

## Platinar jogos: um projeto enunciativo psicopolítico

## Platinum in games: a psychopolitic enunciative project

LEONARDO REITANO

Universidade de São Paulo (USP) – São Paulo, São Paulo, Brasil.  
E-mail: o.reitano@gmail.com. ORCID: 0000-0002-8451-1443.

Edição v. 40  
número 2/ 2021

Contracampo e-ISSN 2238-2577  
Niterói (RJ), 40 (2)  
mai/2021-ago/2021

A Revista Contracampo é uma revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e tem como objetivo contribuir para a reflexão crítica em torno do campo midiático, atuando como espaço de circulação da pesquisa e do pensamento acadêmico.

AO CITAR ESTE ARTIGO, UTILIZE A SEGUINTE REFERÊNCIA:

REITANO, Leonardo. Platinar jogos: um projeto enunciativo psicopolítico. Contracampo, Niterói, v. 40, n. 2, p. XXX-YYY, maio/ago. 2021.

**Submissão em: 29/05/2021. Revisor A: 01/07/2021; Revisor B: 26/07/2021. Revisor A: 13/08/2021; Revisor B: 16/08/2021. Aceite em: 16/08/2021.**

**DOI – <http://doi.org/10.22409/contracampo.v40i2.50480>**

## Resumo

Este artigo, a partir de dois modelos teóricos – a psicologia do Flow, de Mihaly Csikszentmihalyi, e a semiótica tensiva de Claude Zilberberg – busca analisar o projeto enunciativo da atividade do platinar – completar todos os desafios propostos pela equipe desenvolvedora de um jogo. Em seguida, procura compreender como a busca por tal estratégia, de forte cunho psicopolítico, interfere no projeto enunciativo do jogo em si, diminuindo o impacto da proposta narrativa em nome de recompensas que se encontram fora do jogo, no espaço dos valores neoliberais do mundo digital.

### Palavras-chave

Jogos digitais; Semiótica tensiva; Flow; Projeto enunciativo; Psicopolítica.

## Abstract

Based on two theoretical models – the Flow Psychology, by Mihaly Csikszentmihalyi, and the tensive semiotics by Claude Zilberberg – this essay aims to analyze the enunciative project of the platinum activity, which is precisely to complete all the challenges proposed by the game development team. The article then focuses in understanding how the search for such strategy, of strong psychopolitical nature, impacts the enunciative project of the game itself, reducing the effect of the narrative proposal in the name of rewards that are outside the game, concerning the space of neoliberal values of the digital world.

### Keywords

Digital games; Tensive semiotics; Flow; Enunciative project; Psychopolitics.

## Introdução

O consumo de jogos de videogame é um fenômeno sólido, que movimenta uma indústria bilionária em todo o mundo. De acordo com Ryan Wyatt, diretor do *Youtube*,<sup>1</sup> a plataforma possuía, no ano de 2020, quarenta milhões de canais voltados para jogos, que somaram 100 bilhões de horas em visualizações naquele mesmo ano. Alguns desses canais, inclusive, estão entre os mais populares não apenas do segmento, mas de toda a plataforma.

Alguns dos produtores e consumidores desses vídeos promovem uma espécie de dissecação dos jogos, juntando informações, curiosidades, mensagens secretas do universo de jogos específicos, desenvolvendo guias e estratégias para superar desafios propostos, bem como dando dicas de gerenciamento para que jogadores otimizem seus desempenhos. Para entender de que modo esse mercado interfere na própria relação dos usuários com os jogos, adotamos a perspectiva da semiótica tensiva de Zilberberg e do conceito psicológico e positivista do *flow*, de Csikszentmihalyi. Estes modelos ajudarão a compreender convenções emotivas que permeiam a atividade do jogar.

Por fim, proporemos uma resposta à seguinte questão: Como esse “mercado” de desempenho em jogos (doravante referido como a atividade do *platinar* ou *platinação*) interfere nos próprios valores emotivos propostos no jogo. A partir da leitura das estratégias psicopolíticas de poder, propostas por Byung-Chul Han a respeito dos movimentos neoliberais dentro do espaço de sociabilização digital, e da crítica à gamificação, proposta por Goulart e Nardi, Conway, Woodcock e Johnson, entre outros, torna-se perceptível que a manifestação cultural do “platinar jogos” traz consigo uma carga de controle de atividades e exposição de um indivíduo que busca – através da submissão ao coletivo digital – uma validação da ilusão de “dono de si mesmo”.

## Apresentação do modelo de *flow*

*Flow* é um conceito cunhado pelo psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi em seu livro, *Flow: the Psychology of Optimal Experience*, onde o autor argumenta que as características de uma experiência agradável costumam envolver a “sensação de que as suas habilidades são adequadas para lidar com os desafios enfrentados em uma atividade focada num objetivo, baseada em regras, que oferece sinais claros de quão bem o indivíduo está performando” (CSIKSZENTMIHALYI, 2008, p. 71).<sup>2</sup> Quando a atividade parece desafiadora demais, ela gera ansiedade e cansaço; quando é banal demais, gera tédio e sensação de vazio.

Para definir os elementos que compõem essa “experiência agradável”, o autor se vale do livro *O jogo e os Homens*, de Roger Caillois, em que há uma lista de categorias adequadas à representação da essência do jogar, “uma divisão em quatro rubricas principais, conforme predomine, nos jogos considerados, o papel da competição, da sorte, do simulacro ou da vertigem” (CAILLOIS, 1990, p. 32).

As quatro categorias listadas por Caillois são:

*Agôn* (competição) – categoria que reúne os jogos como xadrez, esportes olímpicos e certos jogos de tabuleiro, em que regras buscam simular uma igualdade de condições de disputa e *fair play*. “O *Agôn* apresenta-se como a forma pura do mérito pessoal e serve para o manifestar” (CAILLOIS, 1990, p. 35).

*Alea* (sorte) – trata dos jogos como loteria, cara ou coroa e caça-níqueis. São jogos regidos pelo acaso e pela sorte, em que não se consideram as habilidades do jogador, bem como o histórico na competição ou o conhecimento acumulado, abolindo superioridades naturais ou sociais que possam existir entre os participantes.

---

1 Disponível em: <https://exame.com/tecnologia/youtube-teve-100-bilhoes-de-horas-assistidas-de-videos-sobre-games-em-2020/>. Acesso em: 24 maio 2021.

2 No original: “a sense that one’s skills are adequate to cope with the challenges at hand, in a goal-directed, rule-bound action system that provides clear clues as to how well one is performing”.

*Mimicry* (simulacro) – categoria em que surgem o faz-de-conta infantil e as reencenações militares. Nessa instância existe a criação de um universo ficcional temporário, e todos os participantes acordam temporariamente com as novas regras de conduta, que objetiva o fascínio do espectador e participante.

*Ilinx* (vertigem) – reúne jogos como as acrobacias circenses e esportes radicais. Nessa classificação, “A perturbação provocada pela vertigem é procurada como fim em si mesma, muito frequentemente” (CAILLOIS, 1990, p. 43). Tal busca pela adrenalina é justificada, segundo o autor, pelo desejo reprimido de atividades de desordem ou destruição.

