

# Reencontro Autotélico

Danilo Silva Guimarães  
 Programa de Pós-Graduação em Arte  
 Universidade de Brasília - UnB  
 Brasília, Brasil  
 danilosgui@gmail.com

Fátima Aparecida dos Santos  
 Programa de Pós-Graduação em Arte  
 Universidade de Brasília - UnB  
 Brasília, Brasil  
 designerfatima2012@gmail.com

**Resumo** — Este artigo apresenta um estudo a respeito do reencontro autotélico, situação promovida pelo encontro dos jogos com seus respectivos jogadores. O jogo é autotélico e os jogadores constam como agentes autotélicos, ambos são sistemas autônomos e derivados da brincadeira. Apesar da formalização, os jogos não perdem a característica brincante, pois não obrigam ninguém a participar, de modo análogo, os jogadores também mantêm essa característica, visto que o jogador sempre deve ter a percepção de que está participando de uma atividade de jogo. A situação somente ocorre devido aos “meios menos eficientes”, que se geram a partir dos dispositivos mecânicos e estéticos. Além disso, há o entendimento de que os jogos se manifestam como uma forma de arte, uma vez que ambos podem ser livremente propostos e experimentados, admitindo em sua composição as ambiguidades e paradoxos. Por fim, para maior esclarecimento do termo jogo, é analisado seu uso metafórico. O reencontro autotélico é um tipo específico de acontecimento que define a natureza dos jogos.

**Palavras-chave** — arte, autotélico, jogo, reencontro

## I. INTRODUÇÃO

Neste artigo é abordado o reencontro autotélico, situação que é promovida pelos jogos. As características que definem os jogos partem da brincadeira. A brincadeira é uma atividade inata, experimental, cooperativa e autotélica, sendo que sua formalização geram os jogos. Os jogos também são atividades autotélicas e os jogadores são seres autotélicos. Os atos de jogar promovem o reencontro autotélico, tendo em vista que jogo e jogador se encontravam integrados dentro dos sistemas brincantes não formalizados.

As entidades autotélicas têm sentido em si e para si, desenvolvem seus padrões internos de acontecimentos. O jogo é uma atividade autotélica e deve possuir pelo menos um tipo de jogador autotélico, ou jogador padrão. O jogador é um agente consciente de si e autônomo, que não necessita das dinâmicas dos jogos para suas necessidades fisiológicas, realizando uma participação voluntária.

Mihaly Csikszentmihalyi [21] explica como ocorre o fenômeno da personalidade autotélica. A palavra é composta pelas estruturas *auto* (eu) e *telos* (meta), atividade que é realizada por si mesma; vivenciar aquela experiência é o principal objetivo; realizam-se certas tarefas pelo simples prazer de serem executadas. As pessoas com personalidade autotélica são mais autônomas e independentes, indivíduos que não são facilmente manipulados, principalmente quanto aos aspectos financeiros, não necessitam de muitas posses materiais ou certas comodidades, poder ou fama, porque as atividades que realizam já são gratificantes.

Na execução individual de uma brincadeira, todo procedimento interativo é inato e autotélico, não estão separadas as qualidades autotélicas do agente, sistema de

participação e criação de regras. A inserção de outras pessoas ou compartilhamento dos acontecimentos faz com que se tenha a necessidade de formalização dos eventos. Os procedimentos formais fazem emergir os jogos, processo de diferenciação, que, para manter sua natureza brincante, são atividades autotélicas voluntárias.

Na concepção do espinosismo [3], mente e corpo são um só, as coisas que sentimos como corpos ou mentes são modificações de uma única substância. Os homens percebem apenas dois atributos, identificados como atributos da “extensão” e do “pensamento”, afirmando então que “a ideia do corpo e o corpo, [...] a mente e o corpo, são um único e mesmo indivíduo, concebido ora sob o atributo do pensamento, ora sob o da extensão” [3, p. 71].

A participação voluntária é uma postura que demonstra a autonomia dos agentes, que têm a liberdade de escolher entre participar ou não das atividades propostas. Isso faz com que o universo lúdico seja um tipo singular de experimentação de realidades alternativas, pois promovem conexões espontâneas entre os atributos da mente com o corpo.

Os meios menos eficientes, proposta de Bernard Suits [4], é o modo de manifestação dos jogos, demonstrando o contraste entre trabalho e atividades lúdicas.

Compreende-se que a finalidade do trabalho ocorre pela necessidade de subsistência e, diferente da labuta, os jogos surgem a partir da experimentação dos processos racionais e afetivos. As situações dos jogos permitem uma exploração criativa das possibilidades do mundo, enaltece as práticas livres dos seres.

Sendo assim, a eficiência dos jogos está em promover processos cognitivos complexos por meio da participação voluntária, exercício de um pensamento evolutivo. Os jogos despertam nos agentes o sentimento de vivência e não a necessidade de sobrevivência.

Os jogos são entidades interativas que se manifestam por meio de determinadas dinâmicas e pelos processos de fruição. Os tipos de interações mecânicas e estéticas conferem aos jogos sua natureza brincante. Esses dispositivos permitem a demonstração das mais diversas realidades.

Há outra importante dedução a respeito dos jogos. Existe o entendimento dele ser um tipo de manifestação artística. Os jogos e artes coabitam os territórios de participação voluntária. A participação voluntária é uma atividade que prioriza os procedimentos de fruição, tendo em vista que a atividade necessária para subsistência fisiológica estaria garantida.

A criação e participação derivadas do gozo, efetuada nas artes, é a mesma realizada por desenvolvedores de jogos

autorais. Os jogos são considerados um tipo específico de arte que fornecem contextos autotéticos interativos singulares.

Seres que brincam e necessitam das artes são animais que possuem um tipo especial de processamento, que deve ser incentivado. É por meio de processos artísticos que são realizadas significativas transformações do mundo, motivados pela constante necessidade de atualização da realidade.

Como os sistemas participativos voluntários não obrigam ninguém a participar, os paradoxos e ambiguidades podem ser livremente utilizados. A ambivalência psicológica não é um erro, mas um modo de manifestação do jogo, momento que são experimentados sentimentos contraditórios. Vale lembrar que não há impedimento dos jogos serem ambíguos, mas isso não o torna ambiguidades, apenas denota que suportam em suas estruturas esse tipo de dispositivo.

Ao se brincar com o termo jogo surge o tema “jogada da metáfora”. A metáfora é entendida como um método de desterritorialização dos conceitos, com variadas aplicações. Muitas vezes a expressão é utilizada para que se possa ter clareza de algo muito complexo, estabelecendo uma analogia, mas por vezes confere um valor estético ao que está sendo dito, como no caso dos trocadilhos.

Uma das utilizações metafóricas do termo jogo busca enaltecer a qualidade interativa de certos sistemas, que não seriam jogos. Outra aplicação seria nos sistemas que possuam certas propriedades autotéticas, uma maneira de explicar suas qualidades autorreferenciais, como na utilização do termo para descrever os processos de adaptação da linguagem.

