Brazilian Journal of Policy and Development BRJPD

A CONCEPÇÃO DE "DISTÂNCIA" EM JACQUES HENRIOT: UM ESPAÇO VIRTUAL DE JOGO[1]

BONENFANT, Maude[2]
Université du Québec, Montreal.

Tradução e revisão: **Rogério de Melo Grillo**[3]
Universidade Federal de Santa Catarina, UFSC.

Resumo
Jacques Henriot afirma que o jogo se refere a uma e análoga ideia. Ele acredita em um núcleo semântico, um elemento comum, uma "unidade de jogo" entre a diversidade dos jogos. Este "denominador comum", como diz Caillois, é o que torna todos os tipos de jogos jogáveis. Este núcleo semântico é, de acordo com nossa leitura de Henriot, a "distância" que define a função do jogo, pois a ideia de jogo deve ser entendida primeiro de forma mecânica. O jogo é acima de tudo aquele vazio que permite dizer que há jogo: nas partes de uma engrenagem, nas juntas, numa dobradiça etc. O jogo é então considerado como uma operação da mente, do corpo, da mente. O jogo é então visto como uma operação dialética que coloca o jogador à distância. A forma do jogo é esta distância, este intervalo que permite que o jogo exista para um jogador. "Distância" é, portanto, um conceito chave para entender a concepção de Henriot de jogo, mas em vez de abordar a "distância" do ponto de vista psicanalítico, propomos definir este conceito a partir do conceito de "virtualidade", a fim de captar a riqueza do pensamento de Henriot.
Palavras-chave: jogo mecânico, distância, virtualidade, função, forma de jogo, criação, ética.

Jacques Henriot's conception of "distance": a virtual space for play

Abstract
Jacques Henriot asserts that the game refers to one and the same idea. He believes in a semantic core, a common element, a "unity of the game" among the diversity of games. This "common denominator", as Caillois puts it, is what makes all types of games playable. This semantic core is, according to our reading of Henriot, the "distance" that defines the function of play, for the idea of play must first be understood in a mechanical way. Play is above all that emptiness which allows us to say that there is play: in the parts of a gear, in the joints, in a hinge, etc. Playing is then considered as a dialectical operation that puts the player at a distance. The form of the game is this distance, this interval that allows the game to exist for a player. The "distance" is thus a key concept to understand Henriot's conception of the

[1] O presente texto é uma tradução do artigo "*La conception de la 'distance' de Jacques Henriot: un espace virtuel de jeu*", de Maude Bonenfant, e foi publicado originalmente na revista *Sciences du jeu [En ligne]*, n. 1, outubro de 2013.

[2] Bacharela em Comunicação pela *Université du Québec* (Montreal). Doutora em Semiologia pela *Université du Québec* (Montreal). Possui Pós-Doutorado no *Center for Technoculture, Art and Games*, da *Concordia University* (2010-2011). É professora titular do Departamento de Comunicação Social e Pública da *Université du Québec* (UQÀM). Seus estudos e pesquisas versam sobre as dimensões sociais das tecnologias de comunicação, redes digitais, jogo e suas teorias, comunidades on-line, mundos virtuais e as práticas e apropriações de videogames e ferramentas de comunicação on-line. Ela é coordenadora do *Groupe de recherche Homo Ludens sur les pratiques de jeu et la communication dans les mondes numériques*, e co-diretora do *Groupe de recherché sur l'information et laillance au quotidien* (GRISQ).

[3] Doutor em Educação Física pela Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP (2014). Mestre em Educação pela Universidade São Francisco (2012). Licenciatura Plena em Educação Física (2005) pela CEULCAR. Graduado em Pedagogia pela FAFIBE (MG). Pós-Doutorado no PPGECT da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). E-mail: rogerio.grillo@hotmail.com. ORCID: https://orcid.org/0000-0002-2859-7326.

game, but instead of approaching the "distance" from a psychoanalytical point of view, we propose to define this concept starting from the concept of "virtuality" in order to fully grasp the richness of Henriot's thinking.
Keywords: mechanical play, distance, virtuality, function, play form, creation, ethics.

