

**CADERNO DE ARTIGOS  
VIII FAEL**

# O que é (e por que é) um jogo?

## Relações entre as definições de jogos, a representatividade e a participação de grupos subalternizados nos jogos

*Letícia Rodrigues<sup>1</sup>*  
*Luiz Ernesto Merkle<sup>2</sup>*

### Resumo

Definições de jogos são sempre fugidias. Várias autoras e autores de game studies têm elaborado maneiras de abordar o conceito de “jogo” e como este pode ser compreendido e abarcar ou excluir determinados formatos de mídia e suportes. Iniciando pelo já tão citado Johan Huizinga e explorando tensionamentos com a autora Anna Anthropy, este artigo visa investigar, além da conceituação do que é um jogo ou não, qual a relevância política para pesquisadoras/es de jogos em aderirem a determinados tipos de definições. Utilizamos também dos conceitos das autoras Donna Haraway e Susan Leigh Star para entender como a construção do conhecimento se dá de maneira situada e atravessada por questões sociais e identitárias. Argumentamos, portanto, em favor da situacionalidade da definição de jogo, do reconhecimento de suas implicações para o aprendizado e da concepção do entendimento do que pode (ou deve) ser conceituado como “jogo”. Para adensar essa discussão, utilizamos como base também a revisão de definições de jogos proposta por Jakko Stenros.

**Palavras-chave:** Ontologia do jogo. Epistemologias feministas. Ideologia.

### Introdução

Este artigo é um recorte da tese de doutorado sobre aprendizagem em desenvolvimento de jogos, que utiliza como abordagem as epistemologias feministas das tecnociências, no âmbito dos estudos de Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS), como embasamento teórico para olhar a construção do conhecimento e a aprendizagem.

Neste recorte, traçamos um levantamento breve das definições de jogos, seus contextos históricos situados e como podem influenciar na relação identitária entre sujeitos e jogos. Fazemos essa discussão tendo como ponto de partida o cenário excludente e ainda bastante homogêneo que é o mercado de desenvolvimento de jogos, tanto no Brasil, quanto em outros países. Tomamos como referencial o *II Censo da Indústria Brasileira de Jogos*

---

<sup>1</sup> Universidade Tecnológica Federal do Paraná. E-mail: [let.designer@gmail.com](mailto:let.designer@gmail.com).

<sup>2</sup> Universidade Tecnológica Federal do Paraná. E-mail: [merkle@utfpr.edu.br](mailto:merkle@utfpr.edu.br).

*Digitais* (FORTIM; SAKUDA, 2018), que aponta a baixa participação de alguns grupos, tais como as mulheres (cisgênero e transgênero), LGBTI+ e pessoas negras e indígenas. Beatriz Blanco (2017) aponta como historicamente esses grupos são sub-representados nas comunidades de jogos, enquanto consumidores e produtores de jogos. A autora descreve também como surgem estratégias para tensionar essas desigualdades, que se materializaram tanto no Girl Games Movement, como na Queer Games Scene, cuja apropriação da produção de jogos promove a visibilidade de minorias representativas no cenário. Entretanto, definições mais estreitas do que são considerados jogos nem sempre contemplam essas produções.

O argumento que baliza este artigo é a necessidade de um revisionismo crítico que considere como ocorre o aprendizado do desenvolvimento de jogos e como determinadas definições do que é ou do pode ser um jogo também podem reiterar práticas e discursos excludentes, assim como podem invisibilizar historicamente desenvolvedoras/es de grupos sub-representados nesse meio.

Como fundamentação teórica para olhar as definições de jogos, utilizamos as abordagens sobre ciência e tecnologias das autoras Donna Haraway (1995, 2009) e Susan Leigh Star (1990, 1999) como modo de olhar para os jogos, considerando os detalhes “não usualmente visíveis” em uma rede. Ambos os conceitos dialogam com a compreensão de que os fenômenos estão imbricados por diversas questões (sociais, técnicas, culturais, históricas) e que a aproximação de seu estudo deve levar em consideração essa multiplicidade. Ademais, essas autoras defendem que a pesquisa não pode ser considerada neutra, pelo contrário: ela está sempre situada nas limitações da pesquisadora ou pesquisador e da rede na qual esta/e se encontra, o que podemos chamar de “objetividade feminista” (HARAWAY, 1995).