As entidades lúdicas fornecem compreensões intuitivas e intelectivas que não poderiam ser realizadas de outra forma, devido sua natureza interativa e duplicidade autotética. As brincadeiras e jogos são os únicos sistemas que conseguem aplicar toda completude de criação de realidades alternativas e com isso fornecem um entendimento da própria realidade cotidiana, pois estabelecem analogias.

Enfim, jogos, artes, linguagem e outras formas de reencontro autotético potencializam os atos de criação e experimentação. Essas práticas promovem diversos meios de exploração cognitiva complexa, que permite o avanço das ciências, dos homens e das sociedades.

## II. OS MEIOS MENOS EFICIENTES

A expressão “meios menos eficientes” foi concebida por Bernard Suits [4]. O tema tem relação com a participação autotética dentro de um sistema. A motivação do autor é descobrir um conjunto de atributos que somente poderiam estar presentes nos jogos e com isso estabelecer seu instituto.

O conceito de meio menos eficiente é o que fornece estrutura para suas reflexões, tendo em vista que em seu livro a formiga é definida como uma entidade devotada ao trabalho e a cigarra como um ser eternamente dedicado aos eventos lúdicos. Suits [4] divide sua análise em três grandes conceitos:

1) Fim prelusório: entende que, ao se jogar determinado jogo, procura-se alcançar nele um fim que pode ser descrito independentemente do jogo.

2) Regras constitutivas: existem para determinar os acontecimentos, sua função é priorizar os meios menos eficientes de alcançar determinada finalidade.

3) Atitude prelusória: pressupõe aceitação das regras constitutivas, as quais tornam os jogos possíveis e cuja aceitação é inevitável.

O tratamento dado as regras como meios menos eficientes de alcançar objetivos é um achado conceitual importante para o entendimento dos jogos. Os meios menos eficientes geram pressupostos basilares, o oposto da definição tradicional de trabalho, que procura eficiência e otimização.

Os meios menos eficientes prolongam os momentos de realização da tarefa, estendem os acontecimentos. O diálogo de Scepticus e Prudência, personagens de Suits, esclarece que “no lugar da expressão <lúdico> poderíamos usar a expressão <fazer coisas que valorizamos por si próprias> e em lugar de <trabalho> poderíamos usar a expressão <fazer coisas que valorizamos em função de outra coisa>” [4, p. 47].

Antônio Cabral [1, p. 175] realiza um comparativo entre os termos trabalho e jogos, relacionando-os com os meios e fins. Os meios tidos como reais estão contidos dentro do universo do trabalho e, junto com os fins de utilidade, completam seu significado. Em contraponto, os jogos são estruturas simuladas, baseadas em regras autotéticas, que se aliam ao conceito de prazer.

A condição do trabalho tende a ser algo utilitarista e está vinculada com meios reais de produção. O meio real quer dizer que se procura eficiência no processo com foco na produção, em oposição aos meios simulados, os meios menos eficientes, que não possuem finalidade utilitarista.

O propósito dos meios não serem eficientes denota a importância dos jogos como promovedores do bem-estar momentâneo dos participantes. A fruição desse processo ficcional nasce dos afetos dos seus participantes em realizar determinadas tarefas, exercidos dentro de um procedimento não obrigatório. Os meios menos eficientes demonstram qual é o tipo de participação exigida dentro dos jogos, chamada de participação autotética ou voluntária.

A execução repetida de uma atividade, independentemente de ser eficiente, fadiga os seres orgânicos, pois em algum momento a atividade se tornará entediante ou desgastante. Os processos puramente repetitivos exaurem cognitivamente as mentes complexas, que estão a procura de formas diferentes de existir e se manifestar. Nesse contexto, as máquinas não possuem processamentos orgânicos, repetem tarefas sem sofrer os efeitos da fadiga intelectual e não são consideradas jogadoras natas, devido a sua incapacidade de entender o que são brincadeiras.

Macacos podem jogar? Sim, desde que percebam que aquela atividade não é necessária para atender suas necessidades fisiológicas. Uma situação em que macacos somente podem se alimentar caso participem de uma determinada dinâmica não se configura como um jogo. Atividades que são executadas para atender as necessidades de sobrevivência basilar do ser não são jogos, não são formalizações das atividades de brincadeira. Se toda atividade orientada para um objetivo fosse um jogo, então não existiria a concepção do termo.

A exclusividade pela busca da recompensa fisiológica faz com que não importe muito qual atividade está sendo realizada, desde que seja concluída, mantendo-se assim íntegras as funcionalidades corporais. Caso alguém esteja passando muita fome, a ponto de morrer se não comer, qualquer atividade que traga comida para sua barriga será

executada; literalmente pode se dizer que “a coisa não está para brincadeira”. Isso não significa que a brincadeira não seja uma atividade séria, mas que o contexto de aplicação desse tipo de dispositivo necessita de certos pressupostos por parte de seu executor.

O trabalho é um meio para determinado fim, do mesmo modo que os jogos. Porém, estes se utilizam dos meios menos eficientes. Fazendo uma analogia, seria estranho pensar que um carpinteiro se utiliza de uma furadeira manual para construir uma mesa, mesmo tendo disponível uma furadeira elétrica. Abdicar de um equipamento moderno que forneça o mesmo efeito das ferramentas tradicionais, por questão de produtividade, trata-se de uma contradição. Talvez a razão de utilizar a furadeira manual seja o prazer de reviver o passado histórico da carpintaria, brincar de ser carpinteiro tradicional.

O critério de finalidade do jogo é autotélico, com fim em si mesmo, diferentemente do trabalho, atividade que tem como proposta alcançar maior produtividade. Realizar uma tarefa rapidamente faz com que se tenha tempo sobrando, aí sim se pode jogar. No caso em que a meta é construir uma mesa, utilizar os meios menos eficientes pode ser considerado desperdício de tempo, jogar trabalho fora, uma incongruência.

Em oposição, o termo “jogar um jogo” [4] elucida a finalidade do exercício de tarefas que somente fazem sentido dentro dos jogos. O jogo de carpintaria se daria pela situação de haver um ganhador, eleito por um júri, que teria construído a mesa mais bonita, utilizando-se das técnicas tradicionais do ofício de carpinteiro.

O fim prelusório determina o que se deve fazer para conseguir os objetivos. Entende-se que qualquer objetivo é um fim prelusório, uma vez que as metas são descritas antes de sua realização, ou seja, são racionalmente percebidas. Assim, o fim prelusório também pode ser o momento em que se conclui um objetivo intermediário, tendo em vista que os objetivos são constantemente adicionados ou modificados nos jogos abertos. A razão é finalística e por esse motivo sempre devem haver objetivos.

O trabalho e o jogo têm natureza distinta e representam atividades finalísticas para cuja conclusão são necessários tempo e empenho. O trabalho tem uma finalidade externa, meios eficientes, os jogos têm sua finalidade interna. Os dois possuem semelhanças em diversos aspectos, pois se tratam de atividades formalizadas, porém, são distintos quanto a sua natureza de transformação.