La concepción de "distancia" en Jacques Henriot: un espacio virtual para el juego

Resumen

Jacques Henriot afirma que el juego se refiere a una misma idea. Cree en un núcleo semántico, un elemento común, una "unidad de juego" entre la diversidad de juegos. Este "denominador común", como dice Caillois, es lo que hace que todos los tipos de juegos sean jugables. Este núcleo semántico es, según nuestra lectura de Henriot, la "distancia" que define la función del juego, porque la idea de juego debe entenderse primero de forma mecánica. El juego es sobre todo ese vacío que permite decir que hay juego: en las piezas de un engranaje, en las articulaciones, en una bisagra, etc. El juego se considera entonces como una operación de la mente, del cuerpo, de la mente. El juego se ve entonces como una operación dialéctica que pone al jugador a distancia. La forma del juego es esta distancia, este intervalo que permite que el juego exista para un jugador. La "distancia" es, por tanto, un concepto clave para entender la concepción del juego de Henriot, pero en lugar de abordar la "distancia" desde un punto de vista psicoanalítico, proponemos definir este concepto a partir del concepto de "virtualidad" para captar la riqueza del pensamiento de Henriot.
Palabras clave: juego mecánico, distancia, virtualidad, función, forma de juego, creación, ética.

INTRODUÇÃO

Jacques Henriot é um dos autores mais inspiradores na área de estudos sobre jogo. Por meio de seus escritos, ele propõe uma forma original e coerente de analisar acuradamente a atividade lúdica, subdividindo o seu estudo em três eixos de análise: 1) o que o jogador joga (a estrutura regulada do jogo); 2) o que o jogador faz (o ato de jogar); 3) o que faz o jogador jogar (o que torna o jogo possível e real graças ao jogador). A partir destes três eixos (jogo, jogar e atitude lúdica), Henriot erige alguns questionamentos: "por que, em todas os jogos/brincadeiras, há "jogo", [quais são] os critérios objetivos de jogo tomados como forma de conduta [e] sob quais condições esse ser pode vir a jogar" (HENRIOT, 1969, p. 17)? No presente artigo, gostaríamos de propor como hipótese que a resposta a estas perguntas se encontre na própria concepção da distância, quer dizer, no âmago da reflexão de Jacques Henriot sobre o jogo, mas também no cerne de qualquer reflexão acerca da ontologia do jogo.

A CONCEPÇÃO DE DISTÂNCIA EM HENRIOT

Mediante Henriot e vários outros estudiosos do tema jogo (cf. FINK, 1965; SUITS, 1990; SALEN, ZIMMERMAN, 2004), a essência do jogo é entendida entre a estrutura (jogo – situação objetiva) e o conjunto de ações abstratas que dá vida ao jogo (jogar – subjetivo) como uma atitude lúdica. Entrementes, o que deve ser depreendido é que, apesar da natureza diacrônica irreversível (processo orientado) do jogo (HENRIOT, 1969, p. 29-31), a contingência e os pontos de indeterminação se imiscuem nas interseções do jogo. Todos os jogos abarcam uma margem de incerteza e indeterminação, não necessariamente no nível do objeto-jogo, mas para o sujeito-jogador que ignora as suas causas.

> Esta margem, pelo menos em teoria, sempre pode ser calculada como o efeito mensurável de um conjunto de causas: a indeterminação não é o resultado de uma contingência real no nível do objeto, mas tão-somente a consequência de um estado de ignorância no qual o sujeito se encontra em relação ao objeto (Henriot, 1969, p. 73).

Esta contingência não está inscrita no jogo, porém na interpretação sobre o jogo – nos significados produzidos para e pelo jogador. Mesmo que se possa assumir que tudo é determinado com antecedência, o jogador não pode conhecer todas as causas, isto é, essa incerteza resulta dos limites da inteligência humana (HENRIOT, 1989, p. 240). Por esta razão, Henriot afirma que "o acaso é apenas o efeito do desconhecimento" (HENRIOT, 1989, p. 241). Destarte, em alguns jogos, como o *Tic-Tac-Toe*[4], existe um grau de contingência para os neófitos e nenhuma contingência para os jogadores que conhecem a lógica deste jogo, porquanto as regras, para estes últimos, somente podem ser reduzidas a uma forma: todos os jogos terminarão em um empate.

Nesse entendimento, a incerteza reside mais no estado do próprio jogador do que no conjunto de regras do jogo. Conquanto a pessoa frequentemente tente reduzir ao máximo a imprevisibilidade da vida, o jogo é a sua força motriz. "Jogar é não saber para onde se está indo, mesmo que se tenha preparado cuidadosamente seu itinerário e calculado seus efeitos" (HENRIOT, 1969, p. 76). É por via do risco que o jogador sabe do que ele é capaz e que existe jogo. Ora, "só há jogo quando um jogador se aventura no imprevisível e arrisca alguma coisa" (HENRIOT, 1989, p. 252).

