

Os modos de existência do *gameplay*: um exercício de aplicação com *Cities: Skylines*¹

The modes of existence of gameplay: an applied exercise with Cities: Skylines

■ SUELY FRAGOSO^a

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Programa de Pós-Graduação em Design, Porto Alegre – RS, Brasil

RESUMO

Este texto apresenta uma aplicação de ideias propostas em *Investigação sobre os modos de existência*, de Bruno Latour, como chave de leitura do *gameplay*, tendo como base uma situação de jogo com *Cities: Skylines*. Após uma revisão dos fundamentos teóricos e uma breve apresentação da situação de jogo, a análise destaca os modos de existência mais proeminentes no *gameplay* de *Cities: Skylines* ([FIC], [TEC] e [HAB]) e seus cruzamentos ([FIC-TEC], [FIC-HAB] e [TEC-HAB]).

Palavras-chave: Modos de Existência, *gameplay*, jogo

ABSTRACT

This text presents an application of the theories proposed in *An inquiry into modes of existence*, Bruno Latour, as a key to understand *gameplay*, based on game situations from *Cities: Skylines*. The analysis is presented after reviewing the theoretical framework and a brief presentation of the *gameplay* situation and highlights the most prominent modes of existence in *Cities: Skylines*' *gameplay* ([FIC], [TEC] e [HAB]) and their crossings ([FIC-TEC], [FIC-HAB] and [TEC-HAB]).

Keywords: Modes of Existence, *gameplay*, game

¹ Versão atualizada de artigo apresentado no Grupo de Trabalho Comunicação e Cibercultura, no XXVI Encontro da Associação Nacional de Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós), São Paulo, 2017.

^a Professora titular da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (Fabico-UFRGS) e pesquisadora 1D do CNPq. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4690-4155>. E-mail: suelyfragoso@ufrgs.br

INTRODUÇÃO

A PALAVRA *GAMEPLAY* JÁ está incorporada ao vocabulário cotidiano dos jogadores e estudiosos dos jogos no Brasil e em Portugal, e é normalmente utilizada como sinônimo de *experiência de jogo*. Entretanto, o conceito de *gameplay* ainda está em disputa no campo dos *game studies*², sendo até mesmo confundido com jogabilidade, como alertam Mello e Perani (2012). Alguns autores consideram que o aprimoramento da ideia de *gameplay* depende da intensificação do foco nos jogadores (Salen; Zimmerman, 2004; Vannucchi; Prado, 2009), enquanto outros alertam para a necessidade de maior atenção para o jogo propriamente dito (Sicart, 2008; Juul, 2005). Em áreas técnicas como a computação, o foco nos aparelhos favorece uma visão integrada dos dois polos, mas sob o risco de reduzir o *gameplay* à circulação de informações entre o jogador e os artefatos tecnológicos. Por outro lado, a atenção à mediação do *gameplay* pelos artefatos pode também remeter ao modo mais aprofundado com que essas associações têm sido tratadas nas ciências humanas e sociais, por exemplo, pelas percepções expressas na Teoria Ator-Rede (TAR).

Por sua grande popularidade, a TAR tornou-se praticamente uma referência metonímica à obra de Bruno Latour. Ele mesmo, entretanto, sempre reconheceu as limitações da TAR e já a revisou diversas vezes. Nos últimos anos, seus esforços têm se concentrado em uma abordagem aplicada, que é convergente com a ideia de que a TAR, ao contrário do que sugere a denominação, é um método, e não uma teoria (Callon, 2012; Latour, 2005; Law, 2007, 2012). Compreender a TAR como método resolve certos impasses, mas, na mesma medida, impõe novos desafios. A investigação sobre os modos de existência (IME) se endereça à mais séria dessas dificuldades, que é a perda de especificidade: o principal trunfo da TAR é permitir o trânsito entre domínios e elementos heterogêneos, mas essa liberdade de movimento tem seu preço – todas as redes são compostas por elementos inesperados, surpreendentes, mas todos eles surpreendem sempre da mesma maneira (Latour, 2013: 35).