## **Do Huizinga à Anthropy: o que é um jogo para você?**

As definições do que se entende por “jogo” são múltiplas e situadas a partir de contextos diversos. É perceptível, entretanto, que um grande número de pesquisas em jogos, assim

como de espaços voltados ao seu desenvolvimento e produção, tem como base a definição de jogo e o conceito de “círculo mágico”, conforme apresentados pelo historiador e linguista holandês Johan Huizinga (2010) em sua obra *Homo Ludens*, de 1938.

Lucas Goulart (2017) argumenta que a definição do(s) conceito(s) de jogo e sua necessidade de formulação datam do início dos Estudos em Jogos na década de 2000. O autor descreve os embates entre vertentes de pesquisa focalizadas na narratologia e na ludologia, e como essas frentes estavam também associadas ao modo como os jogos viriam a ser estudados. Goulart afirma que estes embates se trataram mais de questões ideológicas do que de uma necessidade de discutir conceitos acadêmicos (GOULART, 2017). O autor traz sua percepção sobre esse entendimento do círculo mágico:

Esse círculo mágico seriam regras, símbolos e convenções para que se possa considerar o jogo um “momento à parte”, que embora seja amparado pelas normas da cultura, se coloca como independente da mesma. Para Huizinga, o “círculo mágico” não é uma estrutura por si só, e o autor reconhece que esse é contingente e, principalmente, performativo. A estrutura do círculo mágico deve ser mantida por todos os/as jogadores/as presentes, pois a ilusão é o centro desse círculo (GOULART, 2017, p. 84).

Ademais, o autor aponta que Roger Caillois (2017) elaboraria ainda mais o conceito de Huizinga, ao classificar jogos em quatro grupos com maior ou menor grau de “atividade livre” ou “regrada” (GOULART, 2017). Na perspectiva de Caillois, a manutenção do espaço de jogo e de seus limites possui uma relevância não apenas para quem conduz o jogo, como para a sociedade de modo mais abrangente. Goulart utiliza os exemplos de jogo nestes dois autores para identificar o que ele chama de “herança” nos estudos em jogos, de um conceito de jogo como algo “à parte da realidade” e que deve ser “protegido” para que o jogo possa continuar a existir. Isto levaria a uma posterior cristalização de um conceito de jogo como imperturbável e apolítico, que deve ser “defendido” para que sua manutenção ocorra e o jogo possa continuar – ainda que nem todas/os autoras/es dos estudos em jogos e do movimento ludologista tenham por fundamento essa visão sobre o círculo mágico e sobre o que se entende por jogo. Goulart aponta ainda jogos como do estilo Multijogador/a *Online* Massivo (MMO) e suas relações com as comunidades jogadoras como um exemplo da ruptura desse imaginário associado ao círculo mágico, visto que esses jogos criam

redes de relacionamentos no “mundo fora do jogo” e envolvem questões financeiras e econômicas de suas/seus jogadoras/es. Para o autor, esse tipo de exemplo demonstra a fragilidade dessa noção determinista de “círculo mágico” (GOULART, 2017, p. 85).

O autor também afirma que a apropriação deste conceito, em particular pela indústria hegemônica de jogos, permitiu a estruturação de uma ideia de jogo em que “decisões, relações éticas, conflitos e organizações políticas devem ser ‘deixadas de fora’, sendo ainda uma visão influente que é associada ao próprio ato de jogar e à sua possibilidade (considerada positiva) de ‘fugir da realidade’” (GOULART, 2017, p. 86). Essa apropriação do círculo mágico, aponta Goulart, é dissonante da própria perspectiva de Huizinga, “já que esse tentava exatamente traçar os impactos sociais dos jogos nos outros estratos sociais (e vice-versa)” (GOULART, 2017, p. 86).

