

Por uma epistemologia do jogar: caminhos e aproximações ao pluralismo metodológico e à ecologia de saberes do jogar¹²

Tarcízio MACEDO³

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

Resumo

Esse artigo empreende um debate sobre a questão epistemológica e metodológica do jogar. Esse movimento é feito tanto a partir de um resgate da multitude da ideia de jogo, quanto a partir de uma aproximação com uma abordagem decolonial. Ao redefinir a noção de epistemologia e contemplar a diversidade das formas de conhecer, esse texto defende a possibilidade de olhar para a ação desempenhada no jogo como forma de conhecimento, enquanto parte de uma ecologia de saberes do jogar. As epistemologias do jogar são vistas como um projeto de práxis do conhecer, para o qual o exame de suas epistemes passam por um entendimento de que a atividade envolve um empenho epistemológico daqueles que jogam. Contemplada esta dimensão, as linhas seguintes buscam prover um referencial que enderece a necessidade de adotar um modo experiencial de estar em campo baseado em um modelo *quadripartite*. Essa orientação oferece um modo de percepção e acercamento, onde o pluralismo metodológico, a apropriação e a transformação não só são recomendadas como encorajadas.

Palavras-chave: *game studies*; epistemologias; pluralismo metodológico; ecologia de saberes; decolonialidade.

1. Introdução

“Pesquisar jogos é um desafio”. Essa talvez seja a frase mais recorrente no espaço dedicado ao exercício metodológico de trabalhos que se debruçam ao estudo de jogos, sobretudo em sua forma contemporânea mais famosa: os *video games*. Ainda que este tipo de excerto seja questionável pelo seu caráter presunçoso, uma vez que denota, em alguma medida, uma necessidade por parte daquele que pesquisa de que seu objeto e seu trabalho sejam tornados especiais⁴, frases como esta não são por acaso⁴, especialmente em um campo relativamente recente como os *game studies* – termo pelo qual é conhecimento internacionalmente uma linhagem de pesquisas que se dedica aos estudos de jogos.

A despeito de um crítico poder acusar a existência de um problema de natureza ética em afirmações deste tipo, há um diagnóstico que pode ser absorvido delas, um que se refere ao problema do método – ou melhor, da metodologia. Jogos, em suas variadas formas, são objetos

1 Trabalho apresentado no Grupo de Pesquisa *Games*, da Divisão Temática Comunicação Multimídia, durante o XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

2 O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

3 Doutorando em Comunicação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Mestre em Comunicação, Cultura e Amazônia pela Universidade Federal do Pará (UFPA), com estágio na UFBA e UNEB. Especialista em Comunicação Científica na Amazônia pelo Núcleo de Altos Estudos Amazônicos da UFPA. Pesquisador do Laboratório de Artefatos Digitais (LAD/UFRGS), do GP InovaCom (UFPA) e GP Consia (UFPA/Unama). *E-mail*: tarcizopmacedo@gmail.com.

4 Uma prática que, para os mais fervorosos acadêmicos, não deveria estar contida em um trabalho científico.

de estudo para os quais ainda hoje não existe uma metodologia específica definida. As análises que predispomos utilizam das ferramentas e instrumentos à disposição, muitos dos quais sem a devida reflexão que problematize os potenciais e limites que esses empréstimos – advindos de outras disciplinas dos saberes – oferecem, como argumenta Espen Aarseth (2003).

Se, por um lado, prolifera uma vasta produção teórica que caracteriza o campo, por outro, dado o próprio caráter relativamente incipiente da área quando comparada com outras (e.g.. Sociologia, Antropologia e Comunicação), não é possível que se diga o mesmo quanto aos debates em torno de sua epistemologia e metodologia⁵ – para além daquele que fora, política e estrategicamente, travado na cruzada pela sua independência no início deste século (cf. FALCÃO, 2014). Na realidade, ainda hoje são poucos os livros e autores que se empenham a desenvolver uma reflexão acerca destes temas⁶.

Os debates epistemológicos e metodológicos não caminham de forma separada, mas se embricam no processo. Os pressupostos epistemológicos guiam a construção de abordagens e estratégias metodológicas no estudo de qualquer fenômeno. Assim, antes que me preocupe com a metodologia a ser utilizada em uma pesquisa em jogos, a escolha de uma certa dimensão epistemológica auxilia na investigação e na forma de se operar um estudo. Neste sentido, antes de oferecer dois imediatos caminhos que professam minha leitura de tomar o jogar como um instrumento de conhecimento, subscreve-se a necessidade de iniciar esse debate a partir de uma questão de ordem muito mais epistemológica e política.

O objetivo deste artigo, portanto, é problematizar esta inerente relação. Essa orientação epistemológica favorece a compreensão de lugares e fenômenos que, é minha crença, podem ser melhor interpretados pela academia. Dois argumentos ajudam a orientar o movimento empreendido neste trabalho. (i) O primeiro é que desde que se debate sobre jogos se defende que este deve ser compreendido enquanto um fenômeno social elementar da cultura (HUIZINGA, 2001), uma que reproduz diferentes formas de jogo, e conseqüentemente de se jogar, no contato com tradições e costumes. Assim, “o jogo – em sua multitudine – se apresenta

5 Só mais recentemente o debate epistemológico do jogo e do jogar tem sido resgatado a partir de um movimento que se desenvolve no seio dos *game studies* (FALCÃO *et al.*, 2020; MACEDO; KURTZ, 2021; MUKHERJEE, 2017; MUSSA, FALCÃO; MACEDO; PENIX-TADSEN, 2019; TRAMMELL, 2020), num esforço de descentralizar ou ao menos relativizar posições hegemônicas que historicamente estruturam os estudos sobre *video games* (FALCÃO *et al.*, 2020). Esse empreendimento, entretanto, não contempla a diversidade contida na ideia e no fenômeno do jogo/jogar – cujo resgate recente vem sendo defendido dentro do campo em um movimento de abertura e inclusão dos jogos em geral –, ainda que o conceito abra espaço para que essa abrangência seja contemplada. Trata-se de um empreendimento que privilegia, especificamente, uma leitura do jogo como *medium*.

6 *Game Research Methods*, editado por Petri Lankoski e Staffan Björk (2015), é uma das poucas obras que se dedica à questão do método nos estudos de jogos. Outra reflexão pode ser encontrada em um artigo de Aarseth (2003). No entanto, apenas uma ampla pesquisa poderia mapear o tratamento dado à metodologia nos *game studies* ao longo do tempo. Estes dois exemplos aqui elencados, portanto, não têm efeito suficientemente representativos.

como elemento de geração, formador e definidor de fenômenos culturais” (FALCÃO; PERANI, 2017, p. 1), bem como se sublinha o modo como estes dependem do elemento lúdico e necessitam, em seu íntimo e em suas múltiplas nuances (da música, da brincadeira e do júbilo, por exemplo), do jogo.

(ii) Mas é no segundo argumento, cuja raiz se desdobra pela sua óbvia relação com o primeiro, que se encontra o foco da questão aqui em discussão: a percepção de que a atividade de jogar envolve um empenho epistemológico de parte daqueles que agem sobre ele. Para contemplar esta dimensão do jogar, há de se observar a atividade a partir de sua multiplicidade, há que se considerar defender uma pluralidade epistemológica em volta da prática de jogo. A proposta que trago para a discussão neste trabalho procura enfatizar o reconhecimento da diversidade das formas de (se) conhecer, de modo que considero justo aproximar o jogo e o jogar de uma acepção inclusiva acerca da noção de conhecimento. Diz-se de uma diversidade cujos limites não são possíveis de se aferir de antemão ao envolvimento e relação ativa com essa formas de conhecer, isto é, do *ato de jogar*.

