... e vou te falar, está super parecido com nosso protótipo, que nosso protótipo era isso...	componentes Jogo da Fronteira

	S1h03	[Halaban] ...(foi) uma tradução brasileira do nosso protótipo, que não é o que a gente esperava, porque quando a gente manda isso para a Alemanha a gente espera que o cara vá trabalhar o tema legal.	componentes Jogo da Fronteira
	A1h54 - A1h55	[Zatz] O tamanho das cartas, a sensação do papel, a textura, eu vou embaralhar essas cartas e elas provavelmente logo vão estragar, um dinheirinho... e a ilustração acho que me chama mais atenção ainda. E o tema: o fato de colocar o jogo que era no Velho Oeste, tirar de contexto e colocar na realidade atual é totalmente outra coisa. Imagina um filme de Velho Oeste que você faz se passar num bairro aqui de São Paulo e as pessoas ficam atirando uma na outra	componentes Jogo da Fronteira
	A36	[Zatz] Nesse jogo você não matava, não roubava, não fazia nenhuma dessas coisas. Tinha um pequeno contrabando, você era um camponês que estava trazendo na mala uma garrafa de tequila, uma coisa bem mais ingênua e isso chamou atenção	
	S56	[Halaban] E nossa preocupação não era moral, era preocupação mecânica. Não dá para a Estrela lançar o mesmo jogo que a Kosmos, porque mecanicamente aquele jogo tem uma série de sofisticações...	
4 - Ala Hart an der Grenze	E9	[Ernane] Enquanto o Jogo da Fronteira foi retirado de circulação devido à polêmica por conta do tema envolvendo contrabando, Hart an der Grenze teve um razoável reconhecimento internacional usando uma temática semelhante	Hart an der Grenze Ala Hart an der Grenze
	S1h08	[Halaban] A gente se colocou como desafio "vamos fazer um jogo moderno", mas tão moderno que eu nem quero mostrar pra Grow, que eu vou mostrar com coragem lá fora, um jogo que eu não vou ter vergonha _porque o jogo que eu fazia pela Grow nem me passava pela cabeça mandar	lettering: Hart an der Grenze (Kosmos, 2006)

		lá fora	
	A1h23	[Zatz] Eu gosto de ter humor nos jogos. Eu acho que ele teve essa contribuição para a Alemanha nessa época na questão da leveza e do humor	Hart an der Grenze
	S29	[Halaban] (rindo) Quando eram feitas as declarações, o cara declarava "estou carregando aqui duas galinhas"... o cara dava o suborno na hora: "duas galinhas, cada uma tem um dente de ouro (risos)... era coisa assim	Hart an der Grenze
	S1h10	[Halaban] Então a gente se propôs a botar um pé da modernidade para a gente sair do Brasil, não para trazer a modernidade pro Brasil.	Hart an der Grenze
5 - Carro Robin Hood	E10	[Ernane] O reconhecimento internacional dos autores fez a brasileira Galápagos investir numa reimplantação, chamada Robin Hood	Lettering: Carro alegórico Robin Hood
	A2h07	[Zatz] Porque o Robin Hood tem essa questão: você está favorecendo os poucos favorecidos contra uma autoridade injusta, né? Não, eu penso como o mesmo comportamento gerando muito menos resistência no sentido de que está autojustificado pela questão social, não que esteja vendendo a ideia de que os camponeses que são injustiçados pela autoridade deveriam fazer isso, mas ninguém vai questionar. Ninguém vê o filme de Robin Hood e fala "que bandido!"	componentes Robin Hood
	S2h24	[Halaban] Se, no fim dos anos 90, começo dos anos 2000, um jogo de tabuleiro não devia ter texto, abominavam-se componentes que não fossem de madeira, tudo na base da iconografia, regras extremamente simples, tinha um jeitão o jogo daquela época...	componentes Robin Hood

	S2h27	[Halaban] O jogo dos anos 2000 tem cara de anos 2000, 2010 tem cara de 2010; se você pegar um jogo lançado hoje de qualquer editor e um jogo de 20 anos atrás, é da água pro vinho: o tipo de ilustração, a qualidade	componentes Robin Hood
	E11	[Ernane] Robin Hood foi usado como base para o desenvolvimento do maior sucesso entre esses quatro jogos, o Sheriff of Nottingham	capas Robin Hood / Sheriff
	S2h28	[Halaban] Dentro desse contexto, se você pensar o JdF e o HadG eu acho que formam um conjunto coerente com a época deles, sim, em termos de jogo, de produto, de regras e tudo o mais; o Robin Hood é uma tiragem muito pequena, mas acho que Rh e SoN são um produto mais coerente com o momento deles como produto... acho que sim.	Sheriff
6 - Ala Sheriff de Nottingham, Sucesso Mundial	A2h10	[Zatz] E o Sheriff eu acho que realmente foi um tema pensado para isso: a gente pensou "qual é o tema que realmente não vai ter por onde alguém imaginar de forma polêmica", acho que a gente foi feliz na escolha.	Lettering: Ala Sheriff de Nottingham, Sucesso Mundial
	S1h51.10	[Halaban] Primeiro que o Sheriff of Nottingham tem o tema muito mais bem implementado do que o JdF. O jogo da fronteira é a pior implementação do tema de todos eles. O HadG tem o tema relativamente bem implementado. O Sheriff of Nottingham tem uma sacada que o RH não teve. O RH foi uma insistência nossa para mudar o tema, entrar num universo de fantasia, RH parecia um universo de fantasia legal. A gente até criou a função RH para justificar o nome. Porque nesse universo onde existe um xerife corrupto e tudo mais, você corromper, você subornar um xerife corrupto era uma coisa que a gente entendia melhor contextualizada e portanto chocando menos as pessoas.	Lettering: Sheriff of Nottingham (Arcane Wonders, 2014)
	E12	[Ernane] Esse desfile de jogos ajuda a	figura Entrevistador

		contar a evolução dessa dupla brasileira de criadores de jogos. Como foi a relação de colaboração entre vocês nesses anos todos?	
	S33.47	[Halaban] Sempre foi muito distribuída, sempre foi muito discutida, sempre foi muito negociado tudo. Mas uma coisa que eu aprendi sobre colaborações de maneira geral é que uma colaboração só funciona se os dois ou mais colaboradores sentirem individualmente que tem uma parte sua no produto final.	figura Halaban
	E13	[Ernane] Como produtos de massa esses jogos fazem parte da história da cultura lúdica; seu desfile revela alguns dos valores dos seus criadores	figura Entrevistador
	A49	[Zatz] Você está falando de um lazer inteligente, uma coisa interessante	figura Zatz
	s2h20	[Halaban] O objetivo é se divertir, é isso.	figura Halaban
7 - Conclusão	E14	[Ernane] Eu sou Ernane Guimarães Neto, do PPGDL, e este foi um desfile de jogos brasileiros pela História, a partir dos relatos orais de seus autores.	links
			créditos

Fonte: Ernane Guimarães Neto

## 29 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Recolhendo os resultados preliminares deste curso de doutorado, respondemos a questões em História dos Jogos no Brasil e Filosofia do Jogo na forma dos artigos acadêmicos produzidos e da incorporação desses conceitos em outros produtos, como visto na [parte IV](#).