Tal formulação de conceito de jogo passa pela naturalização de ideologias hegemônicas e pela negação de questões de movimentos sociais (como os feminismos ou os movimentos étnico-raciais), considerados políticos, logo, espaço que “ameaça a existência do jogo”. Essa perspectiva é facilmente observada na mesma estrutura de formulação determinista do que é considerado conhecimento científico e tecnológico. No determinismo, a ciência e a tecnologia e seus subprodutos devem se configurar em instâncias neutras e imperturbadas pelas questões “mundanas” como as demandas “sociais” identificadas nas assimetrias de relações de poder. Isto se torna relevante, pois a definição de jogo adotada por uma perspectiva teórica/prática define não apenas o jogo-artefato, define também o jogo-relação-social, define quem pode produzi-los, consumi-los, criticá-los, onde podem circular. Um exemplo disto é que, em vários momentos, definições de jogos operaram como ferramentas de classificação e hierarquização não apenas do conhecimento de quem produz, como também de quem joga, como joga e por que joga. As distinções entre jogador/a casual e *hardcore*, assim como dos jogos AAA e jogos casuais e *advergames*. Os conceitos de jogos educativos ou sérios não estão diferentes disso. A categoria de jogos-cor-de-rosa (*pink games*) também é influenciada historicamente por isto.

Adotamos a postura de Star (1990), ao considerarmos que as organizações do mundo social estão vinculadas às categorizações e aos múltiplos pertencimentos, que, por um lado, não podem ser reduzidos a uma entidade singular, mas, por outro, reconhecem uma demanda por sua unicidade. Esta demanda representa por vezes barreiras e sofrimento para quem não está incluso ou para quem não se enquadra nas redes estabelecidas e aparentemente “estabilizadas” (STAR, 1990, p.47-48). Ao contextualizar historicamente conceitos que são utilizados como “cânones” em campos de saber, podemos questionar estruturas vigentes excludentes e procurar saídas para uma construção de conhecimento situada e corporalizada, nos termos de Haraway (1995) em *Saberes Localizados*.

A autora utiliza a metáfora do “olhar” para questionar a suposta neutralidade da pesquisa “objetiva” científica. A autora nos apresenta que quem olha, olha de algum lugar e que esse olhar será limitado, situado. Ela compara isso ao que chama de “truque de deus”: um modo de conduzir pesquisa que tudo observa a partir de lugar nenhum e no qual o conhecimento científico não é corporalizado e materializado, ocultando as intencionalidades e a agência tanto de quem pesquisa, quanto do “objeto” que se pesquisa. Em suas palavras: “a objetividade feminista trata da localização limitada e do conhecimento localizado, não da transcendência e da divisão entre sujeito e objeto. Desse modo podemos nos tornar responsáveis pelo que aprendemos a ver” (HARAWAY, 1995, p.21).

É possível entender como um exemplo disto a transposição a-histórica e universalizada de conceitos, como ocorre com o círculo mágico de Huizinga, enquanto verdade singular. Seguindo nessa linha, buscamos trazer a debate a multiplicidade de definições de jogos de modo a ressaltar sua situacionalidade e arbitrariedade, assim como seu contexto político.

A definição do que é considerado um “jogo” no livro *Rise of the Zinesters* da *game designer* Anna Anthropy é: “uma experiência criada por regras” (ANTHROPY, 2012). Anthropy se utiliza da criação de jogos como um meio para dialogar sobre experiências e vivências a serem compartilhadas e, com isto, promover possibilidades mais heterogêneas de pensar conteúdo, narrativas e representações em jogos, assim como *design* e mecânicas mais variadas. A definição proposta pela autora é ampla, como ela mesma aponta. Anthropy

afirma estar interessada em uma definição que possa ser “o mais inclusiva possível” (ANTHROPY, 2012). Gostaria de atentar para o fato de que, em seu livro, ela está convidando múltiplas pessoas deixadas “de fora” da indústria dominante de jogos a se engajarem com a criação e produção destes artefatos. Logo, sua definição de jogo é consonante com seu projeto político de promover que as pessoas se engajem na criação de jogos que possam ser também heterogêneos, pessoais e diversos no âmbito de possibilidades que possam retratar. Para que nem tudo possa cair “na categoria de jogo”, Anthropy assume também que um jogo é uma experiência com um “caráter específico”, que ela vincula a outros dois aspectos: a presença de uma pessoa jogadora e a interação com as regras (ANTHROPY, 2012).

Outro autor que propõe uma definição de jogos é Jesper Juul (2010). Sua definição se caracteriza da seguinte maneira:

Um jogo é um sistema formal baseado em regras com um resultado variável e quantificável, onde diferentes resultados recebem valores diferentes, a jogadora (ou jogador) exerce esforço para influenciar o resultado, a jogadora (ou jogador) se sente apegada/o ao resultado e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis (JUUL, 2010, p. 255).