As pessoas podem misturar as duas atividades, trabalho com jogos, encontrando nos jogos estruturas motivacionais para melhorar a condição de trabalho, como nos processos de gamificação, entretanto, o cumprimento de uma meta externa ao exercício da atividade denunciará que esse procedimento tende ao trabalho. Também ocorre a mistura de jogos com trabalho, que no caso seriam os jogadores profissionais.

Antônio Cabral mencionou o prazer, entendido nesta pesquisa como afetos. Os jogos sempre permitem a entrada e saída dos participantes e por isso devem seduzir, não obrigar. Os jogadores tidos como profissionais visam por vezes o salário em detrimento do desejo brincante de jogar, exercem uma função profissional que deixa de lado parte da qualidade de processamento afetivo, tudo em busca da performance, por isso os treinos exaustivos.

O jogo proporciona a possibilidade da fruição, atividade com fim lúdico experimental, que estimula as pessoas a

executarem tarefas ineficientes do ponto de vista do trabalho e muito eficiente do ponto de vista cognitivo complexo. Em oposição dialética, o trabalho obriga e sua execução não se encontra dentro de uma vontade de realização, mas no logro proporcionado pela recompensa do esforço desgostoso. No trabalho, os agentes essencialmente agem por necessidades de sobrevivência e, nos jogos, por desejo de participação.

### III. INTERAÇÕES MECÂNICO-ESTÉTICAS

As mecânicas autotélicas dos jogos são o que permite que que eles sejam interativos. Entender quais tipos de mecânicas são permitidas dentro dos jogos é importante, pois são elas que possibilitam a participação voluntária. A própria mecânica é dotada de uma estética e os sistemas de jogos as utilizam, gerando uma experimentação mecânico-estética. A estética está presente tanto nos procedimentos interativos quanto em outras forma de expressão artística.

O uso do termo “estética” possui mais simetria dentro desta pesquisa, visto que ele não está diretamente ligado a determinados movimentos artísticos. A estética afeta seus criadores, espectadores e usuários, em uma conexão de mundos representativos, mediados por artefatos sensíveis, o que inclui as mais diversas vias de manifestação e outras tantas de interpretação.

O termo “estética” faz parte dos estudos filosóficos e tem sua primeira definição no século XVIII. “[...] Foi utilizada pela primeira vez em meados do século XVIII pelo filósofo alemão Alexander Gottlieb Baumgarten (1714-62), que o aplicou com referência à teoria das artes liberais ou à ciência da beleza perceptível. Houve já muitas controvérsias acerca da abrangência e da utilidade do termo [...]. O século XX não conhece ainda concórdia acerca do objeto da estética filosófica, mas esta é tida geralmente como mais abrangente que a teoria das belas artes, incluindo também uma teoria da beleza natural e da beleza não perceptível (isto é, moral ou intelectual), na medida em que estas são consideradas passíveis de estudo filosófico ou científico” [14, p. 180].

O verbete Estética tem a seguinte definição: “ESTÉTICA (in. *Aesthetics*; fr. *Esthétique*; al. *Aesthetik*; it. *Estetica*). Com esse termo designa-se a ciência (filosófica) da arte e do belo. O substantivo foi introduzido por Baumgarten, por volta de 1750, num livro (*Aesthetica*) em que defendia a tese de que são objeto da arte as representações confusas, mas claras, isto é, sensíveis, mas ‘perfeitas’, enquanto são objeto do conhecimento racional as representações distintas (os conceitos). Esse substantivo significa propriamente ‘doutrina do conhecimento sensível’. Kant, que também fala (Crítica do Juízo) de um juízo estético, que é o juízo sobre a arte e sobre o belo, chama de ‘E. transcendental’ (Crítica da Razão Pura) a doutrina das formas a priori do conhecimento sensível. Mas em Kant o substantivo E., alusivo à arte e ao belo, já não se referia à doutrina de Baumgarten; hoje, esse substantivo designa qualquer análise, investigação ou especulação que tenha por objeto a arte e o belo, independentemente de doutrinas ou escolas” [25, p. 426].

Diante da referência comum da arte como representações “confusas”, diferentes das representações “claras”, entende-se que o termo “confuso” pode ser substituído por “difuso”. A lógica difusa não se apega ao reducionismo do verdadeiro ou falso, segue um entendimento das tendências e possibilidades. Seguir tendências se conecta aos processos da emoção, presentes nas pessoas, e adiciona alguma incerteza aos

eventos. O pensamento difuso tem ligação com os processos intuitivos e espontâneos, sistemas abertos e subjetivos.

Ian Chilvers [14, p. 29] destaca que a classificação das artes pode se dar da seguinte forma: belas-artes, artes aplicadas, artes decorativas e artes liberais. A categoria de arte decorativa engloba as artes aplicadas e inclui os objetos produzidos para fins puramente decorativos. Artes aplicadas é um termo denotativo do design ou da decoração de objetos funcionais, por vezes utilizado em contraposição a belas-artes, embora não haja uma linha divisória bem clara entre ambas. O termo artes liberais é aplicado às artes entendidas como atividades mentais, por oposição aos trabalhos práticos e manuais, tendo uma conotação muito diferente dentro do conceito da estética contemporânea, havendo relação com as disciplinas que estudavam a realidade física – *quadrivium* (aritmética, astronomia, geometria e relações matemáticas da música) e o conjunto da gramática – *trivium* (gramática, retórica e lógica).

Nesse modelo das artes ligado às estéticas surge o esteticismo, um “termo aplicado a diversos exageros da doutrina, segundo a qual a arte se basta a si mesma e não necessita servir a qualquer fim ulterior, seja moral, político ou religioso” [14, p. 180]. A doutrina pode ser resumida na expressão “arte pela arte”, lema do esteticismo exagerado. A forma mais moderada da doutrina do esteticismo sugere que os padrões estéticos são autônomos, sendo a criação e a fruição da boa arte atividades intrinsecamente satisfatórias, ponto de vista que prevalece no século XX.

A qualidade da arte de ser intrinsecamente satisfatória, promotora da fruição, tem semelhança com os jogos. Ato estético de experimentação singular somente são realizados por meio de mecânicas interativas tocantes, que ativam os desejos. Os momentos de interação experimental fazem emergir sensações de descobertas, que também são estéticas.

Janet Murray [18, p. 127] trata o termo “interação” como agência, entendida como a “capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas”. A atividade por si só não pode ser considerada uma agência, o que acabou ocorrendo devido à difusão do uso vago do termo “interatividade” – para nomear ações como a de movimentar o mouse, por exemplo. A qualidade da agência se situa além da participação e da atividade, seu entendimento reside não apenas no movimento mecânico, mas nos elementos que modificam o ambiente em que o agente está inserido e provocam um prazer derivado da percepção de sua participação.

O interessante da agência está em propor inovações sensíveis aos praticantes, momento de fruição. A interação é um processo mecânico-estético provocador de imersão. Vale ressaltar que pode ocorrer agência mesmo em situações triviais, sobretudo para uma pessoa que nunca interagiu em determinado contexto, como no ato de movimentar o mouse de computador. A questão está em quanto de agenciamento a tecnologia interativa pode oferecer ao usuário. A inovação tecnológica agencia usuários que não experimentaram tal acontecimento, devido ao fato do processo ser algo diferente e conseqüentemente instigante.