Um dos emblemas dessa amarração teórica chegou com a participação no I Seminário Discente do Programa de Pós-Graduação em Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades, na mesa dedicada a Teoria e Epistemologia "Dobras do pensamento: epistemologias do contemporâneo", com mediação da professora Maria das Graças do Nascimento e articulação de Mariana Vieira (publicado como Guimarães Neto, 2022). De volta ao espaço da *alma mater*, sob olhar de professora da graduação deste aluno no século XX, o pesquisador devolveu a pares muito diversos um pouco do que aprendeu. Distinguimos abaixo três frentes disciplinares em que se pode tentar uma amarração final

### 29.1 Resultado como História

Ainda que as partes I a III (capítulos [1](#) a [18](#)) não concluam cientificamente seus argumentos, pois são filosóficos, pretendem estabelecer um mapeamento conceitual sobre termos como alegoria, arte e jogo, facilitando o trânsito de futuros pesquisadores desses conceitos na História da Filosofia.

A [parte IV](#) reapresenta problemas anteriores mostrando suas tensões com a prática (o estado da arte do debate teórico e uma amostra da cultura lúdica), pretendendo servir de referência para futuros debates em História dos Jogos.

Esta [parte V](#) contém uma aplicação que é historiográfica: a apresentação de jogos mediante análise de seus sistemas e entrevistas com seus criadores. Cabe aos leitores dizer se o relato faz justo monumento à História.



## 29.2 Resultado como Ética

Se a abordagem humanista a que se afiliou a tese estabelece uma relação causal entre Ética e Política (8.3), então o resultado da pesquisa deve buscar um efeito de sustentação para uma praxe mais próxima dessa noção de Humanidade.

A escolha das formas (metalinguística na apresentação teórica, lúdica na parte prática) tenta refletir essa mesma adesão ética. A brincadeira com o texto escrito visa laudar a língua humana, ameaçada pela desumanização pós-moderna de linguagem algorítmica e gente iletrada.

No [capítulo 3](#), "A História consagra usos da linguagem", acenamos para o papel da academia no estabelecimento da linguagem a ser consagrada pelos legisladores. Se as conclusões éticas deste trabalho tiverem implicações políticas, então podem contribuir para a redação de normas mais amigáveis à arte alegórica e ao pensamento humanista no ramo do Desenvolvimento de Jogos.

## 29.3 Discussão: a redenção da alegoria

Por meio da defesa da referência alegórica como um projeto de transcendência para o universal partindo do imanente, buscou-se aqui redimir historicamente o nome "alegoria", partindo nesse processo da discussão sobre as acepções da palavra e da identificação de usos anteriores ([parte I](#)) para a construção de uma argumentação relacionando esses usos a Arte ([parte II](#)) e Jogo ([parte III](#)).

Identificado o autor Walter Benjamin como central para o debate contemporâneo sobre o tema, tratamos de analisar sua abordagem chegando a duas acepções de alegoria, "emblemática" e "metafórica". Pretendemos argumentar que Benjamin dedica um olhar (o emblemático) à História, outro à Arte (o projetivo). Nessa especificidade reside muito da contribuição benjaminiana, que o doutorando percebia chegar fragmentada ao debate acadêmico brasileiro.

Apresentar como entrega final um roteiro de vídeo com tema carnavalesco acrescenta uma camada de complexidade (hipermídia, trabalho adicional) ao trabalho acadêmico, reiterando que nesse papel emblemático da cultura popular reside potencial artístico, portanto humano, para a Cultura Brasileira.

## 30 CONCLUSÃO: ASSIM JOGAREMOS JUNTOS

Esta tese pretendeu provocar debates em diversas disciplinas; para que tenha sucesso, a obra acadêmica necessita a adesão da comunidade.

Permeia a errância deste pesquisador entre professores, colegas de pesquisa e profissionais de diversas escolas a sorte de haver recebido ajuda onde poderia ter havido competição. Os eventos, jogos e textos citados na seção de Referências são, cada vez mais, criações coletivas. A [parte III](#), dedicada à Filosofia do Jogo, passou por um princípio ludológico que tem forte implicação política: como o lúdico ajuda a transformar a natural competição em colaboração artificial (tese fundamental de Huizinga, 2010).

Assim, fazer análise e História dos Jogos no Brasil é estimular mecânicas colaborativas à mesa de jogo e à mesa de negociação séria. Pensar jogos é ajudar a estabelecer uma cultura em que o outro na pólis não seja um inimigo; talvez um adversário, na melhor das hipóteses um colaborador.

### 30.1 Sinopse de *Além das regras do jogo*

**0 A apresentação não faz parte da tese.** O título da seção apresenta a forma lúdica e metalinguística da tese. Como ler o guia de viagem no ônibus, ajuda porém não faz parte da jornada que está por começar.

#### **PARTE I - METODOLOGIA E FILOSOFIA DA LINGUAGEM**

**1 ISTO É UM TEXTO ACADÊMICO.** Delimitam-se adesões disciplinares: Filosofia, Ludologia, Teoria Geral dos Sistemas, História.

**2 ISTO É UM TEXTO ACADÊMICO PÓS-MODERNO.** Apresentam-se convenções paradigmáticas. **2.1 Metodologia: abordagem sistêmica.** Um silogismo resume a tese: alegorese faz Arte; jogos são meios de alegorese; portanto, jogos são meios de fazer Arte.

**3 A HISTÓRIA CONSAGRA USOS DA LINGUAGEM.** O emprego das palavras tem implicações históricas; a escolha do nome "alegoria" relaciona-se a uma tradução em Arte e Cultura. **3.1 Referência literal e não literal.** Apresenta a taxonomia que será usada. **3.2 Alegoria, símbolo, arquétipo.** Não se busca a defesa do símbolo, é alegoria mesmo; pois não mudou o conceito, mudou o paradigma epistemológico.

**4 LINGUAGEM É SEMPRE REFERENCIAL (PORTANTO REMETE A OUTRA COISA).** A virada pós-moderna é apresentada do ponto de vista da Filosofia da Linguagem. **4.1 Pós-modernidade e premissa fenomenológica.** A teoria em construção incorpora a existência como forma de fazer essência. **4.2 Metodologia: estratégia nominalista.** A resposta de Goodman ao relativismo ajuda a construir uma compreensão sistêmica do mundo. **4.3 Textos são versões de mundo.** Produtos culturais funcionam como sistemas que apresentam versões do que é.

**5 REFERÊNCIA É SEMPRE INCOMPLETA.** Esta abordagem nominalista não pretende univocidade da referência. **5.1 Discussão: respostas pós-modernas à questão fenomenológica.** A abordagem científica, empírica, também pode se considerada fenomenológica.

**6 CONCLUSÃO: A REFERÊNCIA ALEGÓRICA É UM PROJETO DE TRANSCENDÊNCIA PARA O UNIVERSAL PARTINDO DO IMANENTE.** A metáfora tem dois empregos. Distinguem-se metáfora e metonímia, sendo a alegoria mais completa precha de ambas as funções.