Juul considera jogos e não-jogos a partir de seis aspectos identificados por ele como comuns a todos os jogos. Para o autor, a convergência dos seis aspectos denomina um jogo, a ausência de alguns deles determina o que ele chama de “quase-jogo” ou ainda algo que não se caracterizaria de modo algum como jogo. O modelo de Juul tem suas funcionalidades e aplicações, mas sua tendência a universalizar o entendimento da definição de jogo se torna também arbitrário a seu próprio modo. Para Juul, os jogos se assemelham a sistemas formais em computadores e são fundamentalmente designados a partir de regras. Mas mesmo em sistemas computacionais fechados, “regras” podem ser negociadas. As interações do jogar são múltiplas (é possível jogar sem tocar nos controles por exemplo, sugerindo movimentos a outra pessoa que estaria “no controle”).

Embora haja grande auxílio no levantamento de Juul para o debate e a discussão sobre jogos, em especial seu critério de que o jogo está em negociação com consequências ditas

“reais” e não como algo à parte e unicamente ficcional, a tendência à simplificação de características entre jogo, quase-jogo, não-jogo carece da situacionalidade que é inerente a esta atividade. Juul reconhece, por exemplo, que os “jogos mudaram” e que tecnologias como os computadores têm interferido em modelos clássicos de jogo, recriando modos de interação e definições gerais dos aspectos do jogo ao propor outros modos de se jogar (JUUL, 2010, p. 266). Ademais, assim como seus antecessores e como Anthropy, Juul está localizado historicamente em um contexto no qual desenvolve sua teoria. Tecnologias desenvolvidas nas últimas duas décadas, relações e movimentos sociais têm renegociado o entendimento de jogos, que, por consequência, requerem novas caracterizações.

Por último, podemos olhar para a revisão sistemática de Jakko Stenros (2016), que traz uma discussão sobre a formulação de definições de jogos sem o intuito de criar uma nova definição, como o faz Juul. O autor tem por objetivo discutir os processos de “definir jogos” nos Estudos em Jogos, para contribuir com o amadurecimento das pesquisas e debates realizados sobre o assunto. Stenros considerou 63 definições de jogos desenvolvidas desde os anos 1930 com o intuito de apresentar uma ferramenta a ser apropriada por pesquisadoras/es de jogos no formato de dez pontos de interesse. Nas múltiplas definições e teorias sobre os conceitos de jogo exploradas pelo autor, ele identifica alguns conjuntos de perspectivas em comum que convergem em aspectos que permeiam com frequência as definições de jogos. Eles são descritos no Quadro 1.

Quadro 1: Pontos de Interesse sobre Definições de Jogos elencados por Stenros (2016)

<b>Regras</b>	Regras aparecem em várias definições como uma característica definitiva do jogo ou como intercambiáveis a eles - e.g. “jogos são suas regras”.
<b>Propósito e função</b>	Embora com frequência implícitas nas definições de jogo, Stenros considera que os propósitos dos jogos são diversos e não são desconexos de suas conceituações. Propósitos podem se relacionar com entretenimento e educação. O autor comenta também sobre a falta de propósito ou função presentes em algumas definições, como as que definem jogos como arte, visto que a arte não possui uma função específica (STENROS, 2016, p. 5). Um aspecto interessante apontado pelo autor está na questão de que algumas definições estão vinculadas ao campo de atuação de seus autores e autoras (matemática, computação, antropologia etc) (STENROS, 2016). Como comentei sobre o exemplo de Anthropy, as definições de jogos encontram-se engajadas com os projetos que seus autores/autoras conduzem, de modo a torná-las coerentes.
<b>Artefato ou atividade</b>	Outro ponto discutido por Stenros refere-se ao entendimento de jogo como um “artefato” ou como uma “atividade”. Segundo Stenros o tema tem sido fonte de discussões e pesquisas há anos. Ele aponta também que há o “meio termo” em que os jogos são aproximados como uma mistura e vistos de modo menos político e mais ontológico (STENROS, 2016, p. 7).
<b>Separado, mas ainda conectado</b>	Este aspecto trata da separação dos jogos em relação ao “mundo real”. Para Stenros, definições de jogos como artefatos sistêmicos tendem a separá-los do mundo/cotidiano, enquanto perspectivas que definem jogos como atividades consideram seus vínculos. Esse aspecto está também associado às divisões entre o jogo e o não-jogo. Stenros diz que boa parte das definições encontram-se em um meio termo, no qual jogos são vistos como “à parte”, mas também conectados.