Por outro lado, tais possibilidades de fazer esta ou aquela escolha são limitadas em número, mormente em jogos altamente codificados, em que estas escolhas são definidas (*ludus*). Nesse caso, o jogador apenas pode improvisar de maneira limitada, enquanto jogos menos codificados (*paidia*)[5], dão-lhe mais espaço de ação e escolhas menos definidas. Entretanto, vale dizer que essas escolhas são sempre limitadas, porque escolhas ilimitadas seriam a própria negação do jogo: "se, a cada momento, cada jogador tivesse o direito de fazer qualquer coisa, o jogo perderia a sua consistência" (HENRIOT, 1969, p. 32).

Estes demarcadores não são o jogo. "O jogo é jogado no não-jogo: é isso que o torna um jogo" (HENRIOT, 1969, p. 72). Em suma, o jogo é uma operação dialética que coloca o jogador a uma distância do não-jogo. A forma do jogo é essa distância, esse intervalo simbólico que permite que o jogo exista para um jogador.

> O jogar, em sua essência (ou seja: de acordo com a ideia que se tem), é sobre a margem de jogo, mediante a distância que se cria e se mantém entre o jogador e o seu jogo, entre o que ele é e o que ele faz, entre o sujeito e o verbo de enunciação: "Eu jogo" (HENRIOT, 1989, p. 149).

Essa distância interna que é estabelecida pelo jogador, precipuamente é o que diferencia o que o jogador faz ou não para jogar.

> Somente a distância estabelecida pelo jogador entre o que ele faz e o fato de fazê-lo para o jogo, essa visão geral e esse autocontrole, propiciam caracterizar de forma estritamente subjetiva a conduta que chamamos de lúdica (HENRIOT, 1989, p. 256).

Então, torna-se claro que o significado é mais importante do que a estrutura, uma vez que, de fato, o significado acaba por gerar a estrutura. O jogo só adquire o significado de um jogo, se alguém se definir como um possível jogador. "O jogo é, antes de tudo, um jogo entre o jogador e o seu jogo" (HENRIOT, 1969, p. 66). Nesse contexto, o significado do jogo é produzido pelo próprio jogador (ato), graças à sua

[4] Em uma grade de nove quadrados, dois jogadores se revezam colocando um 'x' ou um 'o' para completar uma linha vertical, horizontal ou diagonal de três elementos idênticos. O primeiro jogador a completar uma linha ganha o jogo. Este jogo descrito se trata do "jogo da velha" (N.T.).

[5] Os termos *Ludus* e *Paidia* foram apropriados de Caillois (1967).

atitude lúdica[6], mas este significado é possibilitado pela distância do jogador em relação ao seu jogo (intenção).

> Seja um jogo ou um brinquedo, estas realidades só têm sentido e função porque são o objeto de um ato de jogar, que é em si o resultado do jogo que o jogador, por intermédio de sua atitude, introduz e mantém entre o seu jogo e ele mesmo (HENRIOT, 1969, p. 73).

O jogo é tanto uma conduta objetivamente observável (em todas as suas ações), quanto uma intenção subjetiva de dar sentido a uma conduta. "Uma situação de incerteza só tem valor de jogo a partir do momento em que alguém decide jogar com ela" (HENRIOT, 1989, p. 253). Este intuito de atribuir um sentido lúdico ao próprio ato, impede ao observador externo de visualizar o "jogar" em uma criança, em um animal ou mesmo em outro ser humano.

> O fenômeno "jogo" pertence à ordem do significante. O que há de jogo em um ato lúdico é apenas uma questão de significado. Tem um sentido de jogo: a isto se resume o fato de que é jogo. Pode-se fazer algo sem jogar; pode-se fazer a mesma coisa jogando. A diferença reside apenas no sentido que se atribui ao próprio ato (Henriot, 1969, p. 48).

Henriot dá o exemplo de crianças brincando com pedras: essas pedras assumem outro significado, o de brincar, enquanto as crianças estiverem se divertindo, e, então, eles se tornam novamente simples pedras quando as crianças param de brincar.

A CONCEPÇÃO DE "DISTÂNCIA" EM HENRIOT: UMA QUESTÃO DE CONSCIÊNCIA

Para Henriot, a peça é um ato de imaginação por parte do intérprete que se torna um jogador. O jogador imagina que está jogando, a partir de uma ideia: "jogar é imaginação em ação" (HENRIOT, 1989, p. 156). Henriot acredita que a consciência do jogador no exercício do jogo, sinteticamente, discriminaria entre o que é e o que não é jogo: "um jogo do qual não se está consciente não é um jogo" (HENRIOT, 1969, p. 9). É preciso ter consciência de que se trata de um jogo, para que haja um jogo, mas, ao mesmo tempo que percebemos que concerne a um jogo, não há mais jogo: ao tomar consciência do jogo, a ilusão é destruída e o próprio jogo é dirimido. "Ninguém jogaria, é claro, se não soubesse que estava jogando; no entanto, parece psicologicamente impossível jogar e pensar que se está jogando, jogar e dizer que se está jogando" (HENRIOT, 1989, p. 152). Henriot alude a hipótese de que essa dialética talvez seja a essência do jogo.