Os eventos mecânicos, mesmo sem um simbolismo visual bem definido, modificam o estado de seus participantes e possuem a qualidade de tocar em seus afetos. Isso ocorre devido a indissociação mente e corpo, processos racionais e emotivos. O que é diferente fascina as mentes investigativas

complexas, visto que elas adoram novidades, isso define sua natureza exploratória.

Também entende-se que não há impedimento para que sejam criados jogos desinteressantes e chatos, pautados em mecânicas simples. O problema de não usar elementos que afetem positivamente os interesses dos jogadores é que rapidamente essa atividade irá cair em desuso. As pessoas somente participariam de jogos desinteressantes para descobrir de que tipo de interação se trata, desejo despertado pela curiosidade, e, depois de perceberem que nada ali os afeta, rapidamente abandonariam a experiência.

A inseparável dualidade corpo e mente faz com que simples processos mecânicos interativos tenham estética, que pode ser baixa ou apreciada por poucos, mas ainda é existente. A participação voluntária do jogador dará espontaneidade ao processo, mesmo que o sistema de jogo seja totalmente reducionista ou chato. Os jogos não conseguem se livrar da subjetividade participativa, pois dela dependem para que possam ser efetivamente jogos.

As mecânicas são fundamentais para o estudo dos jogos, fornecem diferentes modelos de interação e representam as dinâmicas de acontecimentos do sistema. Os elementos que são incluídos nos jogos têm que afetar positivamente os participantes para que eles se sintam imersos dentro do sistema de jogo. Ato de experimentação interativas são estéticos e as mecânicas são os dispositivos que permitem a realização do processo singular de jogar.

A experimentação espontânea da brincadeira ganha nos jogos um direcionamento estético interativo formal. A estética dentro do evento de participação é um item indispensável e sempre presente, que é identificada pelas ações exploratórias ou experimentais dos jogadores, situações derivadas dos meios menos eficientes. Os comportamentos dos agentes são guiados por elementos mecânicos e estéticos, estruturas basilares que andam juntas, dicotomia que se assemelha a integração mente e corpo dos homens.

#### IV. JOGOS COMO PROPOSTAS ARTÍSTICAS

O conceito de arte é bastante abrangente, mas, para entender os jogos e jogos digitais como proposta artística, deve-se ter alguns cuidados. A proposição de reconhecimento dos jogos digitais como formas artísticas parte de dois caminhos. O primeiro são os jogos digitais como exercício do desejo de fazer arte, expressão autotélica autoral. O segundo são os jogos digitais que foram reconhecidos pelos museus e receberam um destaque institucionalizado.

Hans-Georg Gadamer [12, p. 174] explica que, quando se faz uma correlação com a experiência da arte, está se falando de jogo. Jogo não significaria o comportamento ou muito menos o estado de ânimo daquele que cria ou daquele que usufrui dos jogos, muito menos a liberdade da subjetividade dentro dos jogos. O jogo significaria “o próprio modo de ser da obra de arte”.

Nicolas Abbagnano [25, p. 679] esclarece um pouco mais a filosofia de Gadamer ao dizer que o protagonista efetivo do jogo não seriam os jogadores, mas o próprio jogo que se produz por meio dos jogadores. A noção de jogo serve para pensar as múltiplas determinações da arte e para caracterizar a essência da linguagem, o que implicaria sempre um “arrebamento” lúdico, momento em que deixa de ser determinante “a vontade do indivíduo”.

O potencial artístico dos games é evidenciado por Mary Flanagan [22], que parte da premissa de que, como acontece com outros meios de comunicação, os jogos carregam suas próprias características, dentro de seus sistemas de representação e mecânicas. Os artistas se utilizam disso como meio de expressão quando, ao manipular seus elementos, comuns aos games, como estilos, regras de progresso, códigos de conduta, paradigmas de ganhar ou perder e tantas outras formas de interagir, criam uma nova forma de expressão artística. Em comparação, as propriedades e singularidades dos games são como o mármore e o cinzel, a caneta e a tinta, trazem consigo seus próprios atributos.

A experiência de controlar uma imagem realizada por William Higinbotham, em 1958, pode ser considerada como um dos primeiros jogos eletrônicos da história. O projeto foi realizado por um osciloscópio e consistia em uma interação básica de rebater uma bolinha, simulando um jogo de tênis, controlada por dois jogadores. A criação interativa foi “desenvolvida em momentos de distração e não havia um projeto específico, ou seja, desde o nascimento dos games o intuito era de evasão do cotidiano, ligado ao prazer de uma criação livre” [5, p. 40].

O início dos jogos digitais não foi marcado apenas como criação de um sistema autotético interativo, mas como uma procura de desenvolvimento de algo que visava o prazer da própria criação, descaracterização do conceito clássico de trabalho. Conceber jogos autorais traduz essa tendência de apego à fruição criadora experimental, presente nas artes, que no campo computacional teve suas propriedades manifestas no próprio desenvolvimento dos games.

O entendimento de que os trabalhos artísticos possuem seu valor por serem criados a partir de motivadores internos, derivados de pessoas com personalidades autotéticas, denota sua liberdade de desenvolvimento. As artes são livres, em oposição às artes remuneradas (ofício).

“A arte distingue-se também do ofício <Handwerke>; a primeira chama-se arte livre, a outra pode também chamar-se arte remunerada. Observa-se a primeira como se ela pudesse ter êxito (ser bem sucedida) conforme a um fim somente enquanto jogo, isto é, ocupação que é agradável por si própria; observe-se a segunda enquanto trabalho, isto é, ocupação que por si própria é desagradável (penosa) e é atraente somente por seu efeito (por exemplo, pela remuneração)” [15, p. 150].

A passagem de Kant [15] demonstra um paralelismo das artes com os jogos, os quais, no próprio ato de criação, todos estariam dentro de um ato de fruição. O gozo liberto da arte se dá pelo tipo de postura que a arte desperta, ao priorizar formas manifestação subjetiva do desejo, em vez dos procedimentos de recompensa financeira ou modos de sobrevivência.

A postura autotética é uma das características dos artistas, destaca seu envolvimento emotivo e criativo. A ideia clássica de trabalho em si é um tipo de postura não autotética, que visa o salário, recompensa pelo sacrifício. O trabalho não é interessante do ponto de vista da fruição e tende a procurar os meios mais eficientes e eficazes, com a ideia de maximização da produtividade. Assim, todos os jogos digitais que são realizados com base nos devires intrínsecos de alguém ou de algum grupo naturalmente poderão ser considerados objetos artísticos, pois fornecem suas visões interativas de mundo.

A motivação intrínseca de recompensas tem a qualidade de ser espontânea, não liga para as motivações que envolvam

necessidades e recompensas extrínsecas. Sendo assim, os processos de autorrealização são o ponto de partida das obras de artes. Além disso, a possibilidade de considerar os games como arte somente é possível tendo em vista sua característica de se comportar como tal, um sistema que procura fomentar nos jogadores os meios menos eficientes. A permanência por vontade própria do jogador retrata uma oposição ao sistema de trabalho.