<b>O papel da jogadora/jogador</b>	Jogos são performatizados por suas/seus jogadoras/es. Stenros aponta, entretanto, que nem sempre é claro quem são as pessoas participando da atividade, ou se elas representam realmente pessoas, ou trata-se de uma abstração da posição de jogadora (STENROS, 2016). Em sua versão mais abstrata jogadoras/es seriam posições em um sistema de jogo, podendo ser controladas por grupos de pessoas. Stenros também comenta sobre a/o jogadora/jogador implícita/o (comparável à leitora/leitor implícita/o da literatura), definido como um “papel atribuído”, ou um conjunto de expectativas que permite que o exercício do jogo possa acontecer (STENROS, 2016). Essa jogadora/jogador implícita/o é um recurso utilizado por quem está desenvolvendo jogos, de modo a ter em mente o possível público-alvo que jogará sua obra. Definições de jogos ocorrem sem jogadoras/es, mas jogadoras/es não “existem”, em teoria, sem que haja o jogo propriamente. Stenros considera que o termo é tão vago quanto “regras” ou “jogo” e que muitas definições de jogo não deixam claro “para quem estes jogos ocorrem” (STENROS, 2016, p. 10)
<b>Não-produtivo</b>	Considerar se jogos produzem algo ou são simplesmente improdutivos, nos termos de Caillois, é outro aspecto identificado nas múltiplas definições analisadas por Stenros. O autor considera que a insistência na “qualidade improdutiva dos jogos” refere-se ao seu entendimento como autotélico. Definições não têm os produtos dos jogos como aspectos centrais a serem considerados. Se há um produto do jogo, este é um subproduto, não um objetivo. Ao considerar jogos como sistemas, seu desfecho ou resultado também pode ser considerado um produto. O autor também aponta que: “obviamente, em uma sociedade em que jogos sérios, jogadoras/es profissionais e conteúdo gerado por usuárias/os estão em todos os lugares, os jogos tólicos são difíceis de ignorar” (STENROS, 2016, p. 11).
<b>Competição e conflito</b>	Embora, como ressalte Stenros, o jogo não seja sempre definido utilizando-se aspectos de competição, isto é comum às definições. Em especial a competição surge trazendo consigo a necessária relação entre pessoas (jogadoras) interagindo no jogo para “vencer”. Isto não se encaixa muito bem em jogos “solitários”, que não demandem uma interação entre duas ou mais pessoas, logo adaptações são feitas para considerar que o adversário é o sistema, ou a/o designer responsável pelo “desafio”. Nem sempre o adversário de um jogo está materializado em pessoas competindo entre si, mas pode estar na cooperação contra as “adversidades”, ou em outras palavras um “conflito” em comum (STENROS, 2016).
<b>Objetivos e condições de fim</b>	Sua relação com objetivos e quando um jogo termina também tem sido aspectos utilizados para sua definição. Algumas definições de jogos passam pela afirmação de que jogar envolve um objetivo claro a ser atingido – determinante de seu “fim”. Alguns jogos, entretanto, não necessariamente apresentam objetivos específicos, tampouco possuem uma condição de término podendo delongar-se por todo o tempo em que o jogo estiver em curso. Stenros evoca, nesse sentido, a temporalidade do jogo descrita por Caillois. Um jogo não é determinado somente pelo espaço, mas também pelo tempo (STENROS, 2016). Há uma relação com regras, visto que algumas descrições de regras implicam na determinação de objetivos. Embora não necessariamente regras de um jogo em prol de um objetivo sejam seguidas no decorrer do mesmo (STENROS, 2016). O objetivo de um jogo pode ser também a própria manutenção do jogo, ou seja, que ele continue a acontecer.
<b>Construção da categoria</b>	Stenros aponta que as múltiplas definições de jogo não se referem a “uma mesma coisa” e que são tão construídas quando suas fronteiras/limites. Cada pesquisador/a tem seu próprio arcabouço de exemplos de jogos que utiliza para testar sua definição. Segundo o autor fica a cargo da leitora/leitor observar por engenharia reversa para que lhe serve uma determinada definição e o que ela inclui ou não (STENROS, 2016, p. 14). Nesse sentido, cabe o entendimento de Avedon e Sutton-Smith (1971) <i>de que o jogo será enquadrado como aquilo que decidimos que ele seja</i> . Sua arbitrariedade tem relação com nosso propósito para a definição (AVEDON; SUTTON-SMITH apud STENROS, 2016, p. 14). Nas palavras de Stenros: “todas as definições são arbitrárias e políticas no sentido em que se propõem a marcar inclusão e exclusão, bem como núcleo e periferia” (STENROS, 2016, p. 14). Um exemplo é a separação entre esportes e jogos, que ocorre na mesma medida em que o jogo é separado da brincadeira, ainda que em alguns autores, como Huizinga ou Caillois, os termos sejam intercambiáveis em parte devido a alguns idiomas utilizarem os mesmos termos para ambos. Em português por exemplo a brincadeira e o jogo são considerados termos distintos com significados diferentes. Stenros comenta que por vezes o jogo se torna um subconjunto da brincadeira, dada suas regras mais claras. Ele considera também que não apenas a brincadeira “paira sobre o conceito de jogos” já que o mesmo ocorre com outros “conceitos vizinhos” como: “simulação, esportes, videogames, quebra-cabeças, ficção interativa etc” (STENROS, 2016, p. 15).
<b>Coerência</b>	Este aspecto é apresentado por Stenros como o processo de definir jogos através de uma lista de características que “jogos tipicamente tenham” (STENROS, 2016, p. 15). Essa lista de verificação serve como parâmetro, quanto mais características presentes, mais próximo de “jogo”, um número menor de combinações leva a um exemplo “fronteiriço”. Entretanto esse processo também acaba propondo definições que não são coesas, visto que por vezes possuem características tão heterogêneas que são compreendidas de modo bem mais subjetivo da percepção do que seria entendido como “jogo”. Stenros comenta o seguinte: “a ‘definição’ que Elias, Garfield e Gutschera (2012, p. 6) oferecem torna isso muito explícito: ‘para nós’ jogo ‘é o que for rotulado como um jogo em linguagem comum’ (STENROS, 2016, p. 16).