O ponto de partida da IME é a percepção de que a compreensão do mundo requer uma chave de leitura mais complexa que o regime universal de verdade vigente na modernidade. Em um projeto tão ambicioso e recente, não surpreende que sejam encontradas inconsistências tanto no livro impresso quanto no site do projeto³. Entre os autores que têm se dedicado a testar os limites, identificar e superar as contradições que ainda restam na IME, predominam as abordagens teóricas. No entanto, os modos de existência são vocacionados para a aplicação, como é perceptível nos movimentos da *antropóloga dos modernos*, figura narrativa à qual Latour recorre para encadear os raciocínios na IME.

² Por *game studies*, refiro-me à linhagem de estudos que aborda os jogos como produtos culturais e que sofreu uma notável expansão desde o início dos anos 2000.

³ A IME é um projeto colaborativo, cujos resultados estão disponíveis em duas versões: um livro impresso e um site (<http://modosofexistence.org>), no qual o texto do livro é acompanhado de um glossário, documentação e contribuições de colaboradores. Neste texto, o livro está creditado a Latour (2013) e o conteúdo disponibilizado somente no site, a Latour et al. (2013).

O exercício que apresento neste texto vai nessa direção, pois a proposta é discutir a vigência dos modos de existência mais proeminentes em um tipo específico de curso de ação, o *gameplay*. Para isso, adoto como referência uma situação de jogo com *Cities: Skylines*⁴ (CS). Essas escolhas não são aleatórias. Por um lado, nascem da percepção de que as dificuldades de aprofundamento do conceito de *gameplay* esbarram justamente na incompatibilidade entre a experiência de jogo e os dualismos que orientam o pensamento Moderno. Por outro, partem do reconhecimento do papel decisivo dos jogos digitais para o recente desenvolvimento dos *game studies*. Além disso, as interações com artefatos digitais estão entre os casos em que a circularidade da TAR é mais evidente: independente de quais associações se escolhe seguir, a heterogeneidade de uma rede de *gameplay* digital é tão evidente que dificilmente justificaria um investimento com a envergadura pretendida pela TAR.

⁴ *Cities: Skylines* é um jogo de simulação *single player* criado pela Colossal Order e publicado pela Paradox Interactive, em 2015.

A aplicação de conceitos complexos é sempre desafiadora e arriscada, pois eles acomodam múltiplas leituras. No caso da IME, os riscos são agravados pela escassez de precedentes e pelas incongruências nos textos de referência. Além disso, as dimensões de um artigo não permitem discutir as ideias e também aplicá-las. Por esses motivos, optei por explicitar a quais interpretações dos conceitos utilizados me ateno, situando o leitor com referências diretas às passagens do livro ou do site da IME sempre que necessário.

O texto está organizado da seguinte maneira: na próxima seção, abordo os fundamentos da IME e apresento conceitos mobilizados na aplicação dos modos de existência ao *gameplay*. A seguir, introduzo os quinze modos de existência propostos por Latour (2013). A segunda parte do artigo corresponde à análise da situação de jogo, que destaca os modos de existência mais proeminentes no *gameplay* de CS.

A INVESTIGAÇÃO SOBRE OS MODOS DE EXISTÊNCIA (IME)

A IME apresenta uma alternativa para a superação dos impasses da modernidade, sob a forma da narrativa de um exercício antropológico que mobiliza ideias de obras anteriores de Latour, como *A vida de laboratório* (Latour; Woolgar, 1986), *Jamais fomos modernos* (Latour, 1994) e *Reassembling the social* (Id., 2005). O ponto de partida é a percepção de que as incongruências do pensamento Moderno resultariam da insistência em separar os domínios do humano e do não-humano e aplicar a ambos um único regime de veracidade. Isso teria dissociado a compreensão da experiência, forçando os modernos a escolherem, a cada passo, entre a materialidade crua e objetificada e as representações mentais das coisas. Essa clivagem reverbera no conhecimento

D

produzido na modernidade: por um lado, os resultados concretos da ciência moderna são inegáveis (na engenharia e na medicina, por exemplo); por outro, tudo o que é sabido está contaminado pela intermediação humana e é, portanto, passível de contestação. Equilibrando-se entre essas duas possibilidades, a racionalidade moderna impõe uma separação crescente entre a prática e a teoria.