Em entrevista, Roger Tavares [27] destaca o papel dos games como importantes elementos culturais. A cultura, nesse caso, seria “aquilo que muda alguma coisa em você. Se depois dessa experiência você se encontra do mesmo jeito, então foi um mero passatempo, você passou momentos bacanas, mas não conquistou cultura alguma”. Os games não devem ser avaliados pelo seu suporte, mas por sua característica de transformação cultural.

A intuição de algo como arte pode ser alcançada por meios não tão autotéticos, mas institucionais. Os museus são bons em conseguir estabelecer esse vínculo, outro modo de reconhecimento por um trabalho que transmite experiências estéticas significativas. O resultado final pode surpreender e realmente adquirir um patamar artístico singular, realizando uma transformação cultural significativa que então é amplamente divulgada.

Atualmente, alguns museus promovem exposições em reconhecimento ao impacto dos games. Como demonstrado em [2], [19], [24], existem manifestações de apoio: nos Estados Unidos, em Nova York, no *Excellence in Design*, situado no Museum of Modern Art (MoMa) e também em Washington, na exposição *The Art of Video Games*, no Smithsonian American Art Museum; na França, no *Museo Games*, realizado no Conservatoire National des Arts et Métiers (Cnam), o *Game-Story*, situado no Grand Palais, o *Jouelejeu*, localizado em Gaîté Lyrique, e o *Jeux vidéo*, em Cité des Sciences; na Alemanha, Berlim, há a exposição permanente *Computerspiele – Evolution eines Mediums*.

Nos casos citados, o reconhecimento como arte ocorre pela criação autotética e/ou tem sua valoração realizada por certas instituições que defendem os jogos como importantes artefatos culturais. O que se tem notado é que a partir dos últimos anos, finalmente, tem havido uma maior parcela de instituições que entendem que os games são formas legítimas de arte e que devem ser apreciadas.

Os jogos autorais, *indies* (abreviatura em inglês para “independentes”), são criados por um grupo de pessoas que possuem afeição entre si e com a temática desenvolvida pelo jogo. Sua motivação é a própria criação do game. Esses jogos são frutos do trabalho de agentes que possuam desejo pelo que desenvolvem e pelos momentos estéticos que podem vir a proporcionar aos jogadores que adquirem seus games.

Diferentemente do procedimento autoral, os grandes estúdios e desenvolvedores de jogos tripla-A estão mais próximos dos processos institucionalizados, realizando modelos de trocas mercantis e grandes produções. Na arte, isso não é diferente, devido ao processo de institucionalização dos trabalhos artísticos, que os transformam em artefatos mercantis colecionáveis de exposição.

Na definição dessa pesquisa, os artefatos autotéticos, advindos dos procedimentos de construção de significados autorais, respeitam mais os aspectos de fruição de seus criadores e tendem a ser mais bem aceitos como arte. As

criações artísticas que emergem de grandes estúdios de desenvolvimento de jogos são mais institucionalizadas e sofrem questionamentos, que são justos. Porém, alguns tipos de mecânicas e estéticas não poderiam ser realizadas sem o arranjo estrutural de grandes estúdios, tendo em vista a quantidade de recursos e pessoas envolvidas nos projetos.

Os dois modos de apresentação de objetos de artes são válidos e muitas vezes se entrecruzam. Obras artísticas devem emergir da subjetividade humana e do gozo, entretanto as instituições (museus) fazem curadorias e definem quais seriam as sublimes qualidades desses objetos. O mesmo acontece com jogos, que emergem de desejos autotéticos de criação de sistemas interativos lúdicos e por vezes são frutos de formas institucionalizadas de criação.

A criação subjetiva realizada nos jogos autorais é um ato artístico e o encontro se dá entre o criador do jogo, que realizou sua vontade de manifestação autotética, e o jogador, que executa uma participação voluntária. Nesse caso, não se discute o poder artístico dos jogos, no máximo se questiona se o jogo é bom ou ruim, de acordo com o gosto do usuário. A situação é diferente no campo institucional, deixando para as instituições o poder de decisão de quão valioso é o trabalho artístico e/ou de quão artístico é o jogo.

A arte tem modos distintos de manifestação, que não necessariamente estão atrelados aos eventos dinâmicos dos jogos. Os jogos possuem particularidades que os definem, explicitados pelas dinâmicas interativas participativas voluntárias. A semelhança entre os dois se deve ao fato de ambos desenvolverem singularidades que fomentam o exercício cognitivo complexo.

Os jogos são realizados dentro do modelo mecânico-estético participativo. O desenvolvimento de jogos se constrói dentro do exercício criativo ficcional e o jogador experimenta os devires criados por alguém. Quando alguém produz um jogo e o compartilha com outras pessoas, suas interpretações são encapsuladas e podem ser acessadas por outros usuários por meio da interação.

O que indiscutivelmente é considerado artístico dentro de todas as ponderações teóricas é o fato de que ninguém é obrigado a apreciar ou experimentar uma obra de arte, assim como ninguém é obrigado a jogar determinado jogo. A liberdade de participação será sempre respeitada, situação fundamental tanto para jogos quanto para qualquer outro trabalho artístico.

## V. AMBIGUIDADES E PARADOXOS

O estado de ambivalência dentro da psicologia se trata de experimentar ao mesmo tempo dois sentimentos opostos, como amor e ódio. Os acontecimentos ambíguos têm relação com as questões psicológicas de ambivalência, pensamento em rede, momento em que se ativam e desativam certos dispositivos interconectados, ou lhes atribuem certos pesos. O conceito parece paradoxal, entretanto são os acionamentos de dispositivos divergentes que geram um tipo de significado diferenciado.

O reconhecimento do vago ou ambíguo pode ser inevitável e até desejável. Isso pode gerar duas situações: afirmando-se que um conceito é constitutivamente vago ou ambíguo e que é necessário aceitar esse fato supostamente deplorável, ou enfatizando-se que o caráter vago ou ambíguo do conceito é preferível a seu caráter claro, visto que aquilo que o conceito denota é tão vago e ambíguo quanto o conceito. A última

análise está de acordo com a filosofia de Ludwig Wittgenstein [20], situação em que alguns conceitos não têm “arestas claras” ou “bem definidas” ou “agudas”.

As possibilidades de se ter exatidão ou ser ambíguo representam tipos de processamentos que podem ou não ser ativados, ou terem pesos e prioridades diferentes dentro do sistema. A proposta é sempre ter em mente que, se algo pode ser pensado, mesmo que contraditório, então poderá ser lúdicamente aplicado e/ou experimentado em dinâmicas interativas brincantes. Eventos que não deixam arestas tão “agudas” ou “bem definidas” abrem para uma diversidade interpretativa e construtiva dos jogos.

Ao considerar os videogames como meios de comunicação, dotado de suas especificidades, Ian Bogost [13] propõe a teoria da retórica procedural (*procedural rhetoric*). A “retórica procedural é a prática de usar processos de forma persuasiva, assim como a retórica verbal é a prática de usar oratória persuasivamente e a retórica visual é a prática de usar imagens de forma persuasiva” [13, p. 28].