Isto posto, este texto se alinha a esforços recentes que atuam no sentido de redefinir a cultura do jogo a partir do Sul⁷ (FALCÃO *et al.*, 2021; MUSSA; MESSIAS, 2020; MUSSA; FALCÃO; MACEDO, 2021; PENIX-TADSEN, 2019), na medida que reconhece a necessidade de abarcar não somente os conceitos e agendas de uma *Epistemologia do Sul* (SANTOS, 1995), mas também os conflitos sobre os quais esta se debruça. Esse movimento requer, no contexto dos *videogames*, “aprender que existe o Sul; aprender a ir para o Sul; aprender a partir do Sul e com o Sul” (SANTOS, 1995, p. 508).

O texto é apresentado da seguinte maneira: na próxima seção, estabeleço alguns pressupostos das epistemologias e epistemes do jogar⁸, rascunhos que ajudam a (re)pensar em uma percepção da ação desempenhada no jogo como forma de conhecimento, dentro de uma ecologia de saberes do jogar (mais ampla). A seguir, ofereço uma maneira de compreensão desta a partir de um modo experiencial de estar em campo. O tópico seguinte problematiza a

7 A expressão alude a um conjunto de países em desenvolvimento, incorporando também as regiões mais “pobres” do globo – que segundo a projeção de Mercator, a representação cartográfica do mundo mais utilizada, estariam em geral ao sul do Hemisfério – em oposição aos mais “ricos”, localizados no Norte global. O termo também é utilizado como uma metáfora para povos, culturas e países que possuem uma condição histórica compartilhada de exploração, sofrimento, exclusão social e silenciamento pelo capitalismo, colonialismo, neocolonialismo, colonialidade e uma estrutura social e econômica com grandes disparidades no que tange a padrões de vida, esperança, vulnerabilidade e acesso a recursos fundamentais de vida (MIGNOLO, 2003).

8 Ao falar das *epistemes do jogar*, em específico, também se poderia contemplar as *epistemes do jogo*. Cada uma demandaria um debate particular, e ambas caminham conectadas, mas se tratam de empreendimentos frutos de distintas epistemologias e epistemes de quem, de um lado, construiu o jogo e, de um outro, o jogou – que não necessariamente são consonantes. Aqui pretendo, por uma questão de enfoque, concentrar meus esforços no argumento de que jogar um jogo permite a produção de um conhecimento específico gerado por essa atividade, mas sem negar que produzi-lo também o é. Tratam-se de leituras complementares, portanto.

importância do engajamento a uma postura epistemológica e metodológica do jogar e, por fim, o último tópico desenha um mecanismo de estruturação do procedimento metodológico com base em um modelo *quadripartite*. Essa orientação oferece um modo de percepção e acercamento, e não necessariamente um conjunto de procedimentos fixos e imutáveis. Sua proposta é permitir um projeto de práxis do conhecer de forma a dar insumos a uma percurso experiencial de estar em campo, com o intuito de entender as epistemes do jogar e a nos encaminhar ao registro das epistemologias do jogar.

2. Sobre epistemologias, epistemes e a ecologia do jogar: pressupostos e rascunhos para uma percepção da ação no jogo como forma de conhecimento

Uma epistemologia do jogar, como espaço dos possíveis, parte de um princípio que deve considerar todos os conhecimentos que existem no mundo. Nesta concepção, a ideia de epistemologia que endereço concebe o conhecimento como algo indissociável da vida. Em Johan Huizinga (2001), por exemplo, o ato de jogar é uma forma de estruturar situações vividas, nele sobrevive a potência capaz de organizar aspectos espriados da realidade naquilo que se chama de *experiência lúdica*. Ao que José Messias e Ivan Mussa (2020, p 182, grifo meu), em sua proposta de gambiara como epistemologia, acrescentam: “a discussão epistemológica presente nesse encontro entre filosofia, técnica e ciências cognitivas remete ao *próprio conhecimento como atuação do e no mundo*”.

Esse caminho postula um resgate de uma epistemologia que não toma como modelo uma das formas de conhecimento que se propõe avaliar: a ciência. Em termos práticos, significa se aproximar de uma epistemologia enquanto *teoria do conhecimento* e não como *teoria do conhecimento científico*, em particular, como nos lembra João Nunes (2008) em seu debate acerca do resgate da epistemologia hoje – movimento este que recupera o estado cognitivo da experiência humana sem hierarquizá-la.

A abordagem de uma epistemologia do jogar reforça uma redescoberta da ontologia, uma transferência da soberania epistêmica ao “social” e problematiza as implicações políticas do conhecimento (GROSGOUEL, 2008; MIGNOLO, 2002, 2020; NUNES, 2008; DUSSEL, 1977, 1994). Ela propõe reconfigurar a relação entre epistemologia e ontologia⁹ para pensar na possibilidade de epistemes outras que começam na experiência da vida. Contemplar esse contexto é lançar uma análise para uma atividade de jogar que se configura como uma

9 Num esforço que se une às reflexões críticas sobre a longa crise da epistemologia como projeto normativo e interdito associado à ciência moderna.

subjetividade localizada socialmente, delimitada por condições materiais e espaciais, por hábitos e pelas visões e histórias outras. Isto posto, a perspectiva epistemológica do jogar considera as experiências não como uma “fonte” de dados, mas como uma produção de conhecimento em si mesma, como atuação do e no mundo.

O objetivo é fugir da *cegueira epistêmica* mencionada por Walter Mignolo (2002), que consiste quando nós, pesquisadores(as), somos incapazes de conceber indígenas, camponeses, trabalhadores e outros estratos alheios ao universo da academia – incluo aqui, portanto, jogadores(as) – como sujeitos produtores de saberes em sua pluriversidade (aqui compreendido pelo conjunto de variadas formas de conhecimento disponíveis no mundo), sejam eles existenciais, históricos ou ambientais. De vê-los e reconhecê-los como dotados de um lugar geopolítico, de um *corpo-político* – para usar um vocabulário caro à Ramón Grosfoguel (2018) – e como produtores de epistemologias, ontologias, metodologias e narrativas que buscam interpretar o tempo, o ambiente e as experiências do lugar que seu corpo ocupa no mundo.

Na filosofia e nas ciências ocidentais, aquele que fala está sempre escondido, oculto, apagado da análise. [...]. Ao quebrar a ligação entre o sujeito da enunciação e o lugar epistêmico étnico-racial/sexual/de gênero, a filosofia e as ciências ocidentais conseguem gerar um mito sobre um conhecimento universal Verdadeiro que encobre, isto é, que oculta não só aquele que fala como também o lugar epistêmico geopolítico e corpo-político das estruturas de poder/conhecimento colonial, a partir do qual o sujeito se pronuncia. (GROSFOGUEL, 2008, p. 119).

Aqui a proposição é a de questionar o estatuto do discurso da cientificidade – do método e da disciplinaridade (JÚNIOR, 2019) – e a geopolítica do conhecimento que se impera na academia, que se reserva o direito e o poder de classificar e validar outras formas de saber. Esse monopólio epistemológico, estético e temático – que Boaventura de Sousa Santos (2002) chama de *monocultura do saber* –, exercido na academia e reproduzido em outros contextos da sociedade, seja na mídia ou na política, acabam silenciando, suprimindo e marginalizando realidades que são ativamente produzidas como não existentes, nos termos colocados por Santos (2002, p. 246) em sua *sociologia das ausências*. “O que não existe é, na verdade, ativamente produzido como tal, isto é, como uma alternativa não-credível ao que existe”.

A ciência moderna e seu modelo de racionalidade ocidental (*rigor do saber*) exercem um papel crucial na manutenção da *cegueira epistêmica* dos que habitam certas geografias da razão. Santos define essa lógica da *monocultura do saber* como o modo de produção de não-existência mais poderoso: “consiste na transformação da ciência moderna e da alta cultura em

critérios únicos de verdade e de qualidade estética, respectivamente” (SANTOS, 2002, p 247). Ambas autodefinem-se, cada qual em seu campo, cânones exclusivos de produção e validação de conhecimento ou de criação artística. Tudo o que as escapam, que não é legitimado ou reconhecido por elas, é declarado automaticamente inexistente. “A não-existência assume aqui a forma de ignorância ou de incultura.”¹⁰ (SANTOS, 2002, p. 247).