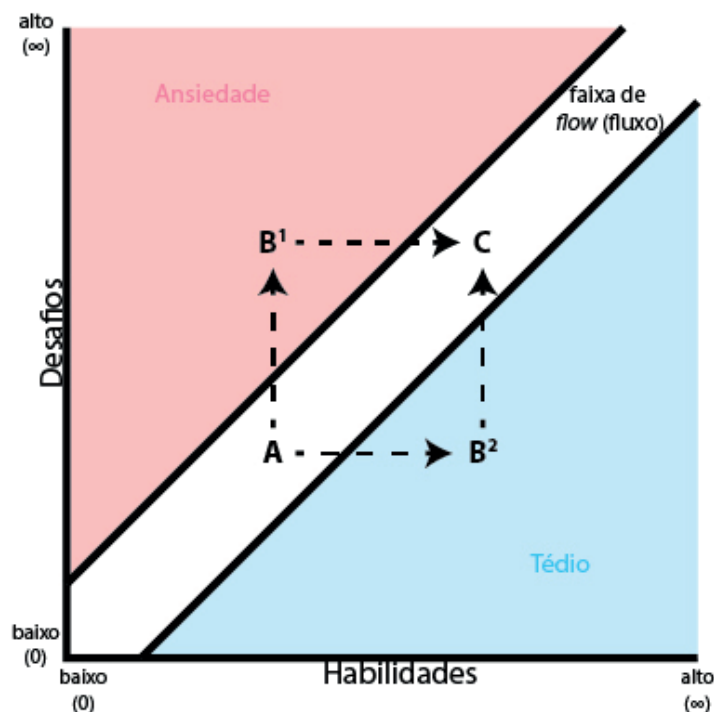
É importante notar que os jogos não mobilizam apenas uma das quatro categorias propostas por Caillois, e que essas são apenas quatro vertentes do mesmo campo de experiência. Um jogo de cartas como o *poker* possui elementos de *Agôn* e *Alea*, uma partida de RPG (*Role-Playing Game*) mobiliza *Agôn* e *Mimicry*. Em exemplos mais extremos, um “jogo” de roleta-russa mobiliza *Alea* e *Ilinx*.

As quatro categorias desenvolvidas por Caillois cobrem os polos antagônicos do *Paidia* – que representa a diversão, turbulência, imprevisto – e o *Ludus* – o espaço do treino, da concentração, das regras. Tal estrutura teórica oferece a Csikszentmihalyi o embasamento para sua afirmação:

Em nossos estudos, descobrimos que toda a atividade de flow, tanto as que envolvem competição, sorte, ou qualquer outra dimensão de experiência, tem isso em comum: propiciou uma sensação de descoberta, o sentimento criativo de transportar a pessoa para uma nova realidade. Levou a pessoa a níveis mais altos de performance, e a levou a estados de consciência não antes imaginados. Em resumo, transformou o self ao deixá-lo mais complexo. É neste crescimento do self que está a chave para as atividades de flow (CSIKSZENTMIHALYI, 2008, p. 74).<sup>3</sup>

Visualmente, o gráfico de *flow* de Csikszentmihalyi tem a seguinte aparência:

**Gráfico 1 – Flow de Csikszentmihalyi**



Fonte: Produzido pelo autor

3 No original: “In our studies, we found that every flow activity, whether it involved competition, chance, or any other dimension of experience, had this in common: It provided a sense of discovery, a creative feeling of transporting the person into a new reality. It pushed the person to higher levels of performance and led to previously undreamed-of states of consciousness. In short, it transformed the self by making it more complex. In this growth of the self lies the key to flow activities”.

No terceiro volume de sua coleção de livros sobre *design* de jogos, intitulado *As regras do jogo*, Katie Salen e Eric Zimmerman abordam as ideias de Csikszentmihalyi, afirmando que:

Csikszentmihalyi traça a experiência de uma pessoa em dois eixos. Um eixo representa o grau de desafio que uma atividade oferece. O outro eixo representa as habilidades que um participante possui (...). De um lado da faixa está o estado de ansiedade, onde os testes da atividade ultrapassam as habilidades do participante. No outro lado está o tédio, o estado no qual as habilidades do jogador superam o desafio que a atividade pode proporcionar (SALEN e ZIMMERMAN, 2012, p. 72).

É importante termos em mente esse ideal do *design* de jogos – em que o jogador não pode ser consecutivamente arrebatado por algo além de sua capacidade, nem deixado em sua zona de conforto indefinidamente – não é um estado constante, mas um ponto de referência. Idealmente, o jogador deve circular apenas temporariamente entre as zonas de tédio (em azul) e ansiedade (em vermelho), para depois voltar ao equilíbrio. Portanto, sua incapacidade em enfrentar os desafios deve ser momentânea (no Gráfico 1: o caminho  $A \rightarrow B^1 \rightarrow C$ ) bem como seu domínio e controle absoluto do espaço de jogo (o caminho  $A \rightarrow B^2 \rightarrow C$ ).

Segundo a opinião de Salen & Zimmerman “Os melhores jogos conseguem dimensionar seu desafio para o jogador. Idealmente os jogos são simples de aprender, mas difíceis de dominar, oferecendo um grau adequado de desafio para os jogadores iniciantes e avançados” (SALEN e ZIMMERMAN, 2012, p. 73). Tais observações encontram eco nas afirmações de outros desenvolvedores,<sup>4</sup> jornalistas<sup>5</sup> e analistas de jogos,<sup>6</sup> o que comprova que o modelo de *flow* de Csikszentmihalyi é assumido como uma das diversas ferramentas que norteiam o mercado de desenvolvimento de jogos.

A respeito desse estatuto de modelo atribuído ao *flow*, são necessárias algumas observações. Diversos artigos produzidos na área dos *game studies* tecem importantes críticas ao modelo de *flow*, do qual destacaremos *O circuito da Diversão ou Da Ludologia à Ideologia: Diversão, Escapismo e Exclusão na Cultura de Jogo Digital*, de Lucas Goulart e Henrique Nardi. Os autores observam a existência de um esforço, tanto na obra de Johan Huizinga quanto na de Caillois, de advogar em função de uma “pureza” da atividade lúdica. De acordo com os autores, a “necessidade de manutenção de uma ‘realidade à parte’ – e de que apenas assim os jogos seriam possíveis – é uma herança teórica muito presente dentro do *Game Studies* (e da cultura de jogos digitais em geral)” (GOULART e NARDI, 2019, p. 76).

Esta tendência do modelo isolacionista lúdico mantém sua influência no trabalho de Csikszentmihalyi, que é um autor da corrente positivista da psicologia. Os autores observam que o pensamento sobre a dinâmica do *flow* pressupõe a repetição acrítica de padrões similares e um isolamento do contexto social, sempre com o objetivo da proteção ao círculo mágico e o isolamento do lúdico.

O problema é que essas dinâmicas, como observado por Goulart e Nardi, se somam à preeminência de uma cultura branca, ocidental, masculina e heteronormativa no ambiente dos jogos, bem como nos valores dos acadêmicos que as validam. Os autores então acertadamente observam:

Dessa maneira, sendo os símbolos e representações que identificam homens heterossexuais (e suas visões de mundo) as referências daquilo que é “real”, é compreensível que entre essas chamadas ‘questões políticas’ que devem ser evitadas para que se mantenha a ilusão ideológica do círculo mágico, se incluam lutas e conflitos históricos das populações LGBTQ, mulheres e pessoas não brancas. (GOULART e NARDI, 2019, p. 79).

Goulart e Nardi pontuam então que, longe de garantir a pureza da atividade lúdica dentro

---

4 Ver Chen, 2003.

5 Ver Baron, 2012.

6 Ver Berube, 2021.

da sociedade, modelos como o *flow* e o círculo mágico acabam sendo cooptados pelas mecânicas do capitalismo neoliberal, em suas estratégias de transformar toda a cultura em produto e toda atividade em geração de lucro. Porém, isto não quer dizer que tais modelos devam ser abolidos. Jamie Woodcock e Mark Johnson, ao analisarem as consequências nocivas da gamificação com viés neoliberal, reconhecem o papel das teorias do círculo mágico e do *flow* na legitimação desse movimento, porém apontam que “Um ponto importante que queremos reiterar é que os elementos de jogo *por si só* não são o problema. Eles são como o tijolo na analogia de Deleuze e Guattari, que tem a possibilidade de serem usados para vários propósitos” (WOODCOCK e JOHNSON, 2017, p. 547).<sup>7</sup> De forma similar, Mussa, Falcão e Macedo (2020), ao criticarem os fenômenos da colonização do jogar apontam que:

Recompensas ou eventos com prazo limitado, tomados em isolamento, não nos informam muita coisa. É necessário compreender de que modo essas engrenagens se encaixam em mecanismos de ordem superior, cuja finalidade é fornecer modelos de criação de jogos que produzem o efeito mais desejado da indústria: a atração e manutenção da atenção dos jogadores. (MUSSA et al., 2020, p. 329).