## **PARTE II - FILOSOFIA DA ARTE**

**7 ARTE É TÉCNICA E FORMA DE SABER.** Estudos Culturais auxiliam a análise da palavra. **7.1 Arte como técnica e como meio.** A tradição relaciona técnica e política: os meios de comunicar são lugar de disputa. **7.2 Arte como forma de saber.** A intelectualização das artes tem implicações sociais.

**8 A ARTE ACONTECE NA HISTÓRIA.** Contexto de uso do nome "arte". **8.1 A Arte diante da História.** O conceito de Arte depende de contexto cultural. **8.2 A Arte como fronteira técnica e cultural.** Vanguarda técnica implica disputa tecnopolítica.

**8.3 Formas de fazer mundo da Arte.** A premissa fenomenológica encontra o Humanismo.

**9 A ARTE VISA A TRANSCENDÊNCIA.** A Arte como forma de saber usa a técnica poética para vislumbrar a universalidade.

**10 A ARTE PÓS-MODERNA PRODUZ ALEGORIA.** Alegoria é empilhamento; cultura pós-moderna privilegia empilhamento. **10.1 Alegoria como emblema.** Quando a leitura alegórica aproxima-se da metonímia, da sinédoque, do arquétipo, então há emblema. **10.2 Alegorese como construção de mundo artística.** O empilhamento de emblemas em sistema metafórico possibilita maior Arte.

**11 ALEGORESE NÃO FAZ JOGO DE SENHA, FAZ JOGO DE APRESENTAÇÃO.** A criação de sistema alegórico não é uma criptografia, pois a comunicação erra. **11.1 Apresentação alegórica a partir de Walter Benjamin.** A apresentação lúdica proposta pelo sistema alegórico aponta o caminho transcendente. **11.2 Discussão: Benjamin, História e Arte.** As leituras a Walter Benjamin historicamente privilegiaram a leitura emblemática em detrimento da alegoria propositiva, que subsiste em Filosofia da Arte.

**12 CONCLUSÃO: O USO DA ALEGORIA TEM IMPLICAÇÕES ESTÉTICAS E ÉTICAS.** A pós-modernidade redime a alegoria.

### **PARTE III - FILOSOFIA DO JOGO**

**13 JOGOS SÃO MEIOS DE EXPRESSAR COM ONTOLOGIA PRÓPRIA.** Criar jogos é mediar e remediar. **13.1 Ludologia.** O jogo é meio de construção de sistemas. **13.2 Projeto de Jogo (Game Design).** O paradigma sistêmico vige na prática do desenvolvimento de jogos. **13.3 Agência e emergência em jogo.** No sistema interativo, o usuário tem agência para ver emergirem versões de mundo.

**14 O JOGO É EMBLEMA E PODE SER REVISTO COMO ALEGORIA ARTÍSTICA.** Autores dos Estudos Lúdicos e de meios favorecem a leitura alegórica propositiva do jogo. **14.1 O jogo como metáfora na História.** Taxonomias prévias tratam jogos como emblemas, mas formam cultura lúdica para a leitura metafórica propositiva. **14.2 O jogo é fronteira esteticamente complexa entre imanente e**

**universal.** O peão ou avatar é emblema, num cenário metonímico; a mecânica apresenta metaforicamente relações que podem ecoar através da História.

**15 A LUDOLOGIA É UM HUMANISMO.** Além da diversão proporcionada pelas regras e também por meio dos signos empregados para transmitir a mecânica, o jogo é lugar de embate retórico e político; cabe à leitura humanista do mundo reconhecer as propriedades do meio ao associar jogos e Arte.

**16 O JOGO É CASAMENTO DE TEMA E MECÂNICA.** O paradigma nos Estudos Lúdicos confirma o empilhamento de funções.

**17 QUANDO ARTE, JOGOS SÃO ALEGORIAS LÚDICAS.** O modo alegórico convém à leitura artística dos jogos. **17.1 Leitura de “O narrador”, de Benjamin, aplicado a jogos.** A apresentação narrativa ganha reforço nos jogos por conta da participação, portanto a alegoria pode ser construída colaborativamente.

**18 A LUDIFICAÇÃO DO MUNDO IMPLICA JOGARMOS JUNTOS.** A colaboração é uma resposta humanista aos problemas éticos apresentados pela contingência contemporânea.

#### **PARTE IV - JOGOS E HISTÓRIA**

**19 HISTÓRIA E HISTORIOGRAFIA** A tese apresenta sua contingência. **19.1 Este é um certo documento brasileiro, uspiano, em fronteiras disciplinares.** A palavra fronteira é explorada: divisa, categoria, periferia, novidade. **19.2 Convenção historiográfica.** Os jogos de sociedade vivem estado de vanguarda pós-moderna. **19.3 Como a pesquisa responde ao contexto histórico.** Ao falar de História, invocamos o debate contemporâneo à escrita desta tese.

**20 A LEITURA SISTÊMICA COMO PARADIGMA.** Como confirmação do caminho da pesquisa, a Academia brasileira consagra a escrita sistêmica.

**21 A LEITURA HISTÓRICA A CONTRAPELO É ESTADO DA ARTE NO BRASIL.** Publicações contemporâneas pavimentam um passeio benjaminiano pela História e pela Arte. **21.1 Benjamin no Brasil.** A Teoria Crítica e a História Oral frequentam a abordagem benjaminiana à Arte e à História. **21.2 Arte alegórica brasileira.** Da poesia barroca ao desfile de Carnaval, passando pelo romance, a melhor arte brasileira aventura-se em alegorias. **21.3 Alegoria como linguagem**

**ruinosa na periferia do capitalismo.** Enquanto o paradigma da verossimilhança prevalece, a cultura brasileira gesta a alegorese como cultura alternativa a desenvolver.

## **22 COMO OS JOGOS SÃO LIDOS ALEGORICAMENTE ALHURES.**

Percorreu-se um caminho epistemológico; outros coexistem e usam estratégias diversas ao explicar jogos como alegorias. **22.1 Jogos como emblemas.** Leituras influentes aos jogos eletrônicos como alegoria favorecem a leitura emblemática. **22.2 Jogos como mero empilhamento ou obra de arte total?** Leitores de Bolter e Grusin discutem alegoria como uso do meio de vanguarda, mas parecem preferir leitura emblemática na falta da redenção da alegoria. **22.3 Jogos digitais como alegorias propositivas.** A busca por sustentação filosófica à estratégia retórica da alegorese no desenvolvimento de jogos beneficia-se da presente releitura da tradição, em especial de Walter Benjamin.

## **23 APLICAÇÕES PRÁTICAS DESENVOLVIDAS DURANTE A PESQUISA.**

Relacionar teoria e prática visa aplicar Filosofia à historiografia. **23.1 Museologia.** A História da Cultura pode ser beneficiada pela apresentação da História Social por meio dos jogos. **23.2 Metodologia de entrevista e observação.** A entrevista qualitativa visa mapear conceitos existentes na prática do campo lúdico. **23.3 Propositório colaborativo.** Jogos alegóricos propositivos são viáveis.