Esse enquadramento é fundamental ao projeto moderno e da geopolítica do conhecimento, porque implica em considerar os atores como simples fontes fornecedoras de rica matéria-prima intelectual, fagocitada pelas certas cosmovisões e devolvidas ao mundo a partir de nossas próprias engenharias epistêmicas (JÚNIOR, 2019). Silvia Rivera Cusicanqui (1990) reforça essa crítica ao que considera uma instrumentalização dos sujeitos não acadêmicos por pesquisadores – agentes externos – que “extraem” livremente certas narrativas, saberes e experiências das comunidades e as utilizam como matéria-prima para as universidades, as indústrias de conhecimento do Ocidente, segundo seu argumento.

A propor um modo experiencial de estar em campo como forma de aproximação das epistemes do jogar, meu intuito é chamar a atenção para um movimento de *pensar com* que permita “encontros epistêmicos que se tornem um diálogo interepistêmico”, nos termos da proposta de Darnal Júnior (2019). Seguindo a trilha de uma *sociologia das ausências* (SANTOS, 2002), o objetivo da investigação das epistemes do jogar é transformar objetos impossíveis (pelas ciências sociais convencionais) em possíveis e, fundamentado neles, converter ausências em presenças. O que existe no jogo que escapa à dicotomia Norte/Sul? Existe uma força do jogar nas culturas indígenas que implode nossas noções cristalizadas de jogo?

Promover uma radical simetria de saberes, incluindo aquele que é produzido na ação de jogar, é reconhecer a dignidade e validade de todas as formas de saber, recusando o seu relativismo – a percepção de que todos os saberes seriam equivalentes (NUNES, 2008). O empenho epistemológico ao estudo do jogar suscita indagações de ordem ontológica que, acredito, decorrem da consideração situada da relação entre muitos saberes e suas epistemes, configurando o que chamo aqui de *ecologia de saberes do jogar* – na esteira da “ecologia de saberes” de Boaventura de Sousa Santos (2007) e da “ecologia situada do jogo” de Thomas Apperley (2010).

¹⁰ Santos (2002) oferece uma crítica mais aprofundada tanto na ciência moderna quanto da alta cultura em seu artigo. Para mais detalhes, uma consulta é recomendada.

A concepção de uma *ecologia de saberes do jogar*, seguindo a trilha da ecologia de saberes de Santos (2007), não concebe os conhecimentos em jogo de modo abstrato, mas antes como práticas de conhecimento que podem permitir ou mesmo impedir certas intervenções no ambiente do jogo. Essa perspectiva deixa de conceber a ciência como um ponto de referência ou de passagem obrigatório para o reconhecimento de todas e quaisquer formas de saberes e conhecimentos. Nessa orientação, a própria ideia de epistemologia é transformada profundamente (NUNES, 2008; SANTOS, 2007).

A proposta de se pensar a partir de epistemologias e epistemes do jogar outras assume, assim, uma característica que, particularmente, acreditamos ser um eixo assertivo – como reforçam Thiago Falcão e Daniel Marques (2017) – nas obras de Huizinga (2001) e Caillois (1991), ainda que a noção de jogo produzida por eles seja demasiadamente purista, positivada e prazerosa (TRAMMELL, 2020)¹¹. Trata-se de uma postura muito mais inclusiva com relação ao jogo, que se encaminha para muito além do gramado, dos ginásios, bolas, controles, peças e tabuleiros que recorrentemente são associados, em nossa cultura contemporânea, à atividade de jogar. Nesse escopo, as epistemes do jogar e suas epistemologias não apenas contemplariam o jogo, mas acolheriam até mesmo as muitas “acepções interacionais que jazem ao seu redor, ou dele derivam” (FALCÃO; MARQUES, 2017, p. 8).

Esse esforço revela tanto um compromisso em resgatar o amplo significado conceitual do jogo para além da acepção purista, prazerosa e positivada que aparece na literatura ocidental, presente nas linhas dos clássicos *Homo Ludens* de Huizinga (2001) e *Os jogos e os homens* de Caillois (1991), e assim de não reduzi-lo epistemologicamente como mero resultado de uma cultura, quanto de se aproximar de alguns preceitos de uma *Epistemologia do Sul* e do movimento filosófico latino-americano decolonial. Essa aproximação é útil como uma alternativa contra todo fundamentalismo, quer seja ele hegemônico, quer seja ele marginal (do Sul Global), que em comum tem a premissa de que apenas se alcança a “Verdade” e a Universalidade pela via de uma única tradição epistêmica (de raiz eurocêntrica ou que se queira não-hegemônica).

11 Aaron Trammell (2020) produz uma crítica potente no sentido de reescrever a definição de jogo para além daquela que foi historicamente informada por estudiosos e filósofos que trabalham no escopo de uma tradição branca europeia. Uma que desenvolve, a partir de Huizinga (2000) e Caillois (1991), ainda que não limitado a estes, uma leitura com um sentido mais positivo do jogo, voltada para o lazer e prazer. Trammell (2020) reflete como a experiência do povo negro descendente de escravos na América do Norte (sua fenomenologia) oferece uma redefinição da ideia de jogo ao considerar a tortura como uma forma de jogo – algo polêmico e desconsiderado pelos autores europeus responsável por reflexões e definições que são, ainda hoje, o alicerce do campo dos *game studies*. Ademais, o autor produz uma crítica acerca de como a adoção de uma postura moral em relação ao jogo – positivada, prazerosa ou boa – foi negligente e está conectada a um discurso global que torna as experiências de pessoas indígenas, negras e de cor invisíveis.

Esta reflexão prévia orienta a argumentação deste trabalho ao conceber estas duas pedras substanciais para o seu constructo. A princípio, que é necessário considerar o jogo como essencial para a percepção de um tempo (FALCÃO, MARQUES; MUSSA, 2020). Ele se revela como uma força social tão expressiva quanto a política ou a religião, por exemplo (ROBERTS, 2018). Em seguida, que a ação desempenhada no jogo não deve ser lida como desprovida de sentido prévio, ainda que que detenha a potência de ser transformadora. Ela acontece sempre dentro de um contexto circunscrito, um que orienta sua intencionalidade e prescreve sentidos (FALCÃO, MACEDO; KURTZ, 2021).

O potencial epistemológico do jogo reside, então, no fato de que é possível produzir uma multiplicidade de conhecimentos, sejam eles críticos ou não, a partir da ação (ou o impedimento intencional desta) do sujeito no artefato. Ao jogar, este age no ambiente pela sua inclusão como parte de uma comunidade identitária com distintas epistemologias de relacionamento com o mundo, com o jogo e carregando as epistemes que lhes são próprias. Como reforça Phillip Penix-Tadsen (2019, p. 11):

os jogos que as pessoas jogam se conectam a um senso de lugar: as culturas dos jogos refletem tanto as culturas locais quanto permitem os vínculos entre comunidades transnacionais, enquanto a experiência de jogo é impactada por parâmetros como classe sócio-econômica, contexto cultural e localização geográfica.

Assim posto, a orientação epistemológica do jogar é um esforço de compreender a ação (ou sua recusa) no ambiente do jogo a partir da própria cosmovisão em que se vive – seja o pesquisador, seja o jogador, seja o cruzamento e interconexão entre ambos, a depender do problema de pesquisa e da estratégia metodológica utilizada. O discurso em torno desse movimento epistemológico encontra eco naquilo que Apperley (2010) chama de “ecologia situada do jogo”, uma referência aos modos como distintos contextos de jogo constroem experiências completamente diferentes, a partir da percepção de condições situadas de encenação e desempenho do jogo sobre as quais o autor menciona.