A partir deste pensamento, alguns pesquisadores têm proposto novas formas de utilização de modelos como o *flow* e o círculo mágico. Em vez de tentar preservar seu insustentável e artificial isolamento do mundo social, busca-se compreender o que tal iniciativa significava à sua época, e ressignificar seu intuito dentro do cenário atual, divergindo da interpretação que subjuga tais princípios à eficiência neoliberal.

Esforços neste sentido já foram feitos com o trabalho de Huizinga (MUSSA et al., 2020), Caillois (KRISTENSEN e WILHELMSON, 2017) e Csikszentmihalyi (CONWAY, 2014). Este artigo crê que o *flow* também pode ser observado para além de seu papel na legitimação do modelo de gamificação neoliberal, se pareado com princípios da semiótica de linha francesa. Tal proposta será formalizada no item seguinte, após a apresentação do modelo semiótico tensivo.

## Apresentação do modelo semiótico tensivo

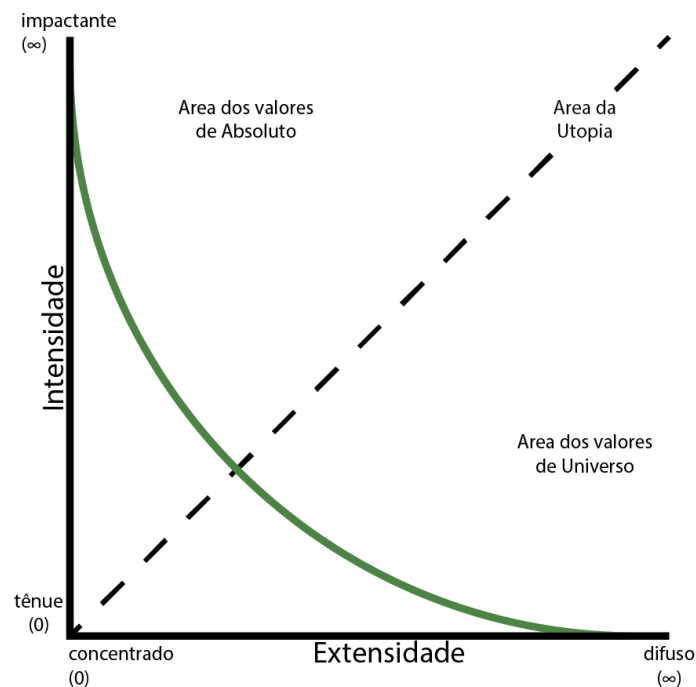
Delimitado o campo conceitual dos *game studies* no qual este artigo se pauta, faz-se necessário adentrar a esfera linguística de significação do objeto de análise deste artigo. Pretende-se utilizar o trabalho do semioticista francês Claude Zilberberg, que propôs uma estrutura de análise visando “ultrapassar o tenaz preconceito segundo o qual o afeto ‘dionisíaco’ não faria nada além de perturbar, desarranjar a forma ‘apolínea’” (ZILBERBERG, 2011, p. 45). O autor deu à obra de seus antecessores – Algirdas Julien Greimas e colaboradores – uma configuração que alguns apontavam como pouco explorada nos modelos teóricos tradicionais: uma leitura mais fluida das categorias presentes nesses modelos, de forte inspiração estruturalista.

O autor buscou dar maior maleabilidade à rigidez das posições dos modelos, pensando na medida dos valores de intensidade e de extensão, passando a considerar, assim, espectros escalares, antes não previstos, da presença semiótica. Trata-se, precisamente, das gradações, partindo da “hipótese de que o discurso ao avançar procura, a partir dos mais e dos menos surgidos e acumulados, reconhecer a direção crescente eleita” (ZILBERBERG, 2011, p. 64). A forma gráfica que o autor encontrou para representar essa proposta teórica pode ser observada a seguir:

---

<sup>7</sup> No original: “An important point that we therefore want to reiterate is that game elements themselves are not the problem. They are like the brick in Deleuze and Guattari’s analogy, as they come with the possibility of being used for a variety of purposes”.

**Gráfico 2 – Tensivo de Zilberberg**



Fonte: Produzido pelo autor

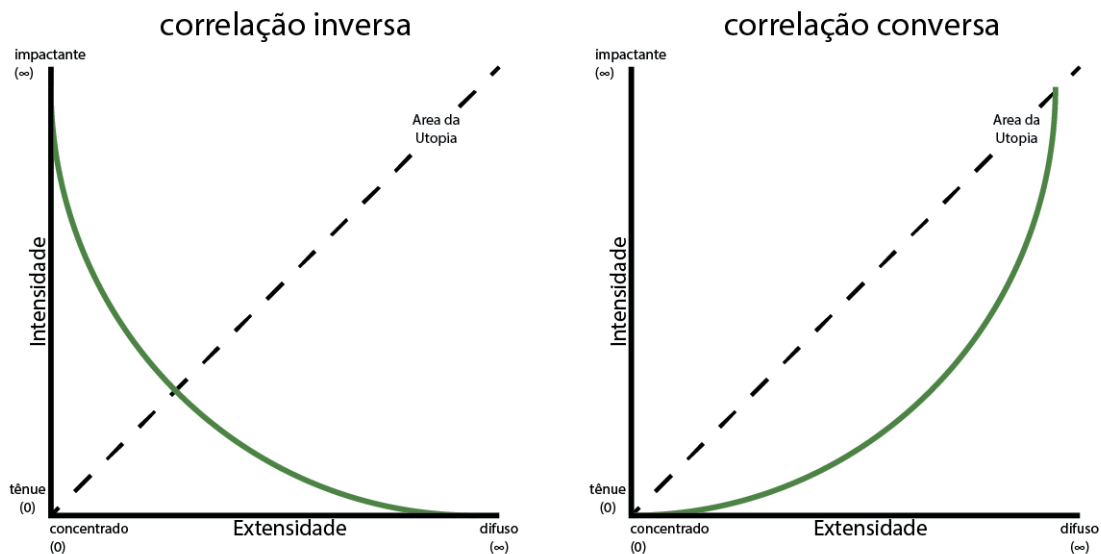
Zilberberg produziu um gráfico de duas *dimensões*: *intensidade* e *extensidade*. O autor argumenta que a intensidade rege a extensidade, já que, segundo sua interpretação, o impacto de um “algo” sobre seu observador interfere diretamente em sua capacidade de observar os seus elementos objetivos. Para Zilberberg, as *valências* são subdimensões que compõem cada uma das duas dimensões, que avultam-se ou se atenuam, configurando estatutos discursivos definidos pela combinação ou oposição entre tais valências. Para exemplificar estas dinâmicas entre as valências e dimensões, o autor descreve seu próprio gráfico da seguinte forma:

Na perspectiva dos valores de universo, sensíveis às valências extensivas, os valores de absoluto são, certamente, intensos, *mas* apresentam o grave defeito de serem concentrados. Os valores de universo, por sua vez, são tênues, *mas* têm a vantagem, a seus olhos mais significativa, de serem difusos; na perspectiva dos valores de absoluto, sensíveis principalmente às valências intensivas, os valores de universo são difusos, *mas* tênues; os valores de absoluto por seu turno, são por certo concentrados, *mas* seu impacto compensa amplamente esse defeito (ZILBERBERG, 2011, p. 91).