Gonzalo Frasca [9] expõe que as teorias narrativas não conseguem abranger todos os processos de comunicação dos jogos e a solução seria uma abordagem mista, com outros conhecimentos. Os videogames não se baseiam apenas nas teorias da representação, mas também em uma estrutura semiótica alternativa que pode ser denominada simulação. As simulações e narrativas podem compartilhar elementos comuns, mas sua essência é diferente. As simulações concentram possibilidades de retóricas diferentes dos outros meios. Assim, surge a proposta de “retórica da simulação” [9], por meio da qual se argumenta que as propriedades internas dos games são criadoras de retóricas.

O termo “retórica”, tanto em retórica procedural quanto em retórica da simulação, é adotado em oposição ao termo “discurso” e deixa explícito o caráter de experimentação subjetiva dos procedimentos dentro dos jogos. O discurso se configura como uma exposição metódica sobre determinado assunto. A retórica é tratada como um discurso menos rigoroso, que pode ser vazio de conteúdo e apresentar incoerências dentro de sua estrutura.

Os discursos se atribuem como verdadeiros e as retóricas se autodeclararam como portadoras de ambiguidades. A retórica se afirma como discurso que aceita contraditórios e por isso, no entender desta pesquisa, detém maior qualidade de informação. Nenhum discurso consegue ser totalmente puro, devido ao fato de que as apresentações discursivas dependem da subjetividade humana de análise e síntese das informações, estando limitadas ao seu meio.

A brincadeira de estabelecer padrões e/ou paradoxos é tratada como forma de criação dos jogos. Os jogos podem exercitar as qualidades do ambíguo e sua aplicação depende das intenções mecânico-estéticas do desenvolvedor. O evento de participação significa que o sistema jogo-jogador deverá ter certa ambiguidade, procedimento que denota pelo menos uma incerteza de resultados referente aos passos a serem seguidos dentro do jogo.

Os oximoros dentro dos jogos estão liberados, fazem parte da liberdade de criação do desenvolvedor. O que não se pode dizer é que a definição de jogo é um oximoro, pois o fato de aceitar ambiguidades dentro de sua estrutura não significa que sua definição seja ambígua. O próprio conceito de ambíguo é explicitamente definível, não se justificando as teorias que

dizem que os jogos não são entidades definíveis. Os jogos são formalizações das brincadeiras, que sempre devem possuir pelo menos um participante brincante.

Façade [8] é um jogo digital um pouco diferente e explora ludicamente as ambivalências psicológicas. O ambiente interativo é mediado por uma inteligência artificial, que simula os comportamentos dos personagens. O jogador assume o papel de um convidado em um jantar na casa de dois amigos recém-casados, que estão passando por um momento difícil no relacionamento.



Fig. 1. Façade [8], [29].

O desenrolar dos acontecimentos depende das ações do convidado e os personagens do game respondem ativamente às ações do jogador, fazendo com que se desenrole um tipo de contexto que depende do convidado e cujos resultados são variados. Essa situação ocorre devido à subjetividade participativa do usuário e aos processos de inteligência artificial, gerando uma diversidade de situações. Cada jogador que experimentar o game desenvolverá um tipo específico de andamento dentro do enredo interativo.

As estruturas internas das brincadeiras e dos jogos abertos tendem a ser mais polivalentes de significados que as dos jogos fechados. O efeito é causado pela maior aplicação das lógicas difusas dentro dos sistemas abertos. Os eventos com estruturas internas psicologicamente ambivalentes provocam certo desinteresse da plateia, porque esta não pode participar ativamente dos eventos que se geram a partir das ações dos jogadores. Os jogos mais fechados deixam a contingência se manifestar no resultado, momento em que pode ser mais interessante assistir à partida, pois é possível prever o desfecho final e avaliar melhor a performance dos jogadores ao longo do tempo.

A contingência está presente nos ambientes de jogos, pois é quando uma proposição somente assume sua verdade ou falsidade mediada pela experimentação ou pelo desenrolar dos acontecimentos regrados. A incerteza de que uma coisa acontecerá ou não, de quem ganhará a partida, de quais são os desafios apresentados e de como são resolvidos os problemas descreve uma característica basilar dos jogos.

Os jogadores somente conhecem um jogo no momento em que o jogam; descrições não conseguem exprimir a totalidade da experiência do jogo, apenas fornecem orientações para cumprimento de seus objetivos.

A qualidade contingente e voluntária dos sistemas de jogos permite que possam ser utilizados em diversas situações. Sua finalidade autotética pode estar alinhada para uma atividade de ensino matemático, para o entendimento de ambiguidades psicológicas ou para que seja apenas um passatempo. Sua

polivalência de aplicação é a mais diversa possível, fato que torna os jogos uma importante ferramenta cognitiva.

## VI. A JOGADA DA METÁFORA

A utilização metafórica do termo jogo permite que parte de seus atributos possam ser aplicados em outros contextos, devido a sua qualidade interativa e participativa. Os jogos tocam nos modos de interpretação intuitiva e intelectual de seus participantes e, de modo semelhante, as metáforas também tocam nos aspectos afetivos e racionais das pessoas. Por esse motivo é que a metáfora também possui a capacidade de construir seus próprios significados, determinados como representações metafóricas.

A metáfora consiste na transferência de uma palavra para um âmbito semântico que não é o do objeto que ela designa e que se fundamenta numa relação de semelhança subentendida entre o sentido próprio e o figurado, translação. Assim, entende-se que a metáfora realiza um tipo de raciocínio difuso, que se aproveita de certas ligações contextuais, por vezes não tão utilizadas, para a criação de um modo interpretativo diferenciado das coisas. Sua utilização exige uma certa sensibilidade do agente.

Metáfora não é cópia e sua aplicação demonstra um modo de pensar impossível de ser totalmente compreendido se não fosse utilizada. Esse entendimento tem relação com as teses de Henri Bergson [11], que fala a respeito da linguagem metafórica e figurada.

“A intuição, aliás, somente será comunicada através da inteligência. Ela é mais que ideia, ela deverá, todavia, para lograr transmitir-se, cavalgar algumas ideias. Ao menos, ela se dirigirá de preferência às ideias mais concretas, rodeadas ainda por uma franja de imagens. Comparações e metáforas sugerirão aqui o que não poderemos chegar a exprimir. Não será um desvio; não faremos mais do que ir direto ao objetivo” [11, p. 122].

As metáforas promovem ligações que tocam os processos afetivos e racionais. No período “se os animais tivessem uma religião, o homem seria o diabo”, a qualidade metafórica sensibiliza o ouvinte e ativa nele formas racionais de comparação. A utilização dos jogos como metáforas para outras teorias denota sua importância como modo de construção de conceitos que necessitam explicar dinâmicas interativas, que sem essa analogia, seriam muito difíceis ou impossíveis de serem compreendidas.