> Se o material e a estrutura (a coisa com que se joga e a coisa que orienta como se joga) somente assumem significado e valor lúdico a partir do momento em que alguém decide jogar com eles ou usá-los para jogar, parece que a única "coisa" que precisa ser definida quando se fala de jogo é a forma de pensamento, a atitude mental, a consciência singular de quem descobre neste material e nesta estrutura oportunidades ou meios para jogar (HENRIOT, 1989, p. 123).

[6] Bernard Suits (1978) usa o termo "*lusory attitude*" (atitude lusória).

A distância do jogo que permite a contingência é também a do respectivo jogador em relação ao que ele está fazendo. "Tudo acontece como se ele estivesse se duplicando, vendo-se realizando o que se faz em jogo, com a certeza de que é apenas um jogo" (HENRIOT, 1969, p. 76). É um distanciamento concatenado à uma desrealização: o jogador que sabe que está jogando perde o contato com a realidade. Há uma ilusão de jogo, ou seja, uma entrada no jogo.

Apesar de conceder uma realidade ao jogo na consciência do jogador e na materialidade da ação, Henriot fala do jogo como "alguém diria", "suporia" conscientemente colocado pelo jogador. O jogador deve estar consciente de jogar e renovar a sua decisão de jogar a cada momento para que haja jogo: "jogar é saber que se está jogando" (HENRIOT, 1989, p. 147). A consciência de jogar é a passagem para que o jogador tenha consciência de fazer mediante o jogo, sendo o que o autor chama de surrealismo. Henriot acredita que não há jogo sem consciência e que existe sempre uma intenção subjetiva no ato de jogar.

Com base nesta explanação sobre a "distância" da "consciência" do jogador, gostaríamos de propor uma leitura diferente do que é esta "distância" do jogo. Essa nova interpretação não se opõe à abordagem de Henriot quanto à consciência, contudo, oportuniza uma nova percepção desta concepção de "distância", sem se referir à consciência – que pode ser um conceito mutável, cujo domínio é difícil de se falar em função da experiência lúdica.

A CONCEPÇÃO DE "DISTÂNCIA" EM HENRIOT: PARA SAIR DA CONSCIÊNCIA

Para se falar a propósito do conceito de jogo abordando a concepção de "distância", não é precípuo inscrevê-lo na consciência do jogador. Na verdade, não acreditamos que seja essencial marcar a singularidade do sujeito em um ser autorreflexivo para se falar de jogo, mesmo que se trate do jogo do ser em formação. Prova disso é que o próprio Henriot propugna que há jogo em uma engrenagem ou mecanismo. Ele até insiste que este é o principal significado do conceito. Quer o indivíduo análise a sua ação como um jogo ou não, a função do jogo permite ao indivíduo (que está interpretando a situação) definir o significado e fazer emergir novos sentidos no ato de jogar. Assim depreendido, o desportista profissional não joga, no sentido da noção de jogo, mas ainda há jogo (mecânica) em sua interpretação das regras do jogo, na forma como desenvolve um estilo, nas estratégias e táticas utilizadas etc. Ao contrário do que Henriot (1989, p. 260) diz, jogar é mais do que "saber que se está jogando": pode haver jogo sem que o jogador defina a estrutura interpretativa "isto é jogo". Embora nem tudo seja jogo, pode haver um elemento lúdico em qualquer atividade, mesmo que ela não assuma o sentido/significado relativo e cultural de "jogar".

De fato, com sua concepção de "distância", Henriot define duas coisas ao mesmo tempo, a noção e a função do jogo. Quando ele define o jogo a partir da consciência do jogador, ele define a noção de jogo e esta é então relativa a um contexto (espaço-temporal, cultural etc.). Entretanto, quando ele define o jogo em um nível mecânico, ele define a função do jogo. A unidade de significado, o denominador comum, este núcleo semântico do qual ele fala, é a função do jogo, singular e universal, ou seja, as condições de possibilidade de jogo.