**24 CONCLUSÃO: JOGOS SÃO FRONTEIRA ÉTICA NA HISTÓRIA CONTEMPORÂNEA.** Os jogos têm lugar privilegiado na apresentação contemporânea do mundo.

## **PARTE V - HISTÓRIA ORAL DE QUATRO JOGOS**

**25 A HISTÓRIA ORAL TEMÁTICA COMO ESTRATÉGIA.** Apresenta-se o tom vital para entrevista: os autores de jogos são emblemáticos da cultura lúdica ao apresentar os meandros da criação desses sistemas.

**26 UMA HISTÓRIA DE QUATRO JOGOS.** Reimplementações são sistemas de regras diferentes, com temas diferentes em funcionamento no jogar, portanto jogos diferentes. **26.1 O contexto da narrativa.** Quantidade e qualidade concorrem para a relevância de certas criações brasileiras na História dos Jogos. **26.2 Análise**

**de quatro emblemas que desfilam na História.** Por meio de uma apresentação nominalista, são comparados os jogos em suas versões de mundo. **26.3 - Um narrador interessado apresenta uma leitura do fenômeno e inicia um documento.** Como História Oral Temática, projeto que precisa ser coletivo para ser legítimo, inicia-se um relato sobre desenvolvimento de jogos.

**27 DIÁLOGO COM AUTORES DE JOGOS.** Entrevistas individuais estabeleceram fonte primária para a construção historiográfica. **27.1 Tradução da teoria à prática: dos conceitos à entrevista.** Questionário com pesos favorece a replicação, mas não foi usado para análise quantitativa. **27.2 Os emblemas de Zatz e Halaban.** Identificam-se os conceitos previamente mapeados no relato oral, que faz o duplo papel de historiografia individual (que pode ser emblemática) e exemplificação de uso dos conceitos. **27.3 Transcrição do relato oral.** A documentação de entrevista não esconde sua parcialidade, apresentando um recorte do conteúdo original.

**28 TRANSCRIÇÃO EM HISTÓRIA ORAL.** Emprestando o viés poético da tradição brasileira em História Oral, a tese transcria a entrevista em jogo metalinguístico. **28.1 Transcrição do relato oral.** Como ruína da História que se quer analisar, a pesquisa apresenta-se à comunidade por meio de um fragmento emblemático. **28.2 Roteiro: A Escola de Jogo de Sergio e André.** A forma de decupagem exemplifica uma estratégia de apresentação da História Oral.

**29 RESULTADOS E DISCUSSÃO.** Esta tese é evolução de uma série de percursos do pesquisador pelos vastos campos descritos. **29.1 Resultado como História.** O atrito deste documento com outros contemporâneos permite o desvelamento de História. **29.2 Resultado como Ética.** O sistema construído passa pelo território da Ética ao defender alegoria. **29.3 Discussão: a redenção da alegoria.** O esforço de empilhamento do sentido filosófico ao uso na cultura popular é mais que uma brincadeira, é um projeto.

**30 CONCLUSÃO: ASSIM JOGAREMOS JUNTOS.** Esta tese pretende relacionar mundos na prática. **30.1 Sinopse de Além das regras do jogo.** Como a fotografia de viagem de exploração, esta sinopse apenas evoca relações fronteiriças que a tese propriamente apresenta.

## REFERÊNCIAS

Alberti, S. Objects and the Museum. *Isis*, 96:559–571, 2005.

Arendt, Hannah. *A condição humana*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

Auerbach. E. *Mimesis*. São Paulo: Perspectiva, 2011.

Ávila, A. *O Lúdico e as Projeções do Mundo Barroco*. São Paulo: Perspectiva, 1971.

Aylesworth, G. Postmodernism. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Spring 2015 Edition). Disponível em <https://plato.stanford.edu/archives/spr2015/entries/postmodernism/>

Benjamin, W. *O narrador. Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1985 [texto publicado originalmente em 1936].

\_\_\_\_\_. *Origem do drama trágico alemão*. Belo Horizonte: Autêntica, 2011 [texto publicado originalmente em 1925].

\_\_\_\_\_. *Passagens*. Belo Horizonte: UFMG, 2007.

\_\_\_\_\_. *Sobre o conceito da história. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. 7a ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

\_\_\_\_\_. *The Origin of German Tragic Drama*. Londres e Nova Iorque: Verso, 2003.

\_\_\_\_\_. *Ursprung des deutschen Trauerspiels*. Berlim: Ernst Rowohlt Verlag, 1928. Fac-símile disponível em [www.projekt-gutenberg.org/benjamin/trauersp](http://www.projekt-gutenberg.org/benjamin/trauersp)

Bertalanffy, L. *Teoria Geral dos Sistemas*. Petrópolis: Vozes, 1975.

Beukel, K. *Fallen London: Authorship in Game Allegory*. *Paradoxa* 29, 2018.

BoardGameGeek, LLC. *BoardGameGeek* [sítio]. Disponível em <https://boardgamegeek.com>

\_\_\_\_\_. *Sheriff of Nottingham* [página]. Disponível em <https://boardgamegeek.com/boardgame/157969/sheriff-nottingham>. Acessado a 8.dez.2020.



Bogost, I. *Newsgames*. Cambridge: MIT Press, 2010.

\_\_\_\_\_. *Persuasive Games - The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press, 2007.

Bolter, D, Grusin, R. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 1999.

Bouchard, L. "Jeux vidéo aux Musées de la civilisation : témoins du changement social". *THEMA: La revue des Musées de la civilisation*, 2: 128-134, 2015

Burke, Peter. *History as allegory*. *INTI*, no. 45, 1997, pp. 337–51. Disponível em <http://www.jstor.org/stable/23290330>.

Bustamante, M; Nogueira Neto, H. (orgs.). *Diversidade em ação: experiências de pesquisa e saberes partilhados*. Embu das Artes: Alexa Cultural, 2022.

Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard, 2006.

Campbell, Joseph. *O poder do mito*. São Paulo: Palas Athena, 1990.

Candido, Antonio. *Literatura e Sociedade*. Rio de Janeiro: Ouro Sobre Azul, 2006.

Cote, A., Raz, J. *In-depth interviews for games research*. Lankoski, P., Bjork, S. *Game research methods - An overview*. ETC Press, 2015.

Cowan, Bainard. *Walter Benjamin's theory of allegory*. *New German Critique*, 22. Ithaca, 1981.

Dante, C., Gama R., Schneiater L. e Noffs R. *O panorama geral da indústria de jogos de mesa [mesa]. Oportunidades do Setor Criativo no Mercado de Jogos de Mesa [evento]*. São Paulo, 8 de fevereiro de 2020.

Daston, L. *Science Studies and the History of Science*. *Critical Inquiry*, Vol. 35, No. 4. (Summer 2009), p. 798-813.

Dawkins, R. *The Selfish Gene*. Oxford University Press, 1989.

De Mul, J. et al. (org.) *Playful Identities - The Ludification of Digital Media Cultures*. Amsterdã: Amsterdam University Press, 2015.