A IME propõe-se a reencontrar a concatenação da experiência através do reconhecimento de suas múltiplas declinações, que correspondem aos modos de existência. Para isso, apoia-se sobre diversas construções teóricas, a primeira das quais é a TAR, que rompe com a separação moderna entre os domínios da natureza e da cultura, do humano e do não-humano. Porém, como já mencionei, paga-se por isso com a perda de especificidade: ao acomodar a heterogeneidade, a TAR faz com que todas as redes se pareçam⁵.

Para avançar na superação das incongruências da racionalidade moderna, recuperando a especificidade perdida pela TAR, Latour recorre ao empiricismo radical, de William James, que ele prefere chamar de “segundo empiricismo” (Id., 2013: 178). O primeiro empiricismo, que tem entre seus expoentes Locke e Hume, é aquele que assume que só temos acesso às qualidades que podemos perceber com nossos sentidos. É o pressuposto de que o conhecimento da realidade sofre interferência da razão e da imaginação que obriga os modernos a decidir, a cada momento, se o que sabem se alinha “do lado da coisa a ser conhecida, ou do lado da consciência que conhece”⁶ (Id., 2011: 305). Para James, essa é uma falsa dicotomia, pois as diferenças entre corpos e mentes, pessoas e objetos, não são ontológicas, mas relacionais: no empiricismo radical, a mente e a matéria são aspectos ou estruturas formadas por algo mais fundamental, que é a *experiência pura*. A experiência pura não é feita de algo, ela é “um *aquilo* que ainda não é um *o quê* definido, embora esteja pronto para ser muitos tipos de *o* *quês*; plenos tanto de singularidade quanto de multiplicidade”⁷ (James, 2010, grifos no original). Ela também não é estática, mas “flui como que atravessada por adjetivos e nomes e preposições e conjunções”⁸ (Ibid.). Essas ligações são consideradas elementos primordiais dos fatos, tanto quanto os nomes e os adjetivos. Isso porque, para o empiricismo radical, é preciso superar “a crença racionalista segundo a qual a experiência imediata é toda disjunção sem conjunção, sendo necessária a presença de uma agência superior unificadora para compor um mundo a partir dessa desagregação”⁹ (Id., 2004). Por consequência, a experiência das relações entre as coisas é tão direta quanto a experiência das próprias coisas. Essa é uma ideia central para a IME, como atesta a valorização das *preposições* que, junto com a rede, formam o instrumental teórico essencial para a identificação dos modos de existência.

⁵ É dessa especificidade que Latour trata quando reporta que a grande força da TAR reside em sua capacidade para delinear associações, e a sua fragilidade, na incapacidade de diferenciar a variedade das conexões (Latour apud Lemos, 2013: 276).

⁶ No original: “on the side of the thing to be known, or on the side of the knowing consciousness”. Esta e demais traduções da autora.

⁷ No original: “a *that* which is not yet any definite *what*, tho’ ready to be all sorts of *whats*; full both of oneness and of manyness”.

⁸ No original: “flows as if shot through with adjectives and nouns and prepositions and conjunctions”.

⁹ No original: “the rooted rationalist belief that experience as immediately given is all disjunction and no conjunction, and that to make one world out of this separateness, a higher unifying agency must be there”.

O empiricismo radical chega a Latour através de dois autores: Whitehead e Souriau, este último, sua principal referência para a ideia de modos de existência¹⁰. Latour destaca que o tema central do livro de Souriau não são os modos de existência, mas o conceito de “instauração”. Para explicar essa ideia, ele recorre à descrição do ato criativo de um escultor, que vai empurrando a argila até que “a estátua lentamente revela a si mesma, toma forma e vem a existir”¹¹ (Latour, 2011: 98). É o escultor quem decide o que fazer com a argila, mas o ato de criação sempre inclui um elemento de surpresa, uma descoberta. Latour cita Souriau, que diz, em nome do escultor imaginário: “Então isso era o que eu estava procurando! Era isso que eu estava destinado a fazer!”¹² (Ibid.). A instauração difere do construtivismo, em que o artista *faz* a estátua; na instauração ele a *viabiliza e acolhe*, como a mãe que recebe em seus braços uma criança que nutriu em seu ventre, mas que sempre foi uma vida à parte da sua.