Para entender melhor esse princípio, é preciso entender como Zilberberg categoriza as valências em seu trabalho. Para o autor, a *intensidade* é composta pelas subdimensões *andamento* e da *tonicidade*, e em termos gerais se aproxima do conceito genérico de força, que “podem ser medidos em sua qualidade de subitaneidade, de ‘precipitação’ e de energia” (ZILBERBERG, 2011, p. 69). Já a *extensidade* é composta pelas subdimensões *temporalidade* e *espacialidade*, representando a medida, ou extensão, do alcance da intensidade em relação ao sujeito.

O autor ainda aponta duas correlações possíveis dentro dessa dinâmica tensiva, das quais dependerá o estatuto de um objeto semiótico: a *correlação inversa* e a *correlação conversiva*:

**Gráfico 3 – Correlações tensivas inversa e conversas**



Fonte: Produzido pelo autor

Para exemplificar o fenômeno da correlação inversa, apresentada à esquerda, o autor compara tal correlação ao princípio de *Aura* proposto por Walter Benjamin, em que a aura da obra de arte, que possui em si o impacto da sua unicidade, localiza-se no campo do *absoluto*, já a disponibilidade excessiva de uma mesma obra reproduzível, propiciada pela reproduzibilidade técnica, encontra-se no campo do *universo*. Os momentos de intensidade extremamente alta e baixa extensidade são os *impactos* que assomam o sujeito, já os momentos de extensidade extremamente alta e baixa intensidade são as *atonias* que quase fogem à percepção do sujeito.

Para descrever a correlação conversas, é dito que “os valores de impacto e os valores de universo aumentam-se uns aos outros, e tudo transcorre da melhor forma no melhor dos mundos possíveis” (ZILBERBERG, 2011, p. 92), isto é, há uma espécie de reforço de um valor sobre o outro pois suas configurações tensivas nesse caso não são inversas, mas de mesma direção.

Apesar das semelhanças visuais e terminológicas entre o gráfico de *Flow* proposto por Csikszentmihalyi e o gráfico tensivo proposto por Zilberberg, deve-se resistir a qualquer proposta de fusão ou equivalência entre os dois gráficos. O primeiro é um gráfico que propõe um guia para a atividade do *game designer*, já o segundo é um modelo que busca quantificar o investimento emotivo dentro de um discurso proposto. Ainda que incomuns, existem casos em que as estratégias que definem a dificuldade do jogo e o seu impacto emotivo não converjam na mesma direção. A proposta deste artigo, ao trazer ambos os modelos à discussão, é: quando usados separadamente para analisar o mesmo discurso de um jogo, os gráficos podem promover um entendimento de seu *projeto enunciativo*.

O termo *projeto enunciativo* é trabalhado por vários autores; entre eles, Renata Mancini, no artigo *A tradução enquanto processo*. A semioticista, ao discutir o processo de tradução, afirma que esse projeto é o fio condutor de diversas decisões de um tradutor, e que transpassam as preocupações apenas linguísticas ou da linguagem – em caso de traduções entre diferentes linguagens – pois tentam capturar a intenção do discurso traduzido. Valemo-nos da conceituação da autora, de inspiração zilberberguiana, para também assim utilizar o conceito em nosso trabalho:

Entendemos por *projeto enunciativo* o conjunto de estratégias de textualização postas em prática no ato de criação que dão corpo ao projeto de persuasão de um enunciador (o perfil discursivo de quem “diz”) em relação ao fazer interpretativo do perfil específico de enunciatário visado (perfil discursivo do leitor, espectador, ouvinte etc.).



Vale reforçar que o fazer interpretativo contempla também os modos de engajamento sensível, para além dos elementos de construção da intangibilidade (MANCINI, 2020, p. 26).

Este projeto enunciativo, dentro dos moldes observados por Mancini, constrói-se a partir da manipulação de três eixos principais: (i) a hierarquização das narrativas que apresentam o conteúdo do texto, (ii) as estratégias de localização pessoal/espacial/temporal e, (iii) as escolhas semânticas das figuras e temas do discurso.

A identificação dos aumentos e diminuições de intensidade provocados pelo projeto enunciativo constrói o que Mancini nomeia *Arco Tensivo*. Em seus estudos, voltados para tradução, esse arco pode ser definido como “o desenho da interface sensível de uma obra, um perfil que se constrói a partir da alternância entre momentos de impacto (mais fortes e mais tênues) e momentos mais brandos (em graus de atonia)” (MANCINI, 2020, p. 25).

A partir de tal definição, este artigo argumenta que a observância do gráfico tensivo, aliado ao gráfico de *flow*, permite que se compreenda o projeto enunciativo de um jogo, e que isso torne possível analisar também quais os valores ideológicos em movimento na obra.

Ao se promover uma análise semiótica tradicional – onde se considere que o jogo é o texto/discurso a ser analisado – observam-se os níveis fundamental e narrativo (nos quais se compreende as estruturas narrativas) e também o nível discursivo, em que são visíveis as figuras<sup>8</sup> de um discurso e, conseqüentemente, seu viés ideológico. Como observa a semioticista Diana Pessoa de Barros, ao afirmar que “As figuras semânticas do discurso, conforme foi explicado, procuram, essencialmente, criar a ilusão de realidade” (BARROS, 1988, p. 154), são as figuras do nível discursivo que promovem em grande parte a “ponte” entre o discurso do texto/jogo e o “mundo das coisas”.

Quando se inclui a semiótica tensiva na análise desse texto/jogo, pode-se observar os acentos emotivos dos quais tal discurso se utiliza, e entender quais das figuras presentes são mobilizadas para serem impactantes – portanto mobilizadoras dentro do discurso – ou apenas para permanecerem átonas, no plano de fundo.

Por fim, a observação do modelo de *flow* – não como uma régua da qualidade de um jogo, como proposto pelo modelo neoliberal da gamificação, mas como uma chave de leitura do projeto enunciativo do jogo – permite que se compreenda que o texto/jogo se movimenta em ciclos intercalados de ansiedade e monotonia. Podendo-se observar, dentro do regime de *flow*, quais figuras são utilizadas para representar os empecilhos/desafios, ou para resolvê-los, ou ainda quais figuras representam ou desafiam a monotonia do já conhecido e dominado, ou as figuras usadas para quebrar tal controle.

A análise do *flow* então, observada em consonância com o modelo semiótico tensivo, permite a compreensão do projeto enunciativo de um jogo. Este projeto e a mobilização de suas figuras discursivas para promover os acentos e as atonias expõe o viés ideológico do jogo. Porém, a prática da atividade de “platinar” um jogo, promovida pelo modo de vida neoliberal, acaba por nublar a eficiência desta análise, como será demonstrado a seguir.

## O jogar e o “platinar”

Dentro da terminologia *gamer*, chama-se platinar<sup>9</sup> a atividade de conquistar todos os objetivos,

8 Dentro da semiótica, a *figura* representa o recobrimento que se dá a um elemento no discurso. Um exemplo: Na série *Duke Nukem*, a figura do herói protagonista com seus palavrões, machismos, força física e indulgência em bebida, sexo e fumo tornam identificável a ideologia machista e tóxica do discurso do jogo.