Duflo, Colas. *O jogo: de Pascal a Schiller*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.

Eklund, Lina. Focus group interviews as a way to evaluate and understand game play experiences. In Lankoski, P.; Bjork, S. Game research methods - An overview. ETC Press, 2015.

d'Entreves, M.P. Hannah Arendt ("3. Arendt's Conception of Modernity"). The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Fall 2022 Edition). Edward N. Zalta (ed.). Acessado a 22.set.2022 em <https://plato.stanford.edu/entries/arendt/#AreConMod>.

Faculdade de Educação da USP. Modelos de Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. São Paulo: USP, 2020. Disponível em <http://www4.fe.usp.br/pesquisa/comissao-de-etica>. Acessado a 13.jul.2020.

Favaretto, C. Tropicália: Alegoria Alegria. Cotia, Brazil: Ateliê, 2000.

Fernandez, James (org.). Beyond Metaphor - The Theory of Tropes in Anthropology. Stanford: Stanford University Press, 1987.

Ferreira, Leticia da Silva Ramos; Forte, Cleberson Eugênio. As obras de arte digitais: um estudo dos jogos digitais do gênero art games. Revista de Estudos Lúdicos, 1, 2019.

Fletcher, Angus. Allegory - The Theory of a Symbolic Mode. Princeton: Princeton University Press, 2012.

Flusser, V. O universo das imagens técnicas. - Elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

Gadamer, H.G. Verdade e método. Petrópolis: Vozes, 1997.

Gagnebin, Jeanne-Marie. Do conceito de Darstellung em Walter Benjamin ou verdade e beleza. Kriterion, vol. 46, n.112. Belo Horizonte: UFMG, 2005. Disponível em <http://dx.doi.org/10.1590/S0100-512X2005000200004>

Galloway, A.R. Gaming: Essays on algorithmic culture. U. of Minnesota Press, 2006.

Gee, James Paul. Learning in semiotic domains - A social and situated account. In The 51st yearbook of the National Reading Conference. Oak Creek: NRC, 2002.

\_\_\_\_\_. What video games have to teach us about learning and literacy. Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 2003.

Goodman, Nelson. Fact, fiction, and forecast. Indianapolis: The Bobbs-Merrill Company, 1973.

\_\_\_\_\_. Linguagens da Arte. Lisboa: Gradiva, 2006.

\_\_\_\_\_. Metaphor as Moonlighting. In *Critical Inquiry*, Volume 6, Number 1, 1979. <https://doi.org/10.1086/448032>

\_\_\_\_\_. *Ways of worldmaking*. Indianapolis: Hackett, 1998 (texto publicado originalmente em 1978).

Greimas, A.J.; Courtés, J. *Dicionário de Semiótica*. São Paulo: Contexto, 2008.

Gualeni, S. *Virtual worlds as philosophical tools: how to philosophize with a digital hammer*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2015

Guimarães Neto, Ernane. *Caprichos de dores*. São Paulo: Massao Ohno Editor, 1998.

\_\_\_\_\_. *Conceitos de museologia visando a curadoria de jogos digitais no Brasil*. SBGAMES 2019. Rio de Janeiro: Proceedings of SBGames 2019, 2019a. Disponível em [www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/CulturaShort/198159.pdf](http://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/CulturaShort/198159.pdf)

\_\_\_\_\_. *Formas de fazer ficção - de Final Fantasy VII ao livro eletrônico*. São Paulo: PUC-SP, 2012 [dissertação de mestrado]. Disponível em <http://alegoriadigital.files.wordpress.com/2012/06/ernaneffex.pdf>

\_\_\_\_\_. O casamento de tema e mecânica. *Revista de Estudos Lúdicos*, 1. São Paulo: REBEL, 2019b.

\_\_\_\_\_. O jogo de sociedade como alegoria - o caso do Jogo da Fronteira. Bustamante, M; Nogueira Neto, H. (orgs.). *Diversidade em ação: experiências de pesquisa e saberes partilhados*. Embu das Artes: Alexa Cultural, 2022.

Guimarães Neto, E.; Martins, C.A.; Schwartz, G. Purposy, cartas com propósito. *Revista de Estudos Lúdicos*, 3, 2021. Disponível em <https://revel.rebel.org.br/index.php/revista/article/view/68/73>

Hansen, J.A. *Alegoria - Construção e interpretação da metáfora*. São Paulo: Atual, 1986.

Hanssen, B. Portrait of Melancholy (Benjamin, Warburg, Panofsky). *MLN*, 114(5), 991–1013, 1999. <http://www.jstor.org/stable/3251039>

Heidegger, Martin. *Ser e tempo*. São Paulo: Vozes, 2006.

Huizinga, Johan. Homo ludens. São Paulo: Perspectiva, 2001 (texto publicado originalmente em 1938).

Järvinen, A. Games without frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design. 2007 Tese disponível em <https://www.researchgate.net/publication/273947205>

Jenkins, H. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2008.

Johnson, M. The Meaning of the Body - Aesthetics Of Human Understanding . The University of Chicago Press. Chicago, 2007

Kemp, W. Benjamin e a Ciência da Arte - Parte I: as relações de Benjamin com a Escola de Viena. Dissonância - Revista de Teoria Crítica, v. 5, Dossiê Walter Benjamin. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, 2021.

Keywords Project. Raymond Williams draws attention to the complexity of a keyword ('nature') during a conference (vídeo). Acessado a 22.set.2022 em [https://keywords.pitt.edu/williams\\_keywords.html](https://keywords.pitt.edu/williams_keywords.html)).

Khouri, O., Miranda, P. (editores). Artéria 9. São Paulo: Nomuque Edições, 2007.

Koenitz, Hartmut. What Game Narrative Are We Talking About? An Ontological Mapping of the Foundational Canon of Interactive Narrative Forms. Arts, 7, 2018.

Kuhn T. A estrutura das revoluções científicas. São Paulo: Perspectiva, 2010 (texto publicado originalmente em 1962).

Lalande, André. Vocabulário Técnico e Crítico da Filosofia. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

Lankoski, P.; Bjork, S (eds.). Game research methods - An overview. ETC Press, 2015a.

\_\_\_\_\_. Introduction. Lankoski, P.; Bjork, S. Game research methods - An overview. ETC Press, 2015b.

Littlejohn. Stephen. Fundamentos Teóricos da Comunicação Humana. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1988 (texto publicado originalmente em 1978).

Lurker, M (ed.) Dicionário de Simbologia. São Paulo: Martins Fontes, 1997

Machado, Arlindo - Arte e mídia. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

Marqueiro, Paulo. Alegorias - Esculturas de uma ópera Popular. Rio de Janeiro: Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro: 2008.

Matos, O.C.F. A poética do nome - Walter Benjamin e a divina euthymia. Dissonância - Revista de Teoria Crítica, v. 5, Dossiê Walter Benjamin. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, 2021.

McLuhan, Marshall. Visão, som e fúria. McLuhan, M. Teoria da Cultura de Massa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978 (texto publicado originalmente em 1954).

Meihy, J., Ribeiro, S.L.S. Guia Prático de História Oral: para empresas, universidades, comunidades e famílias. São Paulo: Contexto, 2011.