Em relação aos modos de existência, Souriau ganha destaque por não estar interessado nas maneiras como se pode falar de algo, ou em como algo pode variar sem deixar de permanecer o mesmo, mas nos modos como algo se torna efetivamente outro. É para desenvolver essa ideia que Souriau busca apoio na factualidade das relações no empiricismo radical, que lhe serve de base para propor uma *gramática da existência*, libertando a noção de *modo* do caráter discursivo com que normalmente é utilizada.

Essa passagem da linguística para a ontologia não é estranha a Latour, que, na TAR, já afirmava a necessidade de uma semiótica que “elevasse as coisas à dignidade dos textos ou elevasse os textos à condição ontológica das coisas”¹³ (Id., 1996: 10). Foi esse o movimento que ele realizou com o conceito de actante, vindo dos estudos de literatura (Id., 2005: 54), por exemplo. Também são objeto de uma virada desse tipo, os conceitos da teoria dos atos de fala, à qual Latour recorre em busca de formas de expressar as noções de verdadeiro e falso no interior de cada modo de existência.

A teoria dos atos de fala lida com a insuficiência dos sentidos modernos de verdadeiro e falso no domínio discursivo, diferenciando os enunciados aos quais essas qualificações podem ser aplicadas daqueles para os quais elas não fazem sentido. O primeiro grupo seria o dos *constatativos*, categoria que reúne frases descritivas, como em *este texto é chato*, ou reportam fatos, como em *a revista MATRIZES é da USP*. Porém, nem todos os enunciados são desse tipo: *prometo que nunca mais leio Latour*, por exemplo, não é nem verdadeiro, nem falso; ainda que eu não cumpra a promessa, o enunciado implica apenas que ela foi feita. Esse tipo de enunciado é chamado de *performativo*, porque corresponde aos casos em que é mais claro que “dizer é fazer” (Austin, 1990: 21-27). Porém, nem sempre os enunciados performativos são bem-sucedidos. Por exemplo, qualquer

¹⁰ Latour não deixa de fazer referência a *Do modo de existência dos objetos técnicos*, de Simondon, mais conhecido que o livro de Souriau. Em Simondon, ele elogia a superação da dissociação entre sujeito e objeto, característica da modernidade. No entanto, para Latour, o vínculo de Simondon com a ideia de unidade o teria conduzido, ao final do percurso, de volta a um único modo (Latour, 2011: 307-308).

¹¹ No original: “the statue slowly reveals itself, takes shape and comes into existence”.

¹² No original: “So that’s what I was looking for! That’s what I was meant to make!”.

¹³ No original: “elevate things to the dignity of texts or to elevate texts to the ontological status of things”.

um pode dizer que aprova uma dissertação, mas o trabalho só está realmente aprovado se isso tiver sido dito por uma pessoa com a necessária autoridade (o presidente da banca), nas circunstâncias corretas (ao final das arguições e após a deliberação) e na forma correta (com seriedade). Quando as condições necessárias para a ação do enunciado performativo não são satisfeitas, ele não se realiza, ou seja, ele é malsucedido. Para designar as condições em que os atos de fala são bem ou malsucedidos, Austin (Ibid.) escolheu as palavras *felicidade* e *infelicidade*. Latour recorre a elas para falar das condições de veracidade que estão em vigor em cada modo de existência, para os quais também não cabem os parâmetros modernos de verdadeiro e falso.

OS MODOS DE EXISTÊNCIA

Em conformidade com seu caráter aplicado, a IME aponta estratégias para a identificação dos modos de existência, tarefa que mobiliza conceitos que dependem da compreensão de dois pontos fundamentais para sua cosmologia. O primeiro é a inversão na concepção moderna de um universo contínuo, ao qual a experiência humana atribui descontinuidades. Para a IME, o que ocorre é justamente o contrário: é a experiência humana que, atravessando as descontinuidades do mundo, estabelece as continuidades.

O segundo diz respeito à questão do Ser, que a IME não endereça do modo essencialista, predominante nas filosofias ocidentais desde, pelo menos, a *Metafísica* de Aristóteles. A perspectiva da IME é relacional: ao invés de voltar-se para a *substância* do Ser (ser-enquanto-ser), ela se volta para a *subsistência* do Ser (ser-enquanto-outro).