9 Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2014/05/09/cacadores-de-trofeus-conheca-brasileiros-fanaticos-por-platinar-jogos.htm>. Acesso em: 14 maio 2021.

ou *achievements*<sup>10</sup>, disponíveis em um jogo. À medida que se conquistam mais *achievements*, alguns jogos acabam por oferecer inclusive novos elementos cosméticos ou interativos – ou até mesmo pontos para serem trocados por novos jogos – ao jogador. Mikael Jakobsson, na introdução de seu artigo *The achievement Machine*, resume bem a importância de tal elemento da atividade de jogar:

Sistemas onde os jogadores coletam recompensas virtuais, que de certa forma, são separadas do resto do jogo, tiveram um grande aumento de popularidade nos últimos anos. Estes sistemas que conectam jogos diferentes que compartilham, por exemplo, a mesma plataforma tecnológica ou a mesma desenvolvedora são frequentemente chamados de *achievements* [...] coletar *achievements* se tornou uma parte integral de se jogar no Xbox 360. O sistema dividiu os jogadores em a favor e contra os *achievements*, bem como mudou o jeito que muitas pessoas jogam. (JAKOBSSON, 2011, on-line).<sup>11</sup>

Tais estruturas de *achievements*, *badges* e desafios são uma das pedras fundamentais do fenômeno da *gamification*<sup>12</sup> (gamificação)<sup>13</sup> – a prática de fidelizar clientes e funcionários a uma marca, produto ou serviço, por meio de estratégias lúdicas – que se espalharam pelo mundo empresarial na última década (CONWAY, 2014).

Byung-Chul Han, inclusive, enxerga tal gamificação como uma forma de submeter o jogo ao regime do capital neoliberal e da psicopolítica:

Para gerar mais produtividade, o capitalismo da emoção também se apropria do jogo, daquilo que seria, na verdade, o *outro do trabalho*. Ele “gamifica” o mundo do trabalho e da vida. O jogo emocionaliza e até dramatiza o trabalho, criando assim mais motivação. Através da rápida sensação de realização e do sistema de recompensas, o jogo gera mais desempenho e rendimento. O jogador com suas emoções está muito mais envolvido do que um trabalhador meramente funcional ou que atua apenas no nível racional (HAN, 2020, p. 69).

Neste sentido, retomando a observação de Woodcock e Johnson (2017), sobre não alienar uma técnica em função de seu uso pervertido por parte do regime neoliberal, os próprios autores propõem a existência de duas modalidades de gamificação: a primeira delas seria a *gamificação-vinda-de-cima* (*gamification-from-above*), a modalidade preferida do regime neoliberal, que eleva o trabalho ao valor máximo e objetiva apenas gamificar as atividades que geram lucro para a empresa, condicionando os funcionários a jogar pela excelência de seu desempenho. A segunda modalidade seria a *gamificação-vinda-de-baixo* (*gamification-from-below*), uma espécie de contra-gamificação, de raiz situacionista e autonomista, onde os trabalhadores gamificam suas rotinas visando sua diversão, que geralmente não se adequa à obsessão produtiva do regime neoliberal psicopolítico.

Ambas as modalidades cobrem o eixo, proposto por Caillois, entre *Ludus* (o treino, as regras e a disciplina do treino, ou seja a gamificação-vinda-de-cima) e *Paidia* (a iconoclastia, a bagunça, a invenção, ou seja, a gamificação-vinda-de-baixo). A importância desta observação é ressaltada pelos próprios autores, quando observam que:

---

10 *Achievements* (conquistas) são objetivos paralelos ao jogo, estabelecidas pelos desenvolvedores de um jogo, e que quando são completadas pelo jogador, geram uma *badge* (insígnia) que fica disponível no perfil do jogador dentro da interface online do videogame.

11 No original: “Systems where players collect virtual rewards that in some sense are separated from the rest of the game have seen a dramatic rise in popularity during the last few years. These systems that connect different games that share for instance the same technological platform or publisher are often called achievements [...] Collecting achievements has become an integral part of Xbox 360 gaming. The system has divided gamers in camps for and against achievements, and changed the way many people play games”.

12 Ver Galessi, 2018.

13 Ver Woebcken, 2019.

O contexto é, portanto, tudo para 'gamificação', e a aplicação de sistemas de jogo à vida pode ser usada para melhorar ou restringir o trabalho. Ao fazer isso, dois conjuntos de complicações políticas opostas são aparentes; A 'mecânica do jogo' não é, conseqüentemente, neutra e a 'diversão' é uma propriedade emergente que depende muito mais do contexto do que de elementos de jogo sistêmicos formais (WOODCOCK e JOHNSON, 2017, p. 553).<sup>14</sup>

Neste artigo, doravante, onde for observada a gamificação, esta se referirá à modalidade da gamificação-vinda-de-cima e, especificamente, em sua aplicação dentro do contexto neoliberal: a de uma panaceia capitalista, que torna os funcionários mais produtivos e motivados, independentemente de seu entorno.

## Jogo, competitividade e status

Johan Huizinga, ao fim de seu livro *Homo Ludens*, observou como diversas atividades consideradas "lúdicas" – como os esportes organizados, ou os torneios de justa medievais – haviam justamente perdido seu espírito lúdico, e exemplifica seu ponto analisando uma "febre" dos anos 30, época que o livro foi escrito: o jogo de cartas chamado *bridge*:

Desde os tempos da quadilha até aos do uíste e do *bridge*, os jogos de cartas passaram por um processo de aperfeiçoamento cada vez maior, e só com o *bridge* as técnicas sociais modernas se apoderaram inteiramente do jogo. A proliferação de manuais, de sistemas e de preparação profissional fez do *bridge* um jogo extremamente sério. [...]. A habilidade para o *bridge* é um talento estéril, aguçando as faculdades mentais de maneira muito unilateral e sem de modo algum enriquecer o espírito, consumindo uma quantidade de energia intelectual que poderia ter melhor aplicação (HUIZINGA, 2014, p. 221).

Numa outra leitura, historicamente mais recente, encontramos a mesma crítica entre a atividade do jogo e suas práticas paralelas. Henry Lowood publicou, originalmente em 2007, um artigo intitulado *A tecnologia encontrada: Jogadores como inovadores na produção de machinimas*, em que registrou alguns dos desenvolvimentos sociais e tecnológicos que culminaram no que hoje é a indústria de *machinimas*.<sup>15</sup>

De acordo com o autor, foi a necessidade dos jogadores de registrar seus desempenhos para treino e discussão sobre estratégias, bem como desenvolver cenários e testes específicos para suas habilidades, que levou as empresas produtoras de jogos a padronizar o modo como se desenvolvia o código que controla os jogos, criando interfaces com códigos mais amigáveis – as chamadas *game engines* – o que permite desenvolver ferramentas como registro de partidas e editores de cenários, para que o jogadores as utilizassem para treinar e registrar seus desempenhos.

O *game engine* também representou um novo modelo de negócios [...] tanto quanto uma desenvolvedora de jogos. A padronização da produção de games também abriu os portões para uma enxurrada de conteúdos criados por jogadores, o que, por sua vez, estenderia a vida comercial do game (LOWOOD, 2011, p. 18).

A popularidade dessas ferramentas, que permitiam aos jogadores usar os recursos do jogo de forma diferente da narrativa canônica proposta pela desenvolvedora, deu-se pela natureza da comunidade

---

14 No original: "Context is, therefore everything for 'gamification', and the application of game systems to life can be used to enhance or curtail work. In doing so, two sets of polar opposite political entanglements are apparent; 'game mechanics' are consequently not neutral, and 'fun' is an emergent property dependent on context far more than on formal systemic game elements".

15 *Machinimas* é o termo usado para designar filmes ou vídeos que são capturados dentro do próprio *software* do jogo de videogame. Tanto o movimento dos personagens, quanto os efeitos visuais são construídos dentro da programação do jogo, não se utilizando de nenhuma outra ferramenta ou software de captura ou edição de imagens.

de jogadores. Tanto no período de análise de Lowood quanto nos tempos mais recentes, os *clãs*, ou *equipes* – como é costume chamar grupos de jogadores que jogam no mesmo time, especialmente em competições – caracterizam-se por um gregarismo e uma competitividade que geraram, entre outros efeitos, os *e-sports*.