Tomar o jogar nesses termos abre espaço para que uma epistemologia específica surja para compreender, criticar e refletir sobre os saberes que são produzidos a partir dessa ação, de sua organização, formação, desenvolvimento, funcionamento e produtos intelectuais subjacentes¹²: uma *epistemologia do jogar*. Como toda forma de conhecimento, a dimensão epistemológica do jogar é sempre provisória, em dinamismo, jamais definida ou acabada,

12 E a cultura digital, ainda que não limitada a ela, armazena parte considerável desse conhecimento em múltiplos formatos.

considerando que os conhecimentos são sempre parciais, geohistóricos e geolocalizados. As epistemologias do jogar estão sempre situadas pelo lugar epistêmico étnico-racial/sexual/de gênero (GROSFOGUEL, 2008) e, assim, são tributárias de um contexto econômico, epistêmico, político, ideológico, histórico, espacial, étnico-racial, classista e mesmo genderizado e religioso¹³. E uma quantidade considerável delas estão inscrita como parte do conjunto de perspectivas epistêmicas subalternas – a que podemos chamar, especificamente, de perspectivas *epistêmicas subalternas do jogar* –, “uma forma de conhecimento que, vindo de baixo, origina uma perspectiva crítica do conhecimento hegemônico nas relações de poder envolvidas” (GROSFOGUEL, 2008, p. 119).

As epistemologias do jogar, ainda que coloquem em questão um processo particular de reflexão¹⁴, conversa com uma abundante e indefinida área de estudos, como argumenta Thiago Quiroga (2013), que acompanha o desenvolvimento da ciência de forma mais ampla. Entretanto, em nossa compreensão, o autor refere-se especificamente a uma certa forma de ciência – isto é, a discussão em torno da construção da ciência moderna (e suas postulações derivadas como o pós-modernismo e pós-estruturalismo¹⁵) e da redução do conhecimento a certas percepções particulares a sua criação. Isto porque “a epistemologia enquanto projecto filosófico é indissociável da emergência e consolidação da ciência moderna” (NUNES, 2008, p. 47).

As implicações desta condição são muitas, mas não desejamos nos debruçar sobre essa perspectiva de debate, mesmo que seja relevante para uma compreensão crítica contextual mais ampla sobre a geopolítica do conhecimento, não somente porque alguns sociólogos e filósofos do pensamento crítico latinoamericano, a exemplo de Aníbal Quijano (2000), Enrique Dussel (1977, 1994), Ramón Grosfoguel (2008) e Walter D Mignolo (2003), já o empreenderam de forma competente, mas também porque articulações acerca desse fenômeno têm sido recentemente endereçadas no próprio campo dos *game studies*, tanto em seu âmbito internacional (MUKHERJEE, 2017; PENIX-TADSEN, 2019; TRAMMELL, 2020) quanto discussões sobre

13 Há, entretanto, que se ter cuidado com a diferença entre “lugar social” e “lugar epistêmico”, seguindo os preceitos alertados por Grosfoguel (2008). O fato de um(a) jogador(a) se encontrar socialmente do lado oprimido das relações de poder não indica imediatamente que reflita epistemicamente de um lugar epistêmico subalterno. Mesmo porque o triunfo do sistema-mundo moderno/colonial consiste em levar os sujeitos encontrados socialmente no lado oprimido da diferença colonial, a reproduzirem um pensamento epistemicamente semelhante àqueles que se situam em posições de domínio. Não reivindico um populismo epistêmico, que partiria do princípio de que todo conhecimento produzido pela ação no jogo, a partir de baixo, seja tomado diretamente como se fosse um conhecimento epistêmico subalterno por excelência (GROSFOGUEL, 2008).

14 Uma instância em torno da qual estão inscritas as práticas de ação (e também de produção) no artefato, contextualizadas pelo lugar que os corpos dos sujeitos que agem (e os criam) ocupam no mundo.

15 Segundo argumenta Grosfoguel (2008), o pós-modernismo e o pós-estruturalismo representam uma crítica eurocêntrica ao eurocentrismo e, portanto, como projetos epistemológicos, ambos os movimentos se encontram aprisionados no interior do cânone ocidental.

o fenômeno encontram difusão na literatura brasileira (FALCÃO *et al.*, 2020; MACEDO; KURTZ, 2021; FALCÃO, MUSSA; MACEDO, 2020; MESSIAS, AMARAL; OLIVEIRA, 2019; MESSIAS; MUSSA, 2020).

Muito embora constituídas por inúmeros e particulares desdobramentos decorrentes de suas abordagens, em comum estes trabalhos oferecerem possibilidades de interpretação e reflexão que reconhecem instâncias, experiências e histórias outras, localizadas no Sul, como produtoras de sentido, discursos, práticas – e não apenas como mercados prontos para o consumo.

O risco de se seguir por um caminho que limita a compreensão do que é ciência e conhecimento é sermos levados ao uso de estruturas reconhecidas de uma certa cosmovisão moderna¹⁶, o que não nos é útil mesmo porque a revisão destas epistemologias impõe-se nas mais diferentes áreas a partir dos desafios postos pelos saberes do que se convencionou chamar de “Sul”, dos quais os autores mencionados anteriormente integram. Assim posto, uma orientação epistemológica do jogar não possui compromisso com um paradigma único.

O pensamento está em todos os lugares onde os diferentes povos e suas culturas se desenvolveram e, assim, são múltiplas epistemes com seus muitos mundos de vida. Há, assim, uma diversidade epistêmica que comporta todo o patrimônio da humanidade acerca da vida, das águas, da terra, do fogo, do ar, dos homens [e, acrescentamos, dos jogos]. (PORTO-GONÇALVES, 2005, p. 3).

É importante esclarecer ainda que esse caminho tão pouco busca reforçar o mesmo paradigma binário centro-periferia ou Norte-Sul, a partir da instauração de um em detrimento de outro. Como argumenta Penix-Tadsen (2019), é importante que as pesquisas de jogos levem em consideração os saberes – e perspectivas/cosmologias/visões, como menciona Grosfoguel (2008) – provenientes do Sul Global, mas esse movimento não significa tratar as análises dos jogos no Sul como se estas fossem apartadas dos estudos de jogos em geral, nem mesmo abordar a temática de modo a sustentar sua “marginalidade vis-à-vis um presumido ‘centro’ da cultura de jogo global” (PENIX-TADSEN, 2019, p. 11)¹⁷.

Desconstruir a homogeneidade e o estatuto finalizado *per si*, que se impõe dentro de dinâmicas Norte-Sul e de conceitos como centro-periferia, é grande parte do esforço que essa orientação visa desafiar. Seguindo Grosfoguel (2008), uma perspectiva epistemológica do jogar

16 Uma que, necessariamente, sublinha linhas de fronteiras, traça especificidades, define critérios e um conjunto que permite estabelecer o que pode ou não ser conhecimento e como este pode ser validado e reconhecido.

17 Um exemplo prático dessa abordagem pode ser encontrado na perspectiva epistemológica da gambiarra como uma forma de conhecimento técnico, de Messias e Mussa (2020), atravessada pelas esferas política, socioeconômica, estética e cognitiva. Uma orientação que procura “sair de um contexto pós-colonial de precariedade como desigualdade socioeconômica regional, para uma ideia de precariedade e improviso como forma de conhecer” (MESSIAS; MUSSA, 2020, p. 176).

não pode basear-se num universal abstrato (um particular que se pretende ascender a desenho – ou desígnio – universal global, em detrimento de outras formas de jogar, mesmo sendo estas ocidentais), mas resultado de um diálogo crítico entre diversos projetos/experiências situadas de modo político/ético/epistêmico, apontando para um espectro pluriversal e interepistêmico da cultura de jogo global, e não universal.