Fonte: Elaborado pela autora e autor

Stenros argumenta que uma alternativa para as definições é buscar a clareza em lugar da inclusividade, contudo, “essas definições são mais arbitrárias no sentido de que a/o pesquisador/a deve fazer escolhas ativas quanto ao que é incluído. Esses tipos de definições tendem a deixar de fora alguns fenômenos culturalmente reconhecidos como jogos” (STENROS, 2016, p. 16). Isto pode ser observado no que ocorre na definição de Juul que exclui ficção em hipertexto, formato de alguns jogos *queer*, por exemplo. A exclusão de Juul é bastante arbitrária e foca na agência da jogadora/jogador como pretexto para classificação, mas, se compararmos com alguns jogos AAA cuja agência da jogadora/jogador é também tão conduzida quanto a narrativa em hipertexto, essas distinções não se mostram tão evidentes, demonstrando seu caráter político e contingente.

Stenros considera que estas dez questões são de interesse para os estudos em jogos e para as definições de jogos. Ele indica que sejam aspectos discutidos pelas pesquisadoras e pesquisadores e esclarecidos, nem que seja para elas/eles mesmas/mesmos. Ele também comenta que ideias referentes aos jogos se modificam com o tempo e que há tendências que emergem nesse meio. Em suas palavras:

Com base na revisão, sugiro que um/a estudiosa/o dos jogos deve abordar essas perguntas e esclarecer, pelo menos para si mesmas/os, o que consideram um jogo: o que são regras? Os jogos têm uma função? Os jogos são um artefato ou uma atividade ou uma confusão dos dois? Como os jogos existem em relação ao cotidiano? O que são jogadoras/es? O que os jogos produzem? Qual é o papel da competição? E os objetivos? Que tipos de fenômenos são relevantes para jogos? E a que propósito servem as definições? (STENROS, 2016, p. 17).