Carl Sagan, inclusive, propõe que esse comportamento seja uma herança genética, e que tal prazer pela competição e exibicionismo nos esportes e eventos sejam resquícios de tais instintos:

Uma parte de nossos seres procura juntar um grupo de aliados numa arriscada e ousada busca. Nós podemos ver isso mesmo em RPGs ou jogos de computador populares com garotos adolescentes e jovens. As virtudes tradicionalmente masculinas – taciturnidade, criatividade, modéstia, precisão, consistência, conhecimento profundo de animais, trabalho em equipe, amor pelo espaço externo – são todos comportamentos adaptados aos tempos de caça e coleta. Nós ainda admiramos estes tratos, ainda que tenhamos esquecido o porquê (SAGAN, 1997, p. 16).<sup>16,17</sup>

Esta necessidade de disputa e exibicionismo também é observada por Lowood, ao descrever como “os jogadores formaram grupos mantidos por sua incrementada conectividade *multiplayer* e opções de *chat*. Como gangues de *hackers* dissecando os detalhes das redes de computadores, esses clãs (...) compartilhavam técnicas de alta performance, tanto de jogo quanto de programação” (2011, p. 19). Tal comportamento gregário pode inclusive ser considerado como uma das facetas do *ethos gamer*:

A reinterpretção do jogador como um ator teve não só uma, mas duas formas predominantes: a do jogador superior, o Deus do joystick e do mouse, e a do jogador-programador capaz de hackear o código do game e exibir o domínio da tecnologia. Ambas as formas de performance ocorreram como demonstrações do público de formas que, mais tarde, influenciariam o uso de games para se fazer filmes, ao mesmo tempo em que ilustravam os tipos de experimentação e aprendizagem informal que tem acompanhado os games de computador há tanto tempo (LOWOOD, 2011, p. 21-22).

Pode-se observar, portanto, a existência de um programa paralelo ao programa narrativo de um jogo, em que o jogador busca – por meio de suas conquistas e desempenho na atividade do jogar – um reconhecimento pelo status e outras recompensas. Aqui, se coloca que a prática da platinação potencializa essa dinâmica, de maneira concorrente à atividade do jogar, como pretende-se demonstrar a seguir.

## Efeitos da platina – tédio e atonia

Ao se observar os canais dedicados à análise de jogos, é possível perceber os efeitos da *psicopolítica*, fenômeno que Byung-Chul Han analisa em seu livro *Psicopolítica: o neoliberalismo e as novas técnicas de poder*. De acordo com o autor, a *psicopolítica* pode ser considerada como uma herdeira da *biopolítica*, idealizada por Michel Foucault como uma forma de controle do corpo de um indivíduo pelo poder – que buscava adequar tais corpos à maior eficácia em seus trabalhos e funções sociais – e opera de maneira tão enraizada na sociedade que Foucault chega a considerá-la como uma espécie de “alma”:

---

16 No original: “Some part of our beings longs to join a small band of brothers on a daring and intrepid quest. We can even see this in role-playing and computer games popular with prepubescent and adolescent boys. The traditional manly virtues — taciturnity, resourcefulness, modesty, accuracy, consistency, deep knowledge of animals, teamwork, love of the outdoors — were all adaptive behavior in hunter-gatherer times. We still admire these traits, although we’ve almost forgotten why”.

17 Faz-se necessário observar que a leitura de Carl Sagan é problemática em termos de gênero, pois trabalha em sintonia com ideologias binaristas. No contexto desta pesquisa, este excerto mostra que a “naturalização” do desejo pela competição e pela disputa não é um fenômeno novo, tendo sido abordada em diversos campos de estudo. Porém, o presente artigo considera que as características levantadas por Sagan não necessariamente estão vinculadas ao gênero masculino.

Não se deveria dizer que a alma é uma ilusão, ou um efeito ideológico, mas afirmar que ela existe, que tem uma realidade, que é produzida permanentemente, em torno, na superfície, no interior do corpo em funcionamento de um poder que se exerce sobre os que são punidos – de uma maneira mais geral sobre os que são vigiados, treinados e corrigidos, sobre os loucos, as crianças, os escolares, os colonizados, sobre os que são fixados a um aparelho de produção e controlados durante toda a existência (FOUCAULT, 2001, p. 31).

Na proposta de Han, a biopolítica se desenvolveu, no último século de ascensão do regime neoliberal, na psicopolítica, que substitui o controle do corpo como força política pela otimização mental, onde a necessidade do desempenho e reconhecimento transforma o indivíduo em seu próprio e mais rígido vigia:

O sujeito neoliberal de desempenho como ‘empresário de si mesmo’ explora-se voluntária e apaixonadamente. Fazer de si uma obra de arte é uma aparência bela e enganosa que o regime neoliberal mantém para explorá-lo por inteiro. A técnica de poder do regime neoliberal assume uma forma sutil. Não se apodera do indivíduo de forma direta. Em vez disso, garante que o indivíduo, por si só, aja sobre si mesmo de forma que reproduza o contexto de dominação dentro de si e o interprete como liberdade (HAN, 2020, p. 44).

Dentro da cultura de platina, tal ideologia psicopolítica se mostra em todo o “modelo de negócios” da platinação de jogos, que pode ser observado em alguns canais<sup>18</sup> de Youtube<sup>19</sup> voltados para o tema. A Captura de Tela 1 é retirada de dois canais da plataforma, chamados Dawallades Gameplay e Gebirges BR.

Caso se digite, na barra de pesquisa do youtube, “Detonado” (jargão brasileiro para os guias que apresentam todos os segredos e *easter eggs*<sup>20</sup> escondidos em um jogo, chamados em inglês de *walkthroughs*) e “Zerado” (jargão para se referir a um jogo que foi jogado conquistando todos os seus achievements e segredos, que é sinônimo para “platinado”), a maioria dos primeiros resultados encontrados provém destes dois canais, o que este artigo propõe ser simbólico da adequação destes canais ao modelo psicopolítico do platinar.