Essa é a postura que adotamos para pensar o caso específico das epistemologias do jogar, a partir de uma abordagem que, ainda que seja desenvolvida por particulares e inúmeros desdobramentos, apresenta pontos de convergência com essa perspectiva filosófica crítica latinoamericana. O jogo¹⁸, recorrentemente, é marcado pelo crivo – não raro uniforme – do *instrumento*, em que se concebe o fenômeno do jogar quase sempre como *meio* para se alcançar um dado *fim* (vencer, perder, progredir, entreter e mesmo comunicar, acepção comum pela qual o nosso campo da Comunicação costuma acolher o debate sobre os *game studies*). Como rascunhado nas linhas iniciais de minha introdução, essa concepção é, efetivamente, relevante para a construção do campo à medida que habilita um debate de âmbito muito mais específico e é, especialmente, efetiva por se dedicar a perguntas pontuais sobre elementos muito mais operacionais – técnicos – do que de aspectos sociais ou de gradações simbólicas, como lembram Falcão e Marques (2017).

Ainda que esta visão não esteja equivocada, mesmo quando falamos das epistemes do jogar, conceber a atividade de jogo enquanto perspectiva epistemológica – a viabilidade dessa forma de conhecer no quadro do jogo, *lato sensu* – produz um contexto capaz de deslocar esta condição e viés instrumental para outro que o reivindica como uma forma de conhecer. Não apenas aquilo que se pode conhecer (de ordem ontológica), mas como se pode fazê-lo (práxis)¹⁹.

Essa leitura epistemológica do jogar parece, em algum sentido, conduzir a um discurso contra o método – na pertinente esteira crítica às metodologias normativas observada por Paul Feyerabend (1975). Aqui ser contra o método – não qualquer método, mas aquele que procura se impor como padrão de validação em quaisquer ramos dos saberes – é resgatar a origem da epistemologia sem que esse projeto acabe por se organizar como refém, e referência central, à ciência elevada à condição de padrão, por meio do qual todos os demais conhecimentos serão, portanto, aferidos e validados (NUNES, 2008). Seria, assim, incoerente com a trajetória até aqui

18 Jogo aqui assume o entendimento muito mais específico enquanto *medium*, não como fenômeno que contemple sua dimensão genérica e arcana da cultura (FALCÃO; MARQUES, 2017).

19 Novamente, a proposição de gambiarra como uma forma de conhecimento técnico de Messias e Mussa (2020) é um exemplo valioso dessa orientação – ou, mais especificamente como desdobramento em seu interior.

eleger um método como o arauto da salvação diante da complexidade do mundo e das atividades e situações de jogo.

Seguindo a crítica de Feyerabend (1975), defendo que as diversidades das epistemes e epistemologias do jogar só podem ser compreendidas a partir de um igual pluralismo metodológico, um que considera simétricas todas as formas metodológicas de se aproximar dessas epistemes advindas de vários saberes²⁰. Apesar dessa compreensão, o intertítulo seguinte trata de oferecer alguns pressupostos de abordagem aberta, onde o pluralismo metodológico, a apropriação e a transformação não só são recomendadas como encorajadas.

3. Por um modo experiencial de estar em campo

Existem muitas formas de se atuar – ou estar, como prefere Jean-Guy Goulet (2011) – em campo. A abordagem experiencial surge dentro do campo da Antropologia e de seu método genérico, a etnografia, como uma resposta para além das restrições das perspectivas positivistas, estruturalistas e interpretativas, que por muitos anos guiaram – e ainda guiam – a forma de agir no campo por parte daquele que pesquisa. Essa orientação redefine a epistemologia e estas tradições até então estabelecidas²¹.

Na abordagem experiencial, aquele que investiga cria uma experiência intercultural mais radical com os interlocutores e o universo estudado, e é esta experiência que baseia o diálogo interepistêmico com o conhecimento do outro e a produção do saber científico com este. A experimentação no campo, seguindo este percurso experiencial adotado por antropólogos, faz com que se aprenda e compreenda, etapa por etapa, para além do que se espera aprender e compreender sobre uma comunidade ou cultura. Há três maneiras de estar em campo adotadas por antropólogos conforme suas compreensões de suas áreas disciplinares: tratam-se das tradições estruturalista, interpretativa e experiencial²².

É neste sentido que caracterizamos essa dimensão epistemológica do jogar em relação à potencialidade do percurso experiencial de estar em campo, defendido por Goulet (2011) a partir da Antropologia com atitude (e participativa) de Johannes Fabian (2000, 2001). O modo

20 É importante considerar aqui, por exemplo, que a própria atividade dos sujeitos de conhecimento detém o potencial de servir como um instrumento/ferramenta metodológica para leitura de suas epistemes. Os pesquisadores devem permanecer sensíveis – como parte intrínseca do modelo experiencial de estar em campo que se propõe – para identificar as formas práticas de conhecer as epistemes por parte de seus próprios interlocutores e, assim, possivelmente, utilizá-las para a leitura de suas experiências de jogo.

21 Uma revisão acerca do uso do aporte etnográfico na pesquisa em jogos digitais, além de um exemplo prático de aplicação do pluralismo metodológico para o estudo das epistemologias e epistemes do jogar, podem ser encontrados em meu trabalho de campo de mestrado (MACEDO, 2018).

22 Cada uma já rendeu um longo debate e não me deterei no aprofundamento de cada uma dessas abordagens, senão aquela que interessa para os propósitos deste artigo. Para mais informações, ver o trabalho de Goulet (2011).

experiencial de estar em campo consiste, em linhas gerais, não apenas em produzir conhecimento compartilhado (*pensar com*) na relação entre aquele que pesquisa e aqueles que são estudados, mas também que este conhecimento destinava-se aos próprios sujeitos. Essa orientação é, antes, uma maneira de percepção e acercamento do que propriamente um conjunto de procedimentos fixos e imutáveis, como dito. Esse movimento de pensar com os sujeitos implica, necessariamente, em promover um deslocamento das geografias e biografias da razão (ROY, 2016). Leva ainda mais além, como sugere Júnior (2019, p. 368): “descolonizar as instituições como a universidade e as ciências, e seus representantes como únicos espaços e sujeitos produtores de teoria e metodologia, e leva-nos a pensar como o momento gnosiológico ocorre no mundo real de maneira compartilhada”.

Muito próxima da pesquisa-ação (ou investigação participativa/investigação-ação), a diferença do modo experiencial de estar campo deste método consiste nos limites que à primeira se impõem – o que não significa, de minha parte, uma oposição ao seu uso. Na pesquisa-ação aquele que pesquisa ainda detém toda a prioridade na decisão dos temas que serão estudados e dos problemas a serem explorados, cabendo a ele(a) a prerrogativa de decidir (ou não) qual a orientação da ação e as modalidades de participação que lhe podem ser mais úteis aos seus propósitos (CUSICANQUI, 1987). Por outro lado, o potencial epistêmico do percurso experiencial distingue-se da razão instrumental e do método das ciências sociais, das normas disciplinares, e também abre caminhos para se diferenciar da pesquisa-ação.

Seguindo a trilha do potencial epistemológico e teórico da história oral de Cusicanqui (1987), uma maneira experiencial de estar em campo, neste contexto, ultrapassa os limites de uma metodologia “participativa” ou “de ação” à medida em que se configura como um exercício coletivo de desorientação – ou anarquismo, nos termos de Feyerabend (1987) –, seja para os sujeitos, seja para aquele que pesquisa. Se nesta dinâmica se combinar esforços de interação conscientes entre setores distintos, e se o fundamento desse exercício for pautado no reconhecimento mútuo e na honestidade em relação ao lugar que os corpos dos sujeitos envolvidos (incluindo aquele que pesquisa) ocupam na “cadeia colonial”²³, tão mais ricos serão os resultados obtidos. Essa sistematização permite uma dialética entre dois (ou mais) polos envolvidos ativamente na reflexão e conceituação, não mais partindo do pressuposto de que existe um sujeito que pensa (cognoscente) e outro “passivo”. Tratam-se de dois (ou mais,

23 Alguns intelectuais (DUSSEL, 1977; GROSFUGUEL, 2008; MIGNOLO, 2000) vieram nos lembrar que no exercício de enunciação sempre partimos a partir de um determinado lugar situado nas estruturas de poder, uma vez que ninguém consegue escapar das amarras das hierarquias de classe, gênero, espirituais, sexuais, linguísticas, geográficas e raciais do sistema-mundo patriarcal/capitalista/colonial/moderno (GROSFUGUEL, 2008).

incluindo uma comunidade) sujeitos que refletem conjuntamente sobre sua experiência e sobre a visão que cada um possui do outro (CUSICANQUI, 1987).