## Conclusão e desdobramentos

Trazemos este debate sobre definições de jogos, seus contextos e sua arbitrariedade, pois consideramos que, nas próprias definições do que é ou não entendido como “jogo”, passamos a construir barreiras e exclusões para as pessoas nas comunidades relacionadas ao desenvolvimento, consumo e estudo dos jogos<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Podemos considerar por exemplo como jogos cor-de-rosa, considerados femininos, não são considerados “jogos de verdade” por exemplo. Ou as hierarquias entre jogos casuais, muito jogados por mulheres e pessoas de mais idade, e jogos AAA, considerados masculinos e que têm como público-alvo predominante os homens e rapazes cis-hétero mais jovens.

As definições de jogos são, nesse sentido, múltiplas, interessadas e situadas histórica e socialmente em relação aos valores/objetivos que seus/suas autores/as buscavam/buscam agregar ao que deve ou não ser compreendido como “jogo”. Logo, o que é entendido como jogo será fugidio e cambiante, modificando-se através do tempo e das demandas sociais em meio às quais se insere. Longe de ser um problema, esta característica é o ponto de partida para refletir criticamente sobre os jogos. Permite que consideremos o jogo como múltiplo e heterogêneo, uma atividade participativa e/ou contemplativa, situado em um contexto político, social e cultural com o qual dialoga e sobre o qual tem efeitos e consequências, além de ser por ele influenciado.

Assim, é possível particularizar o jogo e seu entendimento por meio das subjetividades das pessoas que os criam e/ou jogam, possibilitando um diálogo com estratégias de desenvolvimento que considerem, afinal, *o que é um jogo para você?* E, nos termos de Stenros, como seu entendimento de jogo se relaciona com o que já foi levantado, conceitualizado e debatido anteriormente nos estudos de jogos? Onde estão as contradições e as continuidades? A que elas nos servem e a quem servem?

Olhar para esta complexa infraestrutura, para utilizar o termo de Star (1999), permite-nos observar mais fenômenos influenciadores na participação e no acesso dos sujeitos – em especial, as minorias representativas – nos jogos (digitais e analógicos). Uma discussão que vise tensionar, portanto, a homogeneidade da indústria, necessariamente deve considerar tensionar também a homogeneidade do entendimento do que pode ou não ser considerado um jogo.

## Referências

- ANTHROPY, A. **Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form.** New York: Seven Stories Press, 2012.
- AVEDON, E. M.; SUTTON-SMITH, B. (Eds.). **The study of games.** New York, NY: John Wiley, 1971.

- BLANCO, Beatriz. Representatividade de gênero no game design: conceitos e problemáticas. **Proceedings...** XVI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (Simpósio), 2017.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Brasil: Editora Vozes, 2017.
- ELIAS, G. S.; GARFIELD, R.; GUTSCHERA, K. R. **Characteristics of games**. Cambridge, England: The MIT Press, 2012.
- FORTIM, I.; SAKUDA, L. O. **II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. Brasília: Ministério da Cultura, 2018. Disponível em: <<https://nuvem.cultura.gov.br/index.php/s/mdxtGP2QSYO7VMz>>. Acesso em: 10 abr. 2019.
- GOULART, L. A. **Jogos vivos para pessoas vivas: composições queer-contrapúblicas nas culturas de jogo digital**. Tese de Doutorado (Psicologia). Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2017.
- HARAWAY, D. Saberes localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. **Cadernos Pagu**, v. 0, n. 5, p. 7–41, 1995.
- \_\_\_\_\_. Manifesto ciborgue Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. 2.ed. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo (SP): Perspectiva, 2010.
- JUUL, J. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. **PLURAIIS - Revista Multidisciplinar**, v. 1, n. 2, 2010.
- STAR, S. L. Power, technology and the phenomenology of conventions: on being allergic to onions. **The Sociological Review**, v. 38, n. 1\_suppl, p. 26–56, 1990.
- \_\_\_\_\_. The Ethnography of Infrastructure. **American Behavioral Scientist**, v. 43, n. 3, p. 377–391, nov. 1999.
- STENROS, J. The Game Definition Game: A Review. **Games and Culture**, 29 jun. 2016.