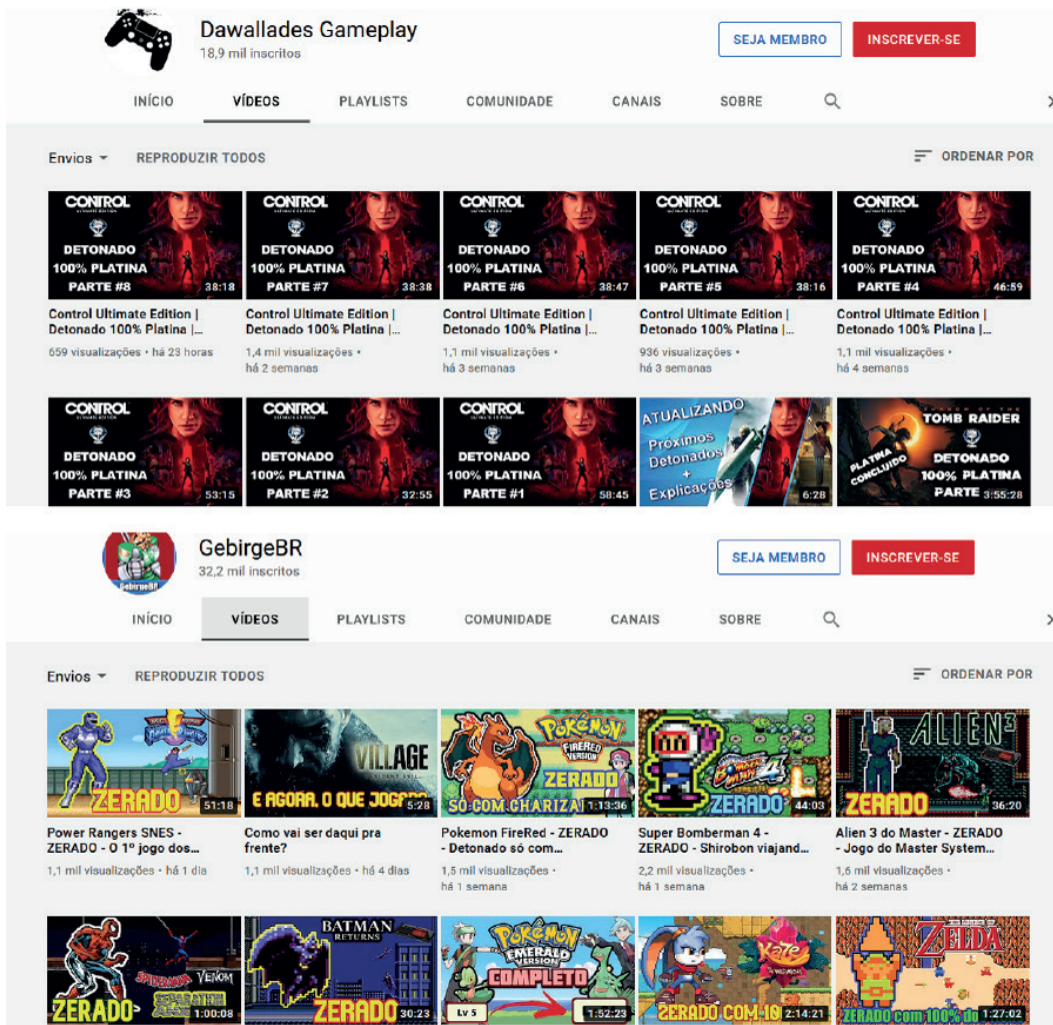
---

18 Dawallades Gameplay. Disponível em: [https://www.youtube.com/channel/UCfW41Qx2qDvqTP7fNOMgw\\_g](https://www.youtube.com/channel/UCfW41Qx2qDvqTP7fNOMgw_g). Acesso em: 18 maio 2021.

19 Gebirge BR. Disponível em: [https://www.youtube.com/channel/UCSQWM\\_IOSzaoBDunTIZvgyw](https://www.youtube.com/channel/UCSQWM_IOSzaoBDunTIZvgyw). Acesso em: 18 maio 2021.

20 No seu uso corrente dentro da internet, *Easter Egg* (termo em inglês para “Ovos de Páscoa”, em função da tradição pascoal de buscar os ovos de chocolate escondidos durante as festas) é qualquer informação, escondida dentro do jogo, que faça uma referência metatextual a algum outro elemento, seja do universo do jogo em questão, seja de universos de outros jogos.

## Captura de Tela 1 – Páginas de Youtube Dawallades e GebirgeBR



Fonte: Youtube (2021)

Os produtores desse tipo de conteúdo, bem como os consumidores – considerando que o sincretismo das duas categorias não é incomum – prezam por alguns princípios, que constituem em certa medida os dois tipos de *ethos* propostos por Lowood, do “deus do joystick” e o “jogador-programador”: (i) a dinamicidade do conteúdo, pois os jogadores buscam notícias e guias sobre jogos novos assim que esses são lançados, e os primeiros vídeos de *walkthroughs* que surgem após tais lançamentos se tornam os mais acessados durante um período; (ii) a completude do conteúdo, pois os melhores *walkthroughs* e guias para “platinar” jogos são aqueles que contém as informações mais completas e detalhadas sobre os dados do jogo, inclusive buscando informações do próprio desenvolvimento do jogo.

Este tipo de comportamento interfere nos modelos de análise tensiva de Zilberberg e de *flow*, de Csikszentmihalyi, que estamos utilizando para nossa discussão. Quando o jogador busca o platinar, os desafios que ele enfrenta já foram todos pesquisados e analisados nos vídeos e *walkthroughs* – onde existem guias de como derrotar os desafios da forma mais rápida e com o menor gasto de recursos – com isso o elemento da surpresa/inesperado e do desafio, responsável pelas temporárias migrações do jogador pelo campo da ansiedade do *flow*, diminuem, contribuindo para que a experiência se mantenha no campo do tédio.

Ao observarmos o funcionamento do modelo tensivo, percebemos interferências similares da

atividade do platinar no projeto enunciativo do jogo. As dimensões da extensidade são resultados da percepção sensível do sujeito em relação ao espaço e ao tempo. A pesquisa prévia dos espaços do jogo e da localização dos elementos coletáveis dentro de sua cronologia acaba por estender o conhecimento do jogador de toda a extensidade do jogo, enquanto a descrição e a análise de cada um dos percalços e adversários presentes acaba por diminuir a intensidade dos elementos. Tais acontecimentos acabam por concentrar a tensividade do projeto enunciativo no campo da atonia.

A estratégia do estudo prévio do universo do jogo, bem como as repetições e preparações envolvidas na busca pelos *achievements*, acaba então por criar uma serialização e enumeração da atividade do jogar, o que constrói uma compreensão burocrática do jogo e atoniza sua experiência. Após identificar a atonização da narrativa, bem como o aumento do tédio na experiência de *flow* do jogador, é necessário agora investigar como tais elementos interferem no projeto enunciativo do jogo.

## Platinar como projeto enunciativo

Byung-Chul Han afirma que “O neoliberalismo é um sistema muito eficiente – diria até inteligente – na exploração da liberdade: tudo aquilo que pertence às práticas e formas de expressão de liberdade (como a emoção, o jogo e a comunicação) é explorado” (2020, p. 11).

Similarmente, as pesquisas da área de *game studies* citadas neste artigo, também observam uma prática do capitalismo neoliberal em cooptar o lúdico e suas mecânicas, de modo a criar dinâmicas que colonializem e hierarquizem atividades em prol da manutenção de privilégios e da geração produtiva e eficaz do lucro. A *gamificação* e a *platinação* de jogos são duas engrenagens frequentemente utilizadas dentro desse sistema, e se baseiam em um conjunto de estratégias, resumidas de forma eficaz por Mussa, Falcão e Macedo ao analisarem a estratégia de colonização dentro de certos jogos:

Notadamente, é possível concentrar a análise nos seguintes atributos: os sistemas de estruturação de progresso, a organização do jogo por comprometimento e o *grinding*,<sup>21</sup> além da administração e coleção por parte do jogador de recompensas extrínsecas e/ou punições ao longo do processo de jogo (MUSSA et al., 2020, p. 327).

Dentro do campo da semiótica e da análise discursiva, estas estratégias neoliberais se mostram através de mais um sintoma: a subjugação do impacto tensivo do projeto enunciativo de um jogo, em prol das recompensas da atividade de platinação.

O jogador-platinador busca, com seu projeto enunciativo, adquirir todos os *achievements*, encontrar todos os colecionáveis espalhados no jogo e saber o contexto de todos os *easter eggs*. Por meio dessas ações e dos reconhecimentos que elas acionam – as insígnias, troféus, os comentários nos vídeos – o jogador-platinador se aproxima do *ethos* do jogador-programador e/ou deus do *joystick*, propostos por Lowood. A experiência do jogar se subjugava ao dataísmo, que é como Han chama a obsessão quase que sexualizável pelo acúmulo de dados, propiciado pelo uso ostensivo do *Big Data*<sup>22</sup> dentro da cultura digital.

Quando se observa o projeto enunciativo da platinação do ponto de vista da semiótica discursiva, é perceptível que o jogador-platinador é condicionado a ignorar o potencial analítico e crítico da narrativa.

Como afirmou-se anteriormente, a compreensão das figuras de um jogo é possibilitada, dentre outras mecânicas, pelo seu impacto e seu papel dentro do projeto enunciativo do jogo. Seja no caso de se identificar com um projeto enunciativo, ou para criticá-lo e satirizá-lo, o jogador precisa perceber tais

---

21 Segundo os autores, “trata-se de repetir uma tarefa incessantemente, sem variação ou risco, uma repetição incentivada não pelo prazer intrínseco que o jogo/sistema gamificado provoca, mas pelos resultados e recompensas externas geradas pelo comportamento” (MUSSA, et al., 2020, p. 328).