O modo experiencial de estar em campo, como a história oral de Cusicanqui (1987), introduz uma dimensão até então ausente na pesquisa-ação: a história e a experiência histórica daqueles relacionados pelas estruturas hierárquicas e de poder²⁴. Esse potencial rearranja a relação de sujeito – que, neste caso, é aquele que joga – para uma em que este é sujeito de conhecimento – a ser, assim, conhecido e compreendido pela sua ação, aqui em específico de jogar, ela própria uma produção de conhecimento.

O jogador/jogadora e aquele que pesquisa possuem simetria entre si, sem que se estabeleça hierarquias de saberes entre eles. Esta é uma de muitas abordagens possíveis para se operacionalizar uma leitura e interpretação das epistemologias e epistemes do jogar. É deste momento em diante que a dimensão epistemológica do jogar se configuraria não como uma teoria ou um paradigma, mas como um projeto de práxis do conhecer. Esse exercício de pluralismo metodológico aqui construído deve-se, por certo, de que há um paralelo nada casual entre as proposições desses autores citados nos últimos parágrafos.

Parte do aprendizado desenvolvido dentro das ambiências do jogo, aos pesquisadores que se concentram nas pesquisas de jogos em sua acepção digital, envolve reconhecer a humanidade que ali ocorre. Experimentar, praticamente ou de outra forma, entre e/ou similar ao que os jogadores vivem nesses ambientes, oferece uma oportunidade de contextualização e visão única para os valores, relações de poder, normas, epistemologias e crenças de uma comunidade determinada. Como defende Aarseth (2003), a experiência com o jogo e o pré-conhecimento adquirido figuram como um dos pré-requisitos necessários para a produção de uma pesquisa adequada sobre jogos. Jogo e pré-conhecimento são elementos inseparáveis de uma pesquisa ideal sobre jogos.

Dada a diversidade de jogos, seja em termos de gêneros ou de plataformas, a aproximação experiencial é um enquadramento especialmente útil para o estudo das epistemologias e epistemes do jogar, pois permite a nuance. Fabian (2000) evidencia que pesquisadores filiados às tradições positivista e interpretativa cantaram, dançaram ou jogaram

24 Fabian (2001), por exemplo, argumenta que a teoria é constantemente denunciada como símbolo de elitismo, masculinidade, relações de poder, ocidentalidade e outras formas de dominância. A exclusão daquele que pesquisa do seu trabalho é capaz de inviabilizar e tornar invisível a percepção das relações de poder e hierarquias que perpassam uma pesquisa e o debate epistemológico que suscita. A exclusão e separação dos eventos ou experiências dialógicas, durante o campo, entre aquele que pesquisa e seus interlocutores é problemática, porque se perde choques entre diferentes desafios que colocam em questão as próprias suposições epistemológicas, éticas e ontológicas de quem investiga. Essa relação é, porém, envolta de dilemas e contradições em muitos casos, com demandas conflitantes e enigmas éticos. Não existe um guia prático que oferece saídas para os problemas a serem enfrentados (GOULET, 2011).

raramente com seus interlocutores, uma vez que “[...] suas ideias de ciência e suas regras de higiene fizeram que eles rejeitassem cantar, dançar e tocar como fontes de conhecimento” (FABIAN, 2000, p. 127)²⁵.

Para que seja possível compreender algo a respeito do outro (o seu jogar, aqui em questão), é preciso ser capaz de estar aberto aos seus pontos de vista, a questionar a objetividade na pesquisa científica. É fruto dessa demanda para suplantar as restrições das vertentes positivistas, estruturalistas e interpretativas na Antropologia que pesquisadores responderam a partir da orientação experiencial, uma tradição fundamentada pelo conhecimento do outro constituído por meio de uma participação profunda no ambiente da vida deste (neste caso, o jogo). O pesquisador que se filia a essa proposta *cosente*, isto é, *sente com* seus interlocutores a partir de uma radical experiência intercultural com seu campo (e seus membros).

Trata-se de um aproveitamento do aspecto do campo feito por estudiosos que se engajam em formas novas de escrita, que demandam a inclusão deles próprios em suas narrativas. O resultado desses relatos revela não apenas as experiências de um autor vivendo em um meio que pode (ou não) lhe ser estranho, mas a interação recíproca entre o pesquisador e a comunidade que o acolhe, de tal forma que um ilumina ao outro como a si próprio (GOULET, 2011).

Essa proposta, embora apresente aberturas para uma variedade de vantagens associadas ao aspecto estático do campo, contudo, não isenta o pesquisador de construir uma pesquisa com objetivos claros, ter domínio de habilidades de pesquisas – a necessidade de uma experiência prévia do jogo que pretende estudar, por exemplo –, senso de cuidado e respeito no momento de se comunicar com os interlocutores (GOULET, 2011). Assim exposto, é possível que se siga para um breve debate a respeito de um engajamento a uma postura epistemológica e metodológica no percurso experientialista que se propõe.

4. Da necessidade de jogar: o engajamento a uma postura epistemológica e metodológica do jogar

O percurso experiential de estar em campo nos encaminha a uma necessidade de jogar e do engajamento do pesquisador a uma postura epistemológica e metodológica do jogar. Isto é, o estudo do jogo deve incluir também a própria ação do jogar por parte daquele que investiga (AARSETH, 2003). Se afirmamos que é preciso aceitar ocupar um lugar de experimentação na pesquisa em jogos digitais – ainda que não limitado a estes –, em vez de imaginar-se lá, o

25 No entanto, deve-se reconhecer que nem sempre jogar é uma opção para quem pesquisa por inúmeros marcadores (de gênero, étnico-raciais, socioeconômicos, políticos, espaciais etc.). Ver Macedo (2018).

fazemos pela simples razão de que o que ali figura é literalmente inimaginável para quem pesquisa, ainda que ele seja o mais habituado a trabalhar com representações. Quando se joga um determinado jogo, é-se bombardeado por intensidades específicas, que geralmente não são percebidas ou escapam à captura do mais acurado estudioso que somente observa. Esse jogo, e as intensidades que lhe são ligadas, tem, então, que ser experimentado – o único modo de se aproximar dessa experiência, contudo, é por meio de um engajamento e comprometimento com o jogo.

Ainda que o processo de análise de jogos dependa essencialmente de quem são os pesquisadores e dos seus objetivos, mais relevante do que essas capacidades é a ética da investigação. De modo mais amplo, gostaria de ressaltar para a existência de uma ética que se requisita daquele que pretende desenvolver comentários sobre jogos, sobre epistemes do jogar ou utilizá-los em suas análises estéticas ou culturais: o dever de jogar, ao menos para que os comentários postos correspondam, em um nível mínimo, aos do grupo no qual cada pesquisador(a) se reconhece e filia (AARSETH, 2003).

A ausência da experimentação do jogo pessoalmente torna provável que se cometa graves erros de interpretação, por mais que um pesquisador estude a mecânica e busque adivinhar as soluções da melhor forma que puder (AARSETH, 2003). Falcão (2014, p. 13) oferece um pensamento semelhante ao dizer que, nos jogos digitais, “o lugar de espectador não existe, uma vez que ele é por demais limitado, além de não conceber a interação direta daquele que assiste para com o aparato”. Se subsiste um componente de indisciplina – ou mesmo anarquismo proposto por Feyerabend (1987) – na constituição e desenvolvimento da pesquisa a partir dessa abordagem, cabe sublinhar que a coleta desses momentos imprevisíveis obedece a um acurado rigor necessário para convivência com os sujeitos, para o registro e debate com estes sobre a produção de conhecimento que desenvolvem. O próximo tópico trata de sugerir alguns passos iniciais para serem seguidos por quem pretende debruçar um olhar sobre as epistemes do jogar, não como um agregado de procedimentos fixos e imutáveis, mas como um modo de percepção e acercamento.