Com esses princípios em mente, é possível seguir os passos da “antropóloga dos modernos” em busca dos modos de existência. Para encontrar um modo, é preciso identificar seu *hiato*, sua *trajetória* e suas *condições de veracidade* (felicidade e infelicidade), bem como os *seres* que o modo institui e a *alteração* a que esses seres estão sujeitos (Latour, 2013). Dada sua importância, é importante esclarecer, ainda que brevemente, como esses conceitos são compreendidos.

Hiato: a palavra hiato designa uma descontinuidade e, também, a ação de superá-la. Os *hiatos* variam de um modo de existência para outro, caracterizando-os. Em algumas passagens, Latour aproxima o *hiato* de conceitos da TAR, como tradução e mediação;

Trajetória: trajetória é tanto o percurso quanto a travessia das descontinuidades (hiatos) de um modo de existência. Latour destaca o sentido espacial da palavra, com a qual designa os movimentos que os existentes precisam realizar para garantir a própria continuidade;

Condições de Felicidade e Infelicidade: cada modo de existência tem suas próprias condições de veracidade. É preciso identificá-las para ter condições de *falar bem* no âmbito de cada modo, ou seja, falar sobre o que realmente importa na vigência daquele específico modo de existência;

Seres: os seres de cada modo de existência são o conteúdo das trajetórias e, também, os existentes que ficam em seus rastros. Eles não tentam se estabilizar para conquistar solidez (substância), pois são seres-enquanto-outros: permanecem mudando, articulando-se para garantir a própria continuidade (subsistência);

Alteração: diz respeito às alteridades que garantem a subsistência dos seres de cada modo de existência. Latour destaca que a palavra foi escolhida por sua abrangência: ela engloba vários termos utilizados pela ontologia para monitorar graus em que a alteração dos seres era registrada, como “virtual, possível, não-ser, contradição, negação, alienação, possibilidade, transcendência e ‘*différance*’”¹⁴(Latour et al., 2013).

A narrativa da IME descreve como a *antropóloga dos modernos* encontra os diferentes modos de existência ao perceber erros de categoria que revelam a existência de hiatos e, por conseguinte, de trajetórias, que a conduzem aos seres e às condições de felicidade e infelicidade de cada modo de existência.

¹⁴No original: “the virtual, the possible, non-being, contradiction, negation, alienation, possibility, transcendence and ‘*différance*’”.

OS QUINZE (OU DOZE) MODOS DE EXISTÊNCIA

A IME apresenta quinze modos de existência, organizados em cinco grupos de três. Latour afirma que esse conjunto e a maneira como ele está organizado emergiram empiricamente, e alega que o arranjo está fadado a ser rompido à medida que novos modos de existência sejam descobertos. No entanto, praticamente os mesmos modos de existência já figuravam em um texto de 1988 e nenhum modo proposto pelos *copesquisadores* da equipe da IME foi acolhido (Latour, 2015). Uma recente proposta, de um modo de existência específico para o lúdico, feita por Lemos (2015), talvez venha a provar que essa rigidez é apenas aparente.¹⁵

Outra regularidade intrigante da IME aparece nas respostas sempre proporcionais às cinco perguntas para a identificação dos modos de existência, e nas outras cinco para os cruzamentos. É possível argumentar que isso apenas reflete o fato de que os modos de existência são caracterizados por cinco elementos (hiato, trajetória, seres, condições de veracidade e alteração), mas há passagens em que Latour recorre a viradas de argumentação que o fazem parecer decidido demais a encontrar respostas para cada pergunta, sempre. Um exemplo é a caracterização dos dois *modos* que funcionam como chaves para

¹⁵É interessante indicar que, embora apresente algumas convergências com o exercício que desenvolvo neste artigo, a proposta do artigo de Lemos é de outra natureza: aqui, trata-se de mobilizar os princípios da IME e os quinze modos de existência propostos por Latour. Já Lemos identifica a necessidade de acréscimo de um 16º modo de existência, o [LUD], a partir da percepção de que a dimensão lúdica é “uma das importantes dimensões da produção da subjetividade moderna” (Lemos, 2014: 5).

D

Os modos de existência do *gameplay*

todos os outros, da rede [NET] e da preposição [PRE], e do duplo clique [DC], que desafia todos os modos. A atuação do [DC] consiste em