Meihy, J.C., Rovai, M.G.; Ribeiro, S.L.S. Expressões da Memória Disciplina ofertada no segundo semestre de 2021 no PPGHDL. São Paulo: USP, 2021

Meihy, J.C., Seawright, I. Memórias e Narrativas: história oral aplicada. São Paulo: Contexto, 2020.

Merleau-Ponty, M. Textos escolhidos (coleção Os Pensadores). São Paulo: Abril, 1984.

Merriam-Webster. Moonlight (página web). Acessado em <https://www.merriam-webster.com/dictionary/moonlight> a 30.set.2022.

Muricy, K. Caminhar nas ruínas. Dissonância - Revista de Teoria Crítica, v. 5, Dossiê Walter Benjamin. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, 2021.

Murray, Janet. Hamlet no Holodeck - O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Unesp, 2003 (texto publicado originalmente em 1997).

\_\_\_\_\_. Inventing the Medium. Cambridge: MIT Press, 2011.

Oliva, J.T. Temporada 2 sobre Milton Santos, Episódio 3. Podcast do IEB. São Paulo: Instituto de Estudos Brasileiros da Universidade de São Paulo, 2021.

Oliveira, José Geraldo. Arqueología de la Interfaz - Ensayo, memoria, imagen. Tese de doutorado. Barcelona: Facultad de Ciencias de la Comunicación - UAB, 2019.

Oliveira, R.R. Atmosfera alegórica na filosofia de Walter Benjamin. Dissonância - Revista de Teoria Crítica, v. 5, Dossiê Walter Benjamin. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, 2021.

Olsson, Carl Magnus. Fundamentals for writing research - a game-oriented perspective. In Lankoski, P.; Bjork, S. Game research methods - An overview. ETC Press, 2015a.

\_\_\_\_\_. Systematic interviews and analysis - Using the repertory grid technique In Lankoski, P.; Bjork, S. Game research methods - An overview. ETC Press, 2015b.

Passarinho, L. Projeto da Cidade do Conhecimento incentiva o uso de jogos eletrônicos e de tabuleiro na aprendizagem. ECA-USP, 2019 [site de notícias] Disponível em <https://www3.eca.usp.br/noticias/projeto-da-cidade-do-conhecimento-incentiva-o-uso-de-jogos-eletr-nicos-e-de-tabuleiro-na>

Peirce, C.S. Semiótica. São Paulo: Perspectiva, 2015.

Petry, Arlete dos Santos. Jogo, Autoria e Conhecimento - fundamentos para uma compreensão dos Games. Jundiaí: Paco Editorial, 2014.

Pitkanen, J. Studying thoughts - Stimulated recall as a game research method. Lankoski, P.; Bjork, S. Game research methods - An overview. ETC Press, 2015.

Platão. A República. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1993.

Ramiro, Denise. Jogo da polêmica - Receita Federal promete recolher um brinquedo da Estrela em que o suborno é a grande jogada. Istoé Dinheiro, 30.nov.2007.

Rede Brasileira de Estudos Lúdicos. VI Fórum Acadêmico de Estudos Lúdicos. REBEL, 2019 [Evento]. Disponível em <https://www.rebel.org.br/fael6/>

\_\_\_\_\_. Concurso Rebeldias 2021. REBEL, 2021 [Evento]. Disponível em <https://www.rebel.org.br/rebeldias-2021/>

Revista PEGN. Não é Brincadeira. Pequenas Empresas, Grandes Negócios, 249 - Outubro/2009. Rio de Janeiro: Globo, 2009.

Ricoeur, P. De l'interprétation - Essai sur Sigmund Freud. Paris: Le Seuil, 1965.

Rouanet, Sergio Paulo. "Dom Casmurro alegorista". In Revista USP, n.77, p. 126-134, 2008.

Ryan, Marie-Laure. Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital Media. Game Studies, 1, vol. 1, 2001.

Sacks, Sheldon (org.). Da metáfora. São Paulo: EDUC/Pontes, 1992.

Sageng, J. (ed.). *Journal of the Philosophy of Games*, Vol 1, No 1. Universitetet i Oslo, 2018. (ISSN: 2535-4388) Disponível em <https://journals.uio.no/JPG/issue/view/626>

Salen, Katie e Zimmerman, Eric. *Rules of play*. Cambridge: MIT Press, 2003.

Santos, Milton. *A natureza do espaço*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006

Sartre, J.P. *O Existencialismo é um humanismo*. Sartre (coleção Os Pensadores). São Paulo: Abril, 1984 (originalmente 1970).

Schell, Jesse. *A arte de game design - O livro original*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011

Schwartz, Gilson. *Iconomia: introdução à crítica digital da economia industrial e financeira*. Salvador: EDUFBA, 2019.

\_\_\_\_\_. *Princípios de Iconomia*. *Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação*, vol. 7, 2006. Disponível em <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/110>

Schwartz, G. (coord.). *Purposyum*. Escritório das Nações Unidas sobre Drogas e Crime, 2019. Disponível em <https://www.unodc.org/e4j/en/secondary/non-electronic-games/purposyum.html>

Sereza, H.C. *A literatura como sistema*. In *Pesquisa Fapesp*, 257. São Paulo, 2017.

Sicart, Miguel. *Against procedurality*. *Game Studies*, 11 (3), 2011. Disponível em [http://gamestudies.org/1103/articles/sicart\\_ap](http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap)

\_\_\_\_\_. *Defining Game Mechanics*. In *Game Studies*, vol. 8, 2. 2008. Disponível em <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>

Silva Filho, M. *Edital PRPG 52/2022, de 30/07/2022 - Prêmio Vídeo Pós-Graduação USP 2022*. São Paulo: Pró-Reitoria de Pós-Graduação da USP, 2022. Disponível em [https://www.prpg.usp.br/attachments/article/31/Edital\\_PRPG\\_52\\_2022\\_Premio-video-Retificado.pdf](https://www.prpg.usp.br/attachments/article/31/Edital_PRPG_52_2022_Premio-video-Retificado.pdf)

Stein, Ernildo. *Pensar e errar*. Ijuí: Editora Unijuí, 2011.

Steiner, G. *Introduction*. Benjamin, W. *The Origin of German Tragic Drama*. Londres e Nova Iorque: Verso, 2003.

Sutton-Smith, B. *The ambiguity of play*. Cambridge: Harvard University Press, 2001.

Taddei, A. Da narrativa e do narrador em Walter Benjamin. *Oralidades (USP)* , v. 3, p. 17-30, 2009.

Teixeira Coelho, L. *Guerras Culturais*. São Paulo: Iluminuras, 2000.

Teuber, K. *Die Siedler von Catan*. Stuttgart: Kosmos, 1995. [jogo]

The Dice Tower. Top 10 Bribery Games - with Tom Vasel [vídeo]. Acessado a 30.jun2020 em <https://www.youtube.com/watch?v=Nu0szCK9TZ0>

Vieira, Jorge de Albuquerque - *Teoria do Conhecimento e Arte*. Fortaleza: Expressão, 2008

Wagner, Richard (1993). *The Art-Work of the Future and Other Works*. Acessado a 2.mar.2018 em <http://users.skynet.be/johndeere/wlpdf/wlpr0062.pdf> (texto publicado originalmente em 1849).