5. Caminhos para uma modo experiencial de estar em campo: o modelo *quadripartite* como um projeto de práxis do conhecer

Para melhor visualizar a orientação a uma forma experiencial de estar em campo, e que não se pretende acabada em si mesma, mas uma construção adaptável e pronta para a apropriação por aquele que pesquisa, sugiro um mecanismo de estruturação do procedimento metodológico com base em um modelo *quadripartite*. O primeiro nível do trabalho é voltado

para a aproximação com o campo – aqui a opção epistemológica deve ser levada em conta, na medida em que esta é uma peça fundamental que atravessa as etapas posteriores; as linhas pregressas deste artigo tratam de oferecer uma série de problematizações antes desse movimento inicial. O *segundo nível* é a captura de dados (aqui tratados como uma forma de saber/conhecimento e sensíveis na relação negociada com os interlocutores), a descrição e montagem de sentidos em torno de uma determinada episteme do jogar – com vias de construir uma epistemologia situada como integrante de uma mais ampla ecologia de saberes do jogar.

Como parte do pluralismo metodológico, esse movimento pode recorrer a inúmeros instrumentais e ferramentas de diferentes saberes²⁶ que, porém, precisam ser apropriados com base nos pressupostos epistemológicos anteriormente descritos. A *terceira etapa* trata da análise dos conhecimentos dos sujeitos a que se teve acesso e, por fim, a *quarta* é voltada para a construção de conclusões a partir dos resultados alcançados. É apropriado que todas essas etapas – ou ao menos as três/duas últimas – contêm com a opinião das pessoas que jogam, que podem aferir e validar se seus conhecimentos estão ali representados de maneira adequada²⁷. Esse modelo é pensado como um projeto de práxis do conhecer e de forma cíclica, embora sua apresentação neste texto se dê de modo linear, o que de maneira prática significa que é possível que essas etapas se conectem de modo muito particular a depender de cada contexto.

Dito isso, convém mencionar que a sistematização e tratamento (incluindo aqui a decupagem para a descrição) desses conhecimentos produzidos pelos jogadores é parte significativa do trabalho, os quais podem ser classificáveis conforme categorias possíveis e advindas do próprio campo. Em se tratando de uma abordagem experiencial, o processo de análise desses dados pode ser diariamente realizado, a partir do momento em que se observa a incidência de determinadas categorias evocadas continuamente e, portanto, importantes para compor a análise. Como se poderia esperar, esta etapa vale-se de maneira recorrente dos métodos etnográficos de descrição e da sensibilidade antropológica e sociológica, procurando cruzar, de um lado, as informações provindas dos dados e, de outro, a leitura do significado e sentido que as ações possuem em si mesmas, a partir das análises e de comentários interpretativos daquele que pesquisa e de seus próprios interlocutores.

O processo de sistematização e tratamento de dados permite a organização destes em padrões, categorias e, assim, construir determinadas unidades descritivas. Assim, durante a

26 Caderno de campo, máquina fotográfica e/ou de vídeo, *smarthphones*, gravação de áudios, *softwares* para captura e gravação de telas, aplicativos de mensagens instantâneas, serviços de redes sociais, ferramentas de vigilância com dados de jogo, além da própria práxis dos sujeitos, são alguns dos muitos exemplos possíveis.

27 As confissões e diálogos precisam ser guiados pela ética da investigação. E esta é uma decisão final que cabe a cada pesquisador adotar ou não, assumindo suas vantagens, riscos e responsabilidades.

pesquisa, o/a pesquisador(a) deve estar atento para identificar um ponto de saturação que permita compreender os padrões encontrados no decorrer da observação e convívio com a experiência/conhecimento dos sujeitos.

Considerações finais: reiniciar o jogar, reparar o jogo

Esse artigo buscou apresentar uma percepção sobre a atividade de jogar com raízes epistêmicas variadas, cuja estrutura se sustenta na observação e aproximação do saber (e na forma de) jogar do outro por meio de sua cosmologia local. A perspectiva deste texto foi propor o rascunho de uma contribuição epistêmico-metodológica que tencione as suposições e bases epistemológicas, éticas e ontológicas de quem investiga. Essa orientação procurou, primeiro, sustentar o argumento do jogar como um tipo de conhecimento – parte de uma ecologia de saberes do jogar mais ampla – e, em seguida, oferecer uma forma de compreensão deste a partir de um modo experiencial de estar em campo – um que contempla, acreditamos, o pluralismo metodológico que se pretende. Essa orientação é, antes, uma maneira de percepção e acercamento do que propriamente um conjunto de procedimentos fixos e imutáveis.

Em seguida, defendo que a análise de jogos pode ser tanto (i) valiosa ao se optar pela escolha de um dispositivo metodológico que considera o engajamento do pesquisador a uma postura epistemológica do jogar e, portanto, produtora de dados analisáveis; (ii) quanto que a leitura de uma produção epistemológica do outro demanda aprender a partir de uma abordagem dialógica simétrica e equivalente na relação entre pesquisador(a) e jogador(a). Por fim, argumentou-se que essa pode ser uma perspectiva relevante à análise da pluralidade epistemológica produzida no jogo.

Esse movimento foi construído com base em uma maneira experiencial de estar em campo que opera a partir de um modelo *quadripartite*, sugerido como caminho inicial, mas nunca definitivo, para se aproximar da dimensão epistemológica do jogar. Nesse esforço, essa proposta aciona a participação (bem como a subjetividade, a reflexividade e a autobiografia) enquanto recursos que permitem pensar sobre a postura do pesquisador dentro do campo, no reconhecimento do lugar que seu corpo ocupa no mundo, e como condições para o desenvolvimento da pesquisa.

É chegada a hora de reiniciar e repensar com urgência a própria definição de jogo, “de modo a abrir espaço para aqueles que ela oprimiu e também para aqueles que elevou”, como sugeriu recentemente Trammell (2020, p. 34). A ideia de jogo que presume que todos se envolvem em atividades essencialmente positivas, boas, construtivas e salutares, destacando

assim as características prazerosas do jogar ao passo que exclui as nocivas, acabam por construir um viés epistêmico em relação às pessoas com acesso às condições de lazer, silenciando, suprimindo e marginalizando realidades que são ativamente produzidas como não existentes.

Ao estudar a episteme do jogo e jogar de pessoas negras, Trammell (2020) revela o quanto a tortura ajuda a ilustrar um quadro mais complexo da ecologia de saberes do jogar, no qual os potenciais mais hediondos do jogo veem à tona e confrontam-se com os mais agradáveis – evocando o trauma da escravidão. Um lado oculto do jogo/jogar é trazido à superfície, revelando as muitas formas que este serviu (e continuando servindo) como ferramenta a projetos de dominação. Nesse embate, ao se partir de uma abordagem epistêmica procedente do lado subalterno do jogar, novas ideias de jogo florescem: ele pode ser tortuoso, corrupto ou até mesmo doloroso; capaz de curar tanto quanto doer em certas culturas, experiências e conhecimentos coletivos.

Isso só é possível se procedermos a um deslocamento da nossa geopolítica do conhecimento, a enxergar o jogo do ponto de vista do lugar estrutural de uma mulher indígena das Américas, por exemplo, de uma comunidade quilombola da Amazônia brasileira ou mesmo de um homem indígena-quilombola do Sul do país. Proponho, assim, a seguinte provocação/questão epistêmica: como seria a ideia de jogo se deslocássemos o privilégio do *locus* de enunciação moderno-colonial, transferindo-o do homem europeu branco para esses sujeitos acima mencionados? É a isso que a epistemologia do jogar se propõe: um exercício que procura deslocar o lugar a partir do qual os paradigmas são pensados e produzidos.