Conquanto "jogar" não seja similar em todos os lugares, Henriot defende que os pesquisadores sempre usam a mesma palavra e se referem à mesma ideia. Ele acredita em uma ideia de jogo que transcende os "limites do relativismo histórico e sociológico" (HENRIOT, 1989, p. 15) e, igualmente, é uma espécie de significado transcendente tomado em seu contexto. Este "jogo" não está no primeiro grau do ato

que, muitas vezes, é diferente, porém em um sentido secundário, concerne à uma singularidade de significado (a ser colocado com os "universais").

Esta ideia universal de jogo, que entendemos ser a função do jogo (BONENFANT, 2010), está representada no movimento das coisas (engrenagens, portas, barcos movimentando em suas âncoras etc.). Para Henriot, o movimento das coisas é uma imagem que os humanos usam para entender o seu próprio jogo, todavia concebemos que este movimento das coisas e entre as coisas diz respeito à função de jogo, quer dizer, este movimento é uma das condições de possibilidade de jogo. O jogo mecânico não é tão-só uma metáfora: é o que torna todo o jogo possível. "Distinguir, no [campo de jogo], o uso próprio do uso metafórico, é, em última análise, algo sem sentido" (GADAMER, 1960, p. 123).

Trata-se agora de definir este jogo mecânico, ou melhor, essa distância alvitrada por Henriot, que é uma das condições para a possibilidade da atividade lúdica.

A PARTE VIRTUAL DO JOGO

Henriot (1989, p. 236) afirma que o jogo é "o exercício do possível". Acrescentamos que "o jogo é o exercício do possível e do virtual", posto que o ser virtual precisa ser entendido como aquilo que "não acontece", que é infinito e indefinido (BONENFANT, 2011). O jogo não é apenas o que está definido, mas, acima de tudo, o que não está definido mesmo antes da experiência lúdica. Em cada jogo tem uma parte virtual que aumenta a incerteza produzida pela estrutura do jogo. Nenhum jogo está totalmente definido, já que isso seria a negação do próprio jogo. Ora, o jogador pode se apropriar desta parte virtual e criar infinitos e novos significados. Então, esta parte indeterminada e ilimitada do jogo é, em nossa opinião, a distância definida por Henriot.

Analogamente ao que decorre com as possibilidades do jogo, a parte virtual é feita de incerteza. Entretanto, essa incerteza está no significado a ser dado às ações e às respostas produzidas pelo jogo – ao contrário da incerteza das possibilidades, que é uma incerteza de escolhas e resultados. À guisa de exemplificação, no pôquer, a incerteza das possibilidades diz respeito às combinações de cartas: teoricamente, podemos prever todas as combinações possíveis, contando as cartas passadas, por exemplo. A incerteza, destarte, concerne às escolhas dos jogadores (quais cartas eles guardarão e quais trocarão) e os resultados entre todas essas combinações prováveis. Em contrapartida, a incerteza da parte virtual do pôquer, por sua vez, está inscrita no sentido geral a ser dado ao jogo, em todas as táticas usitadas pelos jogadores para dar pistas falsas (blefes), para jogar de uma forma inusitada, para ler as pistas que os outros jogadores deixam transparecer etc. Se a incerteza do possível for enquadrada (por probabilidades, por exemplo), a incerteza da parte virtual é uma abertura para o infinito pela criação de novos significados, novas formas de fazer as coisas, novas estratégias, novos movimentos etc. Qualquer jogo apresenta tanto a incerteza das possibilidades quanto a incerteza da parte virtual, que o jogador pode se apropriar: quanto maior a incerteza da parte virtual, maior o espaço potencial de apropriação.

De fato, para que um jogo-estrutura seja jogado, ele deve necessariamente deixar um espaço de apropriação para o jogador, por menor que seja. O jogador não joga exclusivamente com possibilidades, mas com essa flutuação de significados/sentidos das diferentes variáveis de todo o jogo. O significado do jogo não é dado ao jogador de antemão, mas criado pelo jogador que se apropria do jogo. Esta criação, possibilitada pela atualização (modificação) da parte virtual, dá azo a um novo significado ao que foi delimitado pelas possibilidades. "Sempre se chega um momento pelo qual o cálculo dá lugar à improvisação, quando a reflexão sábia e metódica dá lugar a *alea jacta est*" (HENRIOT, 1989, p. 239). Há tanto a

improvisação do significado a ser dado aos sinais, como a improvisação dos meios. Em jogos codificados (*ludus*), a margem deixada para a improvisação, ou seja, o virtual, é menor quando comparada com jogos de pouca codificação (*paidia*), em que a improvisação e a criação, tornam-se a principal força motriz do jogo.