Werbach, Kevin. *For the Win*. Wharton Digital Press, 2012.

Williams, Raymond. *Culture is ordinary. Resources of hope*. Nova York: Verso, 1989.

\_\_\_\_\_. *Keywords: A Vocabulary of Culture and Society*. London: Fontana Paperbacks, 1983.

Wittgenstein, L. *Philosophical Investigations*. IAscombe, G. (org.). *Philosophical Investigations*. Blackwell, 2001a.

\_\_\_\_\_. *Tractatus Logico-Philosophicus*. São Paulo: Edusp, 2001b (publicado originalmente em alemão em 1921).

Zagal, J; Rick, J; Hsi, I. Collaborative games: Lessons learned from board games. *Simulation and Gaming*, Vol 37, Issue 1, 2006

Zatz, André; Halaban, Sergio. *Hart an der Grenze*. Stuttgart: Kosmos, 2006 [jogo]

\_\_\_\_\_. *Jogo da Fronteira*. São Paulo: Estrela, 2005 [jogo]

\_\_\_\_\_. *Robin Hood*. São Paulo: Galápagos Jogos, 2011. [jogo]

\_\_\_\_\_. *Sheriff of Nottingham*. Arcane Wonders, 2014. [jogo]



# APÊNDICE

## Roteiro de entrevista - André Zatz

A entrevista seguirá o roteiro estabelecido (Lindlof & Taylor, 2002, apud Cote e Raz, 2015):

### Introdução (esclarecimentos metodológicos):

- O objetivo é registrar um pouco de sua trajetória pessoal e como ela se relaciona à História dos Jogos no Brasil.
- Temos de assinar um termo de confidencialidade adaptado do modelo FFLCH-USP (FE-USP)
- Pode voltar a uma pergunta anterior a qualquer momento se quiser.
- Haverá atribuição de pesos, pode mudar a resposta se quiser.

### Parte 1 - Introdução

Muito obrigado por estar aqui, você já veio aqui antes, espero que se sinta à vontade.

Vou gravar o áudio com a pretensão de usar alguns clipes num podcast ou vídeo de divulgação do trabalho. Espero inclusive que vocês consigam ver a seleção antes de eu editar, para que seja uma criação colaborativa, mas acho que o risco de eu não ser elogioso é pequeno...

Sou suspeitíssimo para fazer as perguntas a seguir porque sou fã e justamente por isso cercarei de metodologia nossa entrevista, repetindo algumas descrições de formas ligeiramente diferentes para você ir vendo qual se aproxima mais da realidade. Se quiser discutir alguma definição, podemos.

Se já tiver um discurso pronto na cabeça sobre os assuntos abaixo, pode usar suas próprias palavras.

No final eu vou usar umas palavras-chave do meu trabalho... se a gente conseguir conectar nossos vocabulários, melhor ainda.

1.1 Data de nascimento

1.2 UF onde residiu a maior parte de sua vida

1.3 Grau de escolaridade :

fundamental incompleto, fundamental completo, médio incompleto, médio completo, superior incompleto, superior completo, pós-graduação

1.4 Áreas que estudou

**1.5** Você se considera de classe média, média alta?

**1.6** Cresceu na classe média?

**1.7** Acha que jogos ainda são restritos à elite social?

**1.8** Gosta da expressão “jogos modernos”?

**1.9** Qual foi a melhor experiência de jogar da sua vida?

**1.10** Você considera a dupla Zatz e Halaban uma dupla brasileira?

(ou euro ou internacional?)

### **JdF, HadG, Robin Hood e Sheriff.**

1.11 Você é o primeiro autor nos quatro jogos, certo?

1.12 São versões do mesmo jogo? São dois jogos? É uma evolução?

### **Jogo da Fronteira**

1.13 Acha que alguém jogaria este jogo diferentemente por conta da questão moral?

1.14 Acha que deveriam ter insistido naquela temática?

### **Mais geral: Filosofia do Jogo**

1.15 O que é mais importante na história dos jogos? A relação do tema com a sociedade ou o refinamento mecânico para as tendências da época?

1.16 Tem uma definição de jogo?

1.17 Um jogo é uma simulação, um simulacro ou nenhum dos dois?

1.18 Um jogo é uma forma de arte, como a poesia ou o cinema? O que faz dessas coisas arte?

## Parte 2 - Atribuir peso de 1 a 5

2.1 Para você, o mais importante é o tema (1) ou a mecânica (5) de um jogo?

2.2 De 1 (os jogos não dizem nada) a 5 (sim, os jogos são formas de comunicação poderosa)

2.3 De 1 (os jogos contam histórias da mesma forma que um livro ou filme) a 5 (os jogos contam histórias de uma forma totalmente própria)

**Table 1.** Scale for media specificity.

Score	0	1	2	3	4	5	6
Desc.	Narrative is not affected by the digital medium, it is the same entity as a book or film	There is some influence of the digital medium, yet narrative is properly manifested in non-digital forms	Some genres of digital narrative exist; however, these are digital versions of analog manifestations	Some aspects are specific to the digital medium, but not enough to consider them different entities	There are specific digital narrative genres, yet these are enabled by non-digital forms	There is a clear influence of the digital medium on narrative, yet some form of media agnosticism is still maintained	Narrative is considerably affected by the digital medium; it is a different entity, in contrast to a book or film

**Table 2.** Scale for user agency.

Score	0	1	2	3	4	5	6
Desc.	User has no impact; user equals reader/viewer	Very limited impact on frame narratives/contextual narratives	User as visitor, only indirect impact on their own experience	There is a mix—some impact exists, but core elements are understood as fixed	User makes choices within a pre-determined structure	User has considerable impact, yet only on a narrative that exists in relation to non-digital forms	User has considerable impact (decision making, sequencing, selection, co-creation)

2.4 Jogo da Fronteira: 1 (não passa mensagem) a 5 (passa mensagem clara)

2.5 Jogo da Fronteira: De 1 (discordo de sua mensagem) a 5 (concordo com sua mensagem)

2.6 Jogo da Fronteira: De 1 (não representa a realidade) a 5 (representa fielmente a realidade)

2.7 Jogo da Fronteira: De 1 (não é cultura) a 5 (é boa cultura)

2.8 Jogo da Fronteira: De 1 (não é uma obra de arte) a 5 (é uma obra-prima)

2.9 Robin Hood: 1 (não passa mensagem) a 5 (passa mensagem clara)

2.10 Robin Hood: De 1 (discordo de sua mensagem) a 5 (concordo com sua mensagem)

2.11 Robin Hood: De 1 (não representa a realidade) a 5 (representa fielmente a realidade)

2.12 Robin Hood: De 1 (não é cultura) a 5 (é boa cultura)

2.13 Robin Hood: De 1 (não é uma obra de arte) a 5 (é uma obra-prima)

2.14 Qual é sua opinião geral sobre o papel cultural dos jogos mencionados nesta pesquisa? Inclua o que as perguntas acima fizeram você pensar e que você acha importante dizer. (resposta aberta)