“Se considerarmos o uso da palavra jogo, dando preferência ao chamado significado figurado, resultará o seguinte: falamos do jogo das luzes, do jogo das ondas, do jogo da peça da máquina no rolamento, do jogo entrosado dos membros, do jogo das forças, do jogo dos mosquitos, até mesmo do jogo das palavras. [...] O jogo é a consumação do movimento como tal. Assim falamos, por exemplo, do jogo das cores e, nesse caso, nem sequer queremos dizer que aí se trata de uma única cor, que joga com uma outra, mas estamos aludindo ao processo ou à visão unitários em que se mostra uma multiplicidade variável de cores” [12, pp. 176-177].

O termo jogo possui uma grande capacidade de aderência e pode ser facilmente empregado em sentido figurado. Sabendo que o jogo é a consumação do movimento, seu emprego metafórico transmite uma mensagem de interatividade, multiplicidade, mudança ou acontecimento dinâmico. A expressão “jogo de linguagem” tem essa intenção



e o termo “jogo” é a consumação do processo de modificação e adaptação das línguas, tema que será discutido mais adiante.

A potencialidade dos jogos se dá pela sua característica dinâmica interativa e sua terminologia é ideal para exprimir sistemas dinâmicos interativos, portanto é totalmente válida a sua utilização metafórica. O uso metafórico do termo “jogo” pode por vezes deixar de lado a participação voluntária, situação não tão interessante, mas sem a qual dificilmente algumas expressões teriam sentido, como no caso dos oximoros propostos pelos jogos forçados, jogos de verdades e servidão voluntária.

Os jogos de verdades, teoria abordada por Michel Foucault [23], relaciona-se com o oximoro da servidão voluntária, pensamento de Étienne de La Boétie [6]. Os jogos são entidades dotadas de participação voluntária e as verdades são imposições realizadas por qualquer poder soberano ou institucional. A alienação e distopia são resultado dos jogos de verdades, que se utilizam dos processos de servidão voluntária para se estabelecerem.

A apresentação de algum raciocínio por meio da metáfora faz com que se criem significados singulares, informações que não poderiam ser realizadas senão pela utilização desse dispositivo filosófico. O emprego metafórico enriquece as abordagens teóricas dos jogos, pois também ativam as formas racionais e afetivas de seus participantes.

#### A. Jogo de linguagem

O jogo de linguagem é uma proposta de Ludwig Wittgenstein [20], no qual afirmou a existência dos jogos dentro das estruturas de linguagem, o que tornaria inexequível construir uma teoria geral linguística. Com a intenção de efetivar seu raciocínio, ele disse que a linguagem não poderia ser definida, assim como os jogos.

Não definir a linguagem de certo modo contraria seus trabalhos publicados em *Tractatus*. Wittgenstein argumenta que, da mesma maneira que não existe uma definição geral de jogo, não poderia haver uma teoria geral da linguagem. O que existe é uma aparência de famílias, e isso impossibilitaria a existência de uma essência da linguagem [16, p. 406].

“Considere, por exemplo, os processos que chamamos de ‘jogos’. Refiro-me a jogos de tabuleiro, de cartas, de bola, torneios esportivos etc. O que é comum a todos eles? Não diga: ‘Algo deve ser comum a eles, senão não se chamariam jogos’, – mas veja se algo é comum a eles todos. – Pois, se você os contempla, não verá na verdade algo que fosse comum a todos, mas verá semelhanças, parentescos, e até toda uma série deles. Como disse: não pense, mas veja! – Considere, por exemplo, os jogos de tabuleiro, com seus múltiplos parentescos. [...] Não posso caracterizar melhor essas semelhanças do que com a expressão ‘semelhanças de família’; [...] E digo: os ‘jogos’ formam uma família.” [20, p. 52].

A questão da família é bem explicada pela lógica difusa e o estabelecimento de uma linguagem mais rígida seria sua aplicação determinística. Desse modo, tanto suas ponderações em *Tractatus* quanto a ideia de jogos de linguagens seriam aceitas, tudo depende do contexto no qual está sendo aplicada a linguagem. Já sua postulação de que os jogos não são definíveis não seria admitida.

A confusão se deu pela desconsideração do fato de que os jogos aceitam ambiguidades, mas não que necessariamente

sua definição seja ambígua. A qualidade de aceitação de ambiguidade se dá justamente pela participação voluntária, que ativa os afetos e processos racionais dos jogadores, reencontro autotético, que antes acontecia nos atos de brincadeira, no qual se dá o livre exercício da criatividade.

Ferdinand Saussure [7] se utilizou do jogo de xadrez para explicar a dinâmica da língua. O autor explica que de todas as comparações que poderia imaginar a mais demonstrativa é a que se estabelece entre os jogos da língua e uma partida de xadrez. Na situação, de um lado ou de outro, língua e xadrez, estaríamos na presença de um sistema de valores e assistiríamos às suas modificações. “A partida de xadrez é como uma realização artificial daquilo que a língua nos apresenta sob forma natural” [7, p. 104].

“Existe apenas um ponto em que a comparação falha: o jogador de xadrez tem a intenção de executar o deslocamento e de exercer uma ação sobre o sistema, enquanto a língua não premedita nada; é espontânea e fortuitamente que suas peças se deslocam – ou melhor, se modificam” [7, p. 105].

Saussure demonstra bem a relação da língua com os jogos, contudo, não alcança em seus estudos a questão do encapsulamento, teoria que não estava sendo discutida em sua época. Os jogos são sistemas encapsulados e o exemplo do xadrez necessita de um pequeno esclarecimento, mas nada que altere muito o raciocínio do autor.

O jogo de xadrez é um sistema entendido como fechado, com alto grau de encapsulamento, diferente da língua, sistema aberto, que sofre interferências de seus participantes. A fluidez presente na língua se deve às práticas de processo difusos e intuitivos dos falantes, o que ocorre com mais frequência nos eventos de brincadeira e jogos abertos. Seria impossível exercer todo o poder linguístico sem os processos intuitivos e, ao mesmo tempo, deve-se ter consciência dos condicionados gramaticais dos comunicantes para que ocorra um direcionamento coerente do que está sendo dito.

Philip Wheelwright [27, pp. 16-17] parte do pressuposto de que a metáfora é essencial dentro da linguagem filosófica, que é (ou tem de ser) uma “linguagem aberta”. O contrário da linguagem aberta é a “estenolinguagem”, entendida como uma linguagem fechada. A última é o tipo de linguagem corrente e científica, diferente da primeira, que é uma “linguagem tensiva”. A linguagem fechada não é capaz de suscitar problemas filosóficos, diferentemente da linguagem aberta, que os formula sem cessar. Somente a linguagem “tensiva” pode dar conta das coisas como são, devido ao fato de ser uma linguagem flexível e precisa, portanto, da metáfora.

Em outro aspecto existe o entendimento de que a linguagem é uma estrutura inata, situação que fornece base conceitual ao processo linguístico e coabita o território do holismo biológico, momento em que anuncia o surgimento do holismo reducionista. Em comparação, os jogos apresentam sua origem inata brincante, que segue para um fechamento reducionista. As duas propostas respeitam as tendências holísticas de integração e diferenciação, que inicialmente são biológicas e evoluem para processos racionalizáveis.