Entrementes, em todos os tipos de jogos existe uma certa incerteza ligada à estrutura virtual. Mesmo no pôquer ou no xadrez, há esta parte de flutuar, ou seja, de improvisação onde o jogador inventa e marca seu estilo de jogo. A partir da soma de conhecimentos "escondidos", como Henriot (1989, p. 239) admoesta, o jogador cria um espaço de apropriação para dar um significado/sentido único à sua experiência lúdica. Nenhum jogo é totalmente predefinido. Variadas possibilidades podem ser definidas, todavia, uma parte virtual não é definível até que exista uma espécie de atualização (sempre do ponto de vista do jogador). Esta parte é maior ou menor, dependendo do modo como o jogador joga (mais *paidia* ou mais *ludus*, com mais improvisação ou mais cálculos). O virtual é o "ponto de fuga", no qual o jogador pode construir mediante as regras do jogo, para produzir um novo significado/sentido e não se limitar a uma repetição das possibilidades do jogo.

Nessa perspectiva, o virtual é sempre superior ao possível, dado que acrescenta uma nova ocorrência ao que era "possível". A atualização da parte virtual aumenta a gama de possibilidades, adicionando uma nova possibilidade até então desconhecida (por parte do jogador). Este valor agregado é ilimitado, pelo fato de não pode ser restringido sem que isso seja possível. Por definição, ele não pode ser arrolado, descrito e/ou imaginado: se pudesse, já incorporaria às possibilidades (o virtual está sempre no singular: não há virtualidades, mas um virtual indefinido).

O virtual do jogo é a parte indefinível que o jogador pode se apropriar como *paidia*. É a margem dada aos jogadores para definir o seu estilo de jogo e até mesmo para fazer certos jogos evoluir graças a uma nova interpretação das regras. Por exemplo, temos Dick Fosbury que, nos Jogos Olímpicos de 1968, saltou dorsalmente pela primeira vez, em vez de saltar no estilo de tesoura. Essa ação, agora chamada de *Fosbury-flop*, estava virtualmente presente, porém a partir do momento em que um saltador a atualizou, ele a tornou uma possibilidade para todos os outros saltadores.

Compreendemos então que o jogo é constantemente reconfigurado em razão desta liberdade interpretativa: o jogo é fundamentalmente criativo, caso contrário, não há mais jogo. Nem tudo está definido, notadamente o significado do jogo e do jogador, e a atualização da parte virtual que é a função do jogo. Portanto, o *Fosbury-flop* está integrado nas novas regras do jogo e hoje quase todos os saltadores utilizam esta técnica[7].

A DISTÂNCIA É O QUE PERMITE A CRIAÇÃO

Nesse sentido, devemos compreender Henriot, quando ele afirma que o artista e o técnico deixam um espaço para o jogo na produção de obras e bens. "Por sua ousadia e certa perda de controle" sobre a sua produção, eles incutem uma parte para o lúdico em seu trabalho, e essa parte é um elemento propriamente criativo. Em suma, é a flutuação da interpretação que introduz a diferença no mundo por meio do ato criativo. Estes "produtores" precisam jogar para criar, e, com isso, jogar é provavelmente a sua

[7] O autor Sébastien Hock-Koon (2011), em seu artigo "*Cunning, cheating and the video game rule*", desenvolve este exemplo com mais detalhes e especificidades.

principal motivação. "O jogo é produtivo" (HENRIOT, 1989, p. 173), visto que insere novas ocorrências que são posteriormente incluídas na ordem do possível.

A distância de Henriot pode, nesses moldes, ser conceituada como a criatividade indefinida e ilimitada do virtual. De acordo com Henriot, "reduzir a parcela de incerteza é correspondente a reduzir o jogo" (HENRIOT, 1989, p. 244), no entanto, acrescemos que restringir a parcela de incerteza resultante do virtual é equivalente a reduzir a distância. Quanto maior a contingência decorrente do virtual, maior será a distância, pois, com isso, o jogador poderá particularizar o significado/sentido de seu jogo, criando outras possibilidades por intermédio de diferentes relações com as variáveis. O jogador pode se apropriar da contingência do jogo e tornar o significado/sentido do jogo diferente, agregando novas formas. Em um jogo como *Tic-tac-toe* ou *Angry Birds*[8], a distância é estreita e a parte virtual é limitada pela própria estrutura do jogo. Todavia, em um jogo de *Go* ou em *Guild Wars II*[9], essa distância é ampla e proporciona uma particularização da experiência de jogo devido à apropriação da parte virtual do jogo. A distância de Henriot é precisamente este espaço de apropriação, essa parte da virtualidade que o jogador atualiza ou não – tudo depende dos modos de vinculação com o jogo, em que o jogador vai entrar.