### Parte 3

3.1 Se acha que alguma pergunta foi difícil de responder ou mal formulada, ajude-nos apontando aqui.

3.2 Arte é mais realista ou alegórica? (1 a 5 se quiser)

3.3 Jogos são metáforas?

3.4 Jogos são metonímias? (emblemas históricos)

3.5 Toda narrativa ficcional tem que ter uma moral?

3.6 A moral do jogo é a moral de suas regras?

3.7 JdF é importante na História dos Jogos no Brasil?

3.8 Mais pelo tema polêmico ou pela mecânica “moderna”?

3.9 O que JdF diz?

3.10 Acha que JdF/HadG e Robin Hood/Sheriff são opostos moralmente?

3.11 O que o JdF representa sobre o mundo em 2005-2006?

3.12 O que Robin Hood / Sheriff representam do mundo na década seguinte?

# ÍNDICE REMISSIVO

alegoria	<u>16, 23-27, 42</u>
alegoria como apresentação	<u>70, 137</u>
alegoria como emblema	<u>65, 166, 177</u>
alegoria como ruína	<u>41, 121, 145</u>
alegoria como sistema	<u>19, 33, 36</u>
alegoria projetiva, propositiva	<u>24, 37, 40, 68, 89, 126, 177</u>
Arte	<u>16, 34, 44, 59, 60, 64, 69</u>
arte alegórica	<u>40, 65, 75-78, 120, 122, 137, 167</u>
arte como jogo	<u>49, 70</u>
arte como saber	<u>44, 47, 57</u>
arte como técnica	<u>44, 45, 54</u>
Arendt, Hannah	<u>18, 112</u>
Aristóteles	<u>48, 95</u>
Auerbach, Erich	<u>75, 95</u>
barbárie	<u>52, 91</u>
Barroco	<u>41, 122</u>
Benjamin, Walter	
"O narrador"	<u>75, 101-103, 118, 136</u>
<i>Origem do drama trágico alemão</i>	<u>41, 65-67, 70-74, 75-78, 95, 119</u>
<i>Passagens</i>	<u>41, 46, 75</u>
<i>Sobre o conceito de História</i>	<u>41, 52, 75-78, 108, 127</u>
Carnaval	<u>27, 120, 177</u>
carro alegórico	<u>120, 167</u>
casamento de tema e mecânica	<u>91, 99</u>
colaboração	<u>104, 134</u>
contingência	<u>22, 27, 68</u>
contrato social	<u>105, 112</u>
Cultura	<u>44, 47, 51-54, 60, 64, 91, 105, 116</u>
cultura brasileira	<u>118, 120-122, 142, 147, 151, 158, 167</u>
cultura humana	<u>29, 79, 97</u>
linha de pesquisa Etnocentrismo,	<u>16, 29, 60</u>
Natureza e Cultura	
História da Cultura	<u>15, 54, 58, 67, 79, 83, 86, 94</u>
dilema purista	<u>32, 55</u>
domínios semióticos	<u>35, 38, 45, 47</u>
emblema	<u>65, 123, 127, 146</u>
errância	<u>33, 39, 40, 42, 88</u>
Estudos Culturais	<u>19, 22, 39, 44, 51, 83</u>
Estudos Lúdicos	<u>20, 86, 130</u>
Ética	<u>17, 57, 64, 136, 177</u>
Fenomenologia	<u>15, 19, 29, 88</u>
Filosofia da Linguagem	<u>15, 16, 18, 20, 22, 25, 28, 30, 33, 35, 37,</u>
	<u>48, 51, 75, 95, 99, 121</u>
formas de fazer mundo	<u>30, 35, 57</u>
fronteira	<u>54, 96, 109, 136</u>
Gadamer, H.G.	<u>76, 78</u>
Goodman, Nelson	<u>21, 30-33, 34, 37, 55, 59</u>
hipermídia	<u>56, 73, 104, 124</u>
História da Cultura	<u>15, 54, 58, 67, 79, 83, 86, 94</u>
história do objeto	<u>91, 144, 154</u>

História Oral	<a href="#">140, 151, 153, 159, 166</a>
historiografia	<a href="#">19, 27, 106, 111</a>
Huizinga, J.	<a href="#">86, 87, 88</a>
Humanismo	<a href="#">29, 58, 97</a>
jogo	<a href="#">87</a>
jogo como alegoria	<a href="#">86, 94, 101, 126</a>
jogo como emblema	<a href="#">86, 94, 123, 127, 146</a>
jogo de sociedade	<a href="#">82, 113, 154</a>
jogo de linguagem	<a href="#">18, 85, 99</a>
jogo digital	<a href="#">104, 126</a>
jogo moderno	<a href="#">113, 158</a>
<i>Jogo da Fronteira</i>	<a href="#">145, 147, 167</a>
ludificação	<a href="#">16, 89, 104, 105</a>
Ludologia	<a href="#">38, 85, 86, 97</a>
mecânica de jogo	<a href="#">38, 91, 99, 134</a>
meio	<a href="#">16, 45, 56, 156</a>
metáfora	<a href="#">23, 37, 95, 177</a>
metonímia	<a href="#">23, 41, 127</a>
Museologia	<a href="#">54, 128-130</a>
natureza	<a href="#">16, 29, 51</a>
nominalismo	<a href="#">21, 22, 25, 30, 154</a>
obra de arte total	<a href="#">69, 73, 124</a>
Panofsky, Erwin	<a href="#">66, 75</a>
paradigma	<a href="#">15, 18, 22, 83</a>
Peirce, C.S.	<a href="#">23, 26, 75</a>
Platão	<a href="#">48, 73</a>
Política	<a href="#">38, 97, 177</a>
pós-modernidade	<a href="#">15, 18, 67, 111, 112, 113, 122, 142, 145</a>
Positivismo Lógico	<a href="#">28, 33</a>
reimplementação	<a href="#">143, 155</a>
relativismo	<a href="#">22, 30, 33</a>
remediação	<a href="#">56, 83</a>
Sartre, J.P.	<a href="#">29, 58</a>
Semiologia	<a href="#">33, 35, 51, 75</a>
silogismo	<a href="#">18, 20</a>
símbolo	<a href="#">24, 25, 26, 34, 38, 73-75, 76, 78</a>
Sutton-Smith, B.	<a href="#">86, 94, 95, 97</a>
técnica	<a href="#">45-49, 54, 56</a>
tema	<a href="#">56, 91, 99, 140</a>
Teoria Geral dos Sistemas	<a href="#">15, 19, 33, 36, 68, 115</a>
tom vital	<a href="#">141, 153</a>
transcendência	<a href="#">27, 39, 40, 42</a>
transcrição	<a href="#">140, 166</a>
transcrição	<a href="#">132, 159</a>
transparência	<a href="#">56, 83</a>
verossimilhança	<a href="#">65, 67-69</a>
Warburg, Aby	<a href="#">66, 119</a>
Wittgenstein, Ludwig	<a href="#">18, 28, 85, 99</a>