22 *Big Data* é um termo guarda-chuva para as estratégias de manutenção, interpretação e organização de grandes volumes de dados. Segundo Han (2020), o *Big Data* é uma das principais ferramentas de controle utilizada pelo modelo psicopolítico.

valores dentro do jogo. Ele precisa ser impactado pelo que o jogo diz ser figurativamente impactante, bem como perceber quais figuras o projeto enunciativo do jogo diz que são um desafio que o impede, ou um auxílio que lhe dá poder.

Porém, o jogador-platinador, que busca o projeto enunciativo psicopolítico do regime neoliberal, atravessa esse projeto enunciativo do jogo de maneira mais átona e tediosa, *absorvendo* os valores embutidos dentro da narrativa de forma anestesiada, não sendo impactado por eles o suficiente. O jogo todo se torna um grande plano de fundo átono e *universal*, onde todas as figuras do projeto são aceitas – cumprindo aqui o objetivo neoliberal ao cooptar o *flow* e o círculo mágico: transformar figuras e escolhas ideológicas de um discurso/jogo em algo neutro, moroso e universal. Algo que não precisa ser observado de maneira crítica.

O projeto enunciativo do platinar exige que o jogador absorva todos os valores do discurso neoliberal de forma acrítica, dinâmica e produtiva,<sup>23</sup> pois os dados e conquistas a serem acumulados e dominados são a prova de seu título de jogador-programador e deus-do-joystick.

## Considerações finais

Propusemos neste artigo que a prática de platinar jogos se apresenta como um projeto enunciativo psicopolítico. Tal projeto é uma prática dataísta paralela ao jogo, e se utiliza pesadamente de estratégias da gamificação, movimentando produtores de conteúdo, fóruns de discussão, sites e diversos outros jogadores em busca da acumulação de informações – e achievements – espalhados pelo jogo.

O platinar possui um ritmo diferente: o jogador deve atingir o status da platina o mais rápido possível, e também ter o maior número de informações sobre o assunto. Para tanto, escolhe-se sacrificar o projeto enunciativo do jogo – bem como anestesia-se a possibilidade de um olhar crítico para o jogo e suas mecânicas – levando-o à atonia e ao tédio, e em troca recebem-se *badges*, visualizações e comentários positivos em seus perfis. Uma dinâmica que é resumida por Byung-Chul Han, ao afirmar que “A gamificação como meio de produção destrói o potencial emancipatório do jogo” (2020, p. 73).

Essa prática cumpre o modelo psicopolítico: subjugar todas as suas atividades à necessidade do desempenho, exibindo-o constantemente a um coletivo digital e promovendo a vigia de si mesmo. Não é de se surpreender que, ao tentar visualizar um “jogo platinado” ou um “jogador platina”, ambos os objetos se pareçam com troféus nas paredes de um escritório, impressionando visitantes.

## Referências

BERUBE, Daniel. The flow Theory applied to Game Design. **Think Game Design**, 11 maio 2021. Disponível em: <https://thinkgamedesign.com/flow-theory-game-design/>. Acesso em: 04 maio 2021.

BARON, Sean. Cognitive Flow: The Psychology of Great Game Design. **Gamasutra**, 22 mar. 2012. Disponível em: [https://www.gamasutra.com/view/feature/166972/cognitive\\_flow\\_the\\_psychology\\_of\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/166972/cognitive_flow_the_psychology_of_.php). Acesso em: 04 maio 2021.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. **Teoria do Discurso: Fundamentos Semióticos**. São Paulo: Atual Editora, 1988.

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens: A máscara e a Vertigem**. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

CHEN, Jenova. **Flow in Games**. 2003. 20 p. Dissertação (MFA em Interactive Media & Games Division) – School of Cinematic Arts. University of Southern California, Califórnia, 2003. Disponível em: [https://www.jenovachen.com/flowingames/Flow\\_in\\_games\\_final.pdf](https://www.jenovachen.com/flowingames/Flow_in_games_final.pdf). Acesso em: 04 maio 2021.

---

23 Em casos extremos, chega-se a criar programas de computador e máquinas que mantêm o jogo rodando, enquanto o jogador sequer está presente (JAKOBSSON, 2011). Porém este artigo se limita a delimitar sua análise às práticas de platinagem que envolvem o jogador “presencialmente” realizando tais ações.



CONWAY, Steven. Zombification? Gamification, Motivation, and the User. **Journal of Gaming and Virtual Worlds**, v. 6, n. 2, p. 129-141. 2014.

CZIKSENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: The Psychology of Optimal Experience**. New York: Harper Collins, 2008.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir: O nascimento da prisão**. Petrópolis: Vozes, 1991.

GALESSI, Silvia. What is gamification: How points, badges, challenges, and charts boost the companies' annual turnover. **Medium**, 26 set. 2018. Disponível em: <https://medium.com/nyc-design/what-is-gamification-how-points-badge-challenge-and-charts-boost-the-companies-annual-turnover-447568b92e61>. Acesso em: 14 maio 2021.

GOULART, Lucas; NARDI, Henrique. O Circuito da Diversão ou Da Ludologia à Ideologia: Diversão, Escapismo e Exclusão na Cultura de Jogo Digital. **Logos**, v. 26, n. 2, p. 72-85, 2019.

HAN, Byung-Chul. **No enxame: Perspectivas do digital**. Petrópolis: Vozes, 2018.

HAN, Byung-Chul. **Psicopolítica: o neoliberalismo e as novas técnicas de poder**. Belo Horizonte: Ayiné, 2020.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

JAKOBSSON, Mikael. The Achievement Machine: Understanding Xbox 360 Achievements in Gaming Practices. **Game Studies**, v. 11, n. 1, sem paginação, fev. 2011. Disponível em: <http://gamestudies.org/1101/articles/jakobsson>. Acesso em: 14 maio 2021.

KRISTENSEN, Lars; WILHELMSON, Ulf. Roger Caillois and Marxism: A Game Studies Perspective. **Games and Culture**, v. 12, n. 4, p. 381-400, 2017.

LOWOOD, Henry. A tecnologia encontrada: Jogadores como inovadores na produção de machinima. *In*: MORAN, Patrícia; PATROCÍNIO, Janaína (Orgs.). **Machinima**. São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2011. p. 10-51.

MANCINI, Renata. A tradução enquanto processo. **Cadernos de Tradução**. v. 40, n. 3, p. 14-33, set./dez. 2020.

MUSSA, Ivan et al. Lazer liminar: colonização do jogo e trabalho do jogador no RappiGames. **Antares**, v. 12, n. 28, p. 313-340, dez. 2020.

SAGAN, Carl. **Billions and Billions: Thoughts on Life and Death at the Brink of the Millennium**. New York: Ballantine Books, 1997.

SALEN, Katie. ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos – Volume 3**. São Paulo: Blucher, 2016.

WOODCOCK, Jamie; JOHNSON, Mark. Gamification: What It is, and how to fight it. **The Sociological Review**. v. 66, n. 3, p. 542-558, maio 2017.

WOEBCKEN, Cayo. Entenda o que é Gamification e como fazer um marketing mais divertido. **Rock Content**, 17 abr. 2019. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/gamification/>. Acesso em: 14 maio 2021.

ZILBERBERG, Claude. **Elementos de Semiótica Tensiva**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2011.

---

*Leonardo Reitano é doutorando em semiótica e linguística geral pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas (FFLCH) da Universidade de São Paulo (USP), sendo também mestre pela mesma instituição. Trabalha há dez anos na área de games e narrativa, tendo sido organizador da Maratona de Desenvolvimento de Jogos SPJam (2011 a 2016), Organizador do Lounge HeartBITS da Spcine (2015), jurado da Game Music Brasil – GMB (2012) e do Festival ComKids Interativo (2020). Bem como professor de game design voltado para ensino fundamental e médio em instituições particulares de ensino*