Noam Chomsky [25] entende que a faculdade da linguagem determina o ser humano, tratando-se de um traço natural. Chomsky insiste na teoria de que a linguagem é geneticamente programada; de modo semelhante, as pessoas possuem braços e não asas como estrutura de seus corpos. Ele compartilha da concepção inatista ao defender a ideia de que





e dos jogos é complicado. Isso porque os conceitos que estão mais próximos aos eventos de processamento inatos não possuem uma distinção tão nítida, devido à sua organização holística biológica. A hibridação ocorre devido ao emprego das abordagens não tão racionais e à maior aderência aos processos instintivos e intuitivos.

A ideia de jogo de linguagem destaca a potencialidade das aberturas dos processos de comunicação, ressignificação que faz com que a língua possa ser considerada como uma entidade viva. A polivalência de significados é indispensável aos procedimentos complexos de comunicação dos homens, isso permite que sejam realizados processos adaptativos e aplicações contextuais.

A questão das famílias respeita a fluidez dos métodos comunicativos humanos, agregando aos discursos elementos que permitem que ocorra uma evolução da própria linguagem. Essa situação emerge da participação coletiva, que toca nos processos racionais e afetivos do imaginário coletivo.

Assim, os jogos ocorrem dentro de um contexto metafórico interativo que consegue manter a essência da experimentação. O termo jogo pode ser utilizado como metáforas para explicar eventos complexos, o que de certo modo borra um pouco sua definição. Ao mesmo tempo, também se comportam como um tipo de metáfora da vida, pois criam contextos interativos que somente podem ser experimentados nos jogos.

#### VII. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo do reencontro autotélico analisa como duas entidades autônomas podem coabitar um mesmo território e a partir disso promover situações emergentes.

Esse tipo de encontro tem certos pressupostos, que deve estar pautado nos meios menos eficientes. A ineficiência na realização dos meios de produção mecanizado e repetitivo faz emergir situações de espontaneidade e criatividade, centradas nos desejos experimentais e exploratórios dos agentes. Isso fomenta o engajamento dos participantes e consequentemente o surgimento de uma variedade de soluções.

No ambiente de jogo existe uma liberdade interativa entre razão e emoção, devido ao fato de que elas não estão centradas no problema da sobrevivência. Os atos de vivenciar realidades alternativas são atributos oriundos de mentes complexas, que devem ser praticados.

O estímulo dos procedimentos racionais e afetivos produz sistemas diferenciados, que não se repetem em sua totalidade. As inovações partem desse dualismo dialógico e o processo de evolução da natureza está centrado nesse entendimento, ambos realizam uma exploração de possibilidades mundanas.

Por fim, o reencontro autotélico explicitou como ocorre o processo de encontro entre duas entidades autônomas, com vistas a constituição de realidades alternativas. Determinou que o procedimento deve obedecer a certas diretrizes e que a partir disso são criadas as situações de jogos.

#### AGRADECIMENTOS

Ao Programa de Pós-graduação em Arte da UnB e a professoras Fátima Aparecida dos Santos, que permitiram e auxiliaram o estudo do tema.

#### REFERÊNCIAS

- [1] A. Cabral, Teoria do Jogo. Lisboa: Notícias Editorial, 1990.
- [2] A. V. S. Witt, “Gamearte: subversão e diversão na arte contemporânea”, Rio Grande do Sul: Universidade Federal de Santa Maria, 2013.
- [3] B. Spinoza, Ética, Belo Horizonte: Autêntica, 2009.
- [4] B. Suits, “A cigarra filosófica: a vida é um jogo?”, Lisboa: Gravita, 2017.
- [5] D. S. Guimarães, Morfogenese dos jogos digitais, Brasília: Universidade de Brasília, 2011.
- [6] É. de La Boétie, Discurso sobre a servidão voluntária, São Paulo: Edipro, 2017. *E-book*.
- [7] F. de Saussure, Curso de Linguística Geral, São Paulo: Cultrix, 2006.
- [8] Façade, Portland: Procedural Arts, 2005, jogo eletrônico.
- [9] G. Frasca, “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology”, in M. J. P. Wolf, B. Perron (org.), The video game theory reader, [s.l.] : Routledge, 2003, *E-book*.
- [10] G. Sumares, “Facebook desativa inteligência artificial que criou linguagem própria”, 2017. Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/noticia/facebook-desativa-inteligencia-artificial-que-criou-linguagem-propria/70075>>. Acesso em: 10 set. 2019.
- [11] H. Bergson, “Cartas, conferências e outros escritos”, São Paulo: Abril Cultural, 1984.
- [12] H. Gadamer, Verdade e método, Petrópolis: Vozes, 1997.
- [13] I. Bogost, “Procedural Rhetoric”, in Persuasive Games: the expressive power of videogames, Cambridge: The MIT press, 2007, pp. 1–64.
- [14] I. Chilvers, Dicionário Oxford de Arte, São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- [15] I. Kant, Crítica da Faculdade do Juízo, Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.
- [16] J. Branquinho, D. Murcho, N. G. Gomes, Enciclopédia de termos lógicos-filosóficos. *E-book*. [s.l.] : Martins Fontes, 2006. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10451/17626>>. Acesso em: 20 ago. 2018.
- [17] J. F. Mora, Dicionário de Filosofia, tomo I (A-D), São Paulo: Loyola, 2000.
- [18] J. H. Murray, “Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço”, São Paulo: Itaú Cultural (UNESP), 2003.
- [19] J. Stateri, O videogame e as complexidades possíveis: processos de criação, emergência e fruição, São Paulo: Universidade Estadual de Campinas, 2016.
- [20] L. Wittgenstein, Investigações Filosóficas, São Paulo: Editora Nova Cultural, 1999.
- [21] M. Csikszentmihalyi, Aprender a fluir, Barcelona: Kairós, 2013. *E-book*.
- [22] M. Flanagan, Critical Play: radical game design, Cambridge: The MIT press, 2009.
- [23] M. Foucault, “A ética do cuidado de si como prática da liberdade”, in M. B. da Moita (org.), “Ditos e escritos, volume V: ética, sexualidade, política”, Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006. pp. 264–287.
- [24] M. TRICLOT, Super Mario chega ao museu, in Le Monde Diplomatique Brasil, São Paulo, n. 78, 2014. Disponível em: <<http://diplomatique.org.br/super-mario-chega-ao-museu/>>. Acesso em: 26 abr. 2017.
- [25] N. Abbagnano, Dicionário de Filosofia, São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- [26] N. Chomsky, Linguagem e mente, São Paulo: Editora UNESP, 2009.
- [27] P. Wheelwright, Metaphor and reality, Bloomington & London: Indiana University Press, 1973.
- [28] R. Tavares, “Mi-mi-mi meus jogos não são cultura, e eu não sou culto”, 2013. Disponível em: <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2013/04/05/opiniao-mi-mi-mi-meus-jogos-nao-sao-cultura-e-eu-nao-sou-culto.htm>>. Acesso em: 26 abr. 2017.
- [29] T. Mott, 1001 Videogames para jogar antes de morrer, Rio de Janeiro: Sextante, 2013.