Com efeito, a questão é saber o que o jogador faz com essa distância. Se o jogador atualiza as possibilidades do jogo e repete o que já foi percebido ou concebido, ou se atualiza uma parte virtual do jogo e se apropria dela para criar um significado/sentido único para sua experiência (com base no esforço, na imaginação, na capacidade criativa etc.), mas que dependerá da interpretação que o próprio jogador efetua no jogo. Isto posto, poderá haver uma distância, um intervalo, ou seja, um espaço potencial de apropriação, que demanda do jogador uma atualização. Por isso, uma importante distinção deve ser feita entre a potencial liberdade interpretativa e a realização do jogo. Nem todos os jogadores fazem o mesmo uso de sua liberdade interpretativa e alguns jogadores podem até se apropriar do jogo de tal forma que, em vez de expandir o seu espaço de criação no jogo, ficam mais restritos. Embora todas essas apropriações sejam expressões de liberdade interpretativa, nem todas são benéficas para o jogador. Eles podem, em última análise, reduzir o espaço de jogo, a distância entre o jogador e o jogo. É preciso se preocupar com o jogo, contudo mais precisamente, é basilar se atentar com a relação com o jogo.

De fato, a atualização de uma parte virtual leva o jogador a questionar o valor de suas ações, pois suas interpretações representam as primeiras ocorrências de uma forma de jogar (pense aqui no *Fosbury-flop*). Se for feito uma análise acurada a respeito dessas ações que transgridem as regras na ordem do possível, então, a situação se torna diferente na ordem do virtual, em que pode haver invenção de novas ocorrências e a reinvenção das regras. Em resumo, o jogo é o que o jogador cria como significado/sentido e cabe ao jogador, em última instância, determinar o tipo de relacionamento se deseja estabelecer enquanto joga. Se o jogador define o espaço de jogo atualizando as possibilidades ou a parte virtual do jogo, nesse caso, ele tem uma responsabilidade no significado/sentido produzido e pela maneira como o jogo que é compartilhado.

Nesse ideário, o jogador deve realizar uma análise sobre o jogo que ele está atualizando e a respeito de a forma da distância que se atualiza, porém, este juízo não corresponde somente ao significado/sentido produzido por seus atos, mas ao significado/sentido para si mesmo. O jogo é uma "ideia de um homem", mas "a ideia do jogo é, ao mesmo tempo, uma ideia do homem: a ideia do que ele é para si, de seus poderes" (HENRIOT, 1989, p. 158). Se o jogador decide trapacear, ele se torna literalmente um

[8] *Angry Birds* (2009) é um jogo digital baseado na resolução de um desafio relativamente simples. Quer dizer, um jogo de precisão análogo a outros jogos em que o jogador deve destruir/derrubar uma estrutura enviando projéteis (bolas, discos etc.).

[9] *Guild Wars II* (2012) é um jogo de guerra on-line, que permite a interação de vários jogadores (*multiplayer*), no qual cada jogador controla um avatar que realiza diferentes ações e evolui em um mundo persistente.

batoteiro; porém, se o jogador decide aperfeiçoar o jogo por meio de um domínio excepcional que possui, ele então se torna um especialista. Gadamer corrobora ao aludir que "o significado do próprio jogo é também uma pura representação de si mesmo" (GADAMER, 1960, p. 123). Jogar não é de modo algum uma ação sem sentido: como um termo culturalmente relativo, o significado/sentido de jogar é uma representação do significado de si mesmo e, visto como uma função, o jogo permite que o indivíduo e o mundo se renovem com base na atualização de uma parte do virtual. Cabe ao jogador a responsabilidade pelo significado do jogo produzido no mundo para si mesmo e para os outros. Há muitas concatenações entre jogo e ética: o jogo é sempre uma ação e um ato ético, sendo a ética ideada como a arte de dirigir a própria conduta.

O jogador deve se esforçar para adentrar em uma relação composicional com o jogo e com os outros jogadores, a fim de expandir o seu espaço de jogo, ou seja, a distância entre ele e o jogo. O jogador que respeita as regras do jogo (conforme sua interpretação), joga com os outros e entra em uma relação de alinhamento e criação no bojo da comunidade de jogadores. Este espaço de criação de jogo será ainda maior se o jogador, em sua relação de composição, também se apropriar da parte virtual do jogo. O jogador que atualiza uma parte virtual demonstra imaginação durante a experiência lúdica. Com isso, expande o seu espaço de jogo, produzindo novas possibilidades para si mesmo, tal qual para todos os outros jogadores.