A partir do momento que se considera a história e a experiência histórica daqueles relacionados pelas estruturas hierárquicas e de poder, os lugares que os corpos dos sujeitos ocupam no mundo e na cadeia colonial (seu lugar geopolítico e o corpo-político daquele que fala, seu *locus* de enunciação), novas percepções ganham força e a diversidade e complexidade aparecem. Não podemos esquecer que o jogo foi cúmplice do apagamento sistêmico de pessoas marginalizadas do domínio do lazer, que também serviu a projetos de barbárie ao longo de sua história (TRAMMELL, 2020).

Jogos não devem ser dissociados fundamentalmente da cultura e de suas ideologias dominante, porque são eles mesmo tributários dos contextos culturais em que estão inseridos. Esforços como o de Trammell (2020) vão de encontro com esta proposta de abrir espaço para uma definição mais inclusiva e reparadora do jogo, que nos ajude, particularmente, a entender o estado do jogo em sua diversidade, a dar vasão para que apareçam, enfim, epistemologias e

ontologias outras divergentes do paradigma moderno, ocidental e norte-centrado de todas as partes do mundo. Até aqui, o jogo se beneficiou de uma amnésia em relação à história. É chegada a hora de oferecer espaço para que a complexidade política de jogo seja, finalmente, revelada.

Referências

- AARSETH, E. O Jogo da Investigação: abordagens metodológicas à análise de jogos. **Caleidoscópio: Revista de Comunicação e Cultura**, Lisboa, n. 4, p. 9-23, 2003.
- APPERLEY, T. **Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to the Global**. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2010.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.
- CUSICANQUI, S. El potencial epistemológico da História Oral: de la lógica instrumental a la decolonización de la historia. **Temas Sociales**, La Paz, n. 11, p. 49-64, 1987.
- DUSSEL, E. **Filosofía de Liberación**. México: Edicol, 1977.
- DUSSEL, E. **1492: El encubrimiento del Otro: Hacia el origen del “mito de la modernidad”**. La Paz: Plural Editores, 1994.
- FALCÃO, T. **Não-humanos em Jogo**. Agência e Prescrição em *World of Warcraft*. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas), Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014.
- FALCÃO, T.; PERANI, L. O Lúdico e a Cultura (Digital). **Revista Lumina**, Juiz de Fora, v. 11, n. 1, p. 1-4, 2017.
- FALCÃO, T.; MARQUES, D. Editorial: Aprendendo a jogar. **Revista Metamorfose**, Salvador, v. 2, n. 1, p. 6-11, 2017.
- FALCÃO, T.; MARQUES, D.; MUSSA, I. #BOYCOTTBLIZZARD: capitalismo de plataforma e a colonização do jogo. **Contracampo**, Niterói, v. 39, n. 2, p. 59-78, 2020.
- FALCÃO, T.; MARQUES, D.; MUSSA, I.; MACEDO, T. At the Edge of Utopia. Esports, Neoliberalism and the Gamer Culture’s Descent into Madness. **Journal Gamevironments**, Bremen, v. 13, n. 2, p. 382-419, 2020.
- FALCÃO, T.; MACEDO, T.; KURTZ, G. Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: uma aproximação a *Magic: the Gathering*. **Revista MATRIZES**, São Paulo, no prelo, 2021.
- FABIAN, J. **Out of our minds: reason and madness in the exploration of Central Africa**. Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press, 2000.
- FABIAN, J. **Anthropology with an Attitude**. Stanford: Stanford University Press, 2001.
- FEYERABEND, P. **Contra o método**. Rio de Janeiro: F. Alves, 1977.
- MUSSA, I.; FALCÃO, T.; MACEDO, T. Lazer liminar: colonização do jogo e trabalho do jogador no RappiGames. **ANTARES**, Caxias do Sul, v. 12, n. 28, p. 313-340, 2020.
- GOULET, J. Trois manières d’être sur le terrain: une brève histoire des conceptions de l’intersubjectivité. **Anthropologie et Sociétés**, Quebec, v. 35, n. 3, p. 107-125, 2011.
- GROSFUGUEL, R. Para descolonizar os estudos de economia política e os estudos pós-coloniais: transmodernidade, pensamento de fronteira e colonialidade global. **Revista Crítica de Ciências Sociais**, Coimbra, v. 80, n. 1, p. 115-147, 2008.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- JÚNIOR, D. Encontros epistêmicos e a formação do pesquisador em História Oral. **História Oral**, Rio de Janeiro, v. 22, n. 1, p. 359-372, 2019.

- LANKOSKI, P.; BJÖRK, S. (ed.). **Game Research Methods: An Overview**. Pittsburgh: ETC Press, 2015.
- MACEDO, T. **Like a Pro: Dinâmicas Sociais no e-Sport**. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Cultura e Amazônia), Universidade Federal do Pará, Belém, 2018.
- MACEDO, T.; KURTZ, G. Quem não sonhou em ser um jogador de videogame? Colonialidade e trabalho de esperança em *Free Fire*. **Contracampo**, Niterói, no prelo, 2021.
- MESSIAS, J.; AMARAL, D.; OLIVEIRA, T. Playing Beyond Precariousness: The Political Dimension of Brazilian Modding in Pro Evolution Soccer. In: PENIX-TADSEN, P. (ed.). **Video Games and the Global South**. Pittsburgh: ETC Press, 2019, p. 75-86.
- MESSIAS, J.; MUSSA, I. Por uma epistemologia da gambiarra: invenção, complexidade e paradoxo nos objetos técnicos digitais. **MATRIZES**, São Paulo, v. 14, n. 1, p. 173-192, 2020.
- MIGNOLO, W. El potencial epistemológico de la historia oral: algunas contribuciones de Silvia Rivera Cusicanqui. In: MATO, D. (org.). **Estudios y otras prácticas intelectuales latinoamericanas en cultura y poder**. Caracas: CLACSO, 2002, p 1-16.
- MIGNOLO, W. **Historias locales/diseños globales: colonialidad, conocimientos subalternos y pensamiento fronterizo**. Madrid: Akal, 2003.
- MIGNOLO, W. A Geopolítica do Conhecimento e a Diferença Colonial. **Revista Lusófona de Educação**, Lisboa, v. 48, n. 48, p. 187-224, 2020.
- MUKHERJEE, S. **Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back**. Londres: Palgrave Macmillan, 2017.
- NUNES, J. O resgate da epistemologia. **Revista Crítica de Ciências Sociais**, Coimbra, v. 80, p. 45-70, 2008.
- QUIJANO, A. Colonialidad del poder y clasificación social. **Journal of World-Systems Research**, Santa Cruz, v. 6, n. 2, p. 342-38, 2000.
- QUIROGA, T. **Pensando a episteme comunicacional**. Campina Grande: EDUEPB, 2013.
- PENIX-TADSEN, P. (ed.). Video Games and the Global South: Five Snapshots. In: PENIX-TADSEN, P. (ed.). **Video Games and the Global South**. Pittsburgh: ETC Press, 2019, p. 1-32.
- PORTO-GONÇALVES, C. Apresentação da edição em português. In: LANDER, E. (org.). **A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais**. Buenos Aires: CLACSO, 2005, p. 3-5.
- ROBERTS, M. The Politics of Playtime: Reading Marx through Huizinga on the Desire to Escape from Ordinary Life. **American Journal of Play**, New York, v. 11, n. 1, p. 46-64, 2018.
- ROY, A. Who's afraid of postcolonial theory? **International Journal of Urban and Regional**, [s.l.], v. 40, n. 1, p. 200-209, 2016.
- SANTOS, B. Para uma sociologia das ausências e uma sociologia das emergências. **Revista Crítica de Ciências Sociais**, Coimbra, v. 63, n. 2, p. 237-280, 2002.
- SANTOS, B. Para além do Pensamento Abissal: das linhas globais a uma ecologia de saberes **Revista Crítica de Ciências Sociais**, Coimbra, v. 78, p. 3-46, 2007.
- TRAMMELL, A. Torture, Play, and the Black Experience. **GAME: The Italian Journal of Game Studies**, Reggio Calabria, v. 9, n. 1, p. 33-49, 2020.