Desse modo, propugnamos que o esforço para se apropriar da parte virtual do jogo, ou em outras palavras, para cultivar esta distância necessária entre o jogador e o jogo, constitui um ideal ético. Cada jogador deve trabalhar constantemente para manter a distância de que Henriot fala: o jogador deve criar um espaço para si mesmo e manter uma distância do que ele está fazendo. "Se alguém entra no jogo ao ponto de não ter mais possibilidade de retirada e/ou desengajamento, ou se alguém joga ao ponto de esquecer totalmente que está jogando, então, está alienado: não está mais jogando" (HENRIOT, 1969, p. 88). Sendo assim, o jogador deve se esforçar para não ser totalmente apanhado no jogo e não ter mais espaço para se movimentar.

> Entre o momento em que, por desprendimento, não se joga e o momento em que, por aplicação, não se joga mais, onde se pode situar o momento infinitesimal quando se joga? Há ali um lugar que não tem lugar, onde ninguém pode ficar, estabelecer-se, demorar-se (Henriot, 1989, p. 149).

Para jogar, é preciso fazer um esforço constante e a técnica consiste precisamente em desenvolver essa capacidade de manter uma distância constante. Este trabalho de distanciamento faz parte da ética do jogador e deve orientar sua conduta:

> [...] é o jogador que, por meio do pensamento, se move, muda de posição em relação ao mundo ao seu redor e a si mesmo. Ele adota um ponto de vista diferente do habitual, coloca as coisas e igualmente se coloca em perspectiva (HENRIOT, 1989, p. 264).

À vista disso, o modo de expandir o espaço de jogo para se distanciar, é se apropriar da parte virtual do jogo. Nem todos os jogadores utilizam de sua liberdade interpretativa da mesma maneira e alguns jogadores que adotam uma forma de jogar perto do viés *ludus* são disciplinados e seguem as possibilidades dadas. Entretanto, os jogadores que tomam para si a perspectiva da *paidia*, como uma forma de jogar e improvisar novas interpretações, aumentam o espectro de possibilidades e, com isso, as chances de serem afetados. Estes jogadores não se conformam com a interpretação comum do jogo, porque fazem um esforço constante para se distanciar de uma forma renovada, introduzindo uma parte virtual do jogo. Nesse contexto, a prática lúdica pode se tornar uma oportunidade ímpar para o jogador se reafirmar como indivíduo. Exercitar a distância, cultivar a distância de que Henriot defende, pode se tornar uma "técnica do eu", que propicia reintroduzir a liberdade interpretativa na vida cotidiana.

REFERÊNCIAS

BONENFANT M. Le jeu comme producteur culturel: distinction entre la notion et la fonction de jeu. In: GADBOIS, J. (org.). **Ethnologies**. CELAT - Université Laval (Québec), 2010, p.51-69.

_____. Les mondes numériques ne sont pas "virtuels": l'exemple des jeux vidéo en ligne. **Revue des Sciences Sociales**, n. 45, p. 60-67, 2011.

CAILLOIS R. **Les jeux et les hommes**: le masque et le vertige [1958]. Paris: Gallimard, 1967.

FINK E. **Le jeu comme symbole du monde** [1960]. Paris: Éditions de Minuit, coll. Arguments, 1965.

GADAMER H-G. **Vérité et méthode**: les grandes lignes d'une herméneutique philosophique [1960]. Paris: Seuil, Coll. L'ordre philosophique, 1996.

HENRIOT J. **Le jeu.** Paris: PUF, coll. Sup Initiation philosophique, 1969.

_____. **Sous couleur de jouer**: la métaphore ludique. Paris: José Corti, 1989,

HOCK-KOON S. La ruse, la triche et la règle dans le jeu vidéo. In: PERRATON, C.; BONENFANT M. (Orgs.). **La ruse**: Entre la règle et la triche. Québec: Presses de l'Université du Québec, 2011, p. 97-112.

SALEN K. & ZIMMERMAN E. **Rules of Play**: Game Design Fundamentals. Cambridge: The MIT Press, 2004.

SUITS B. **Grasshopper:** Games, Life, and Utopia [1978]. Boston: David R. Godine, 1990.

***Submetido em*:** xx de xxx de xxxx.

***Aprovado em*:** xx de xxx de xxxx.

***Publicado em*:** xx de xxx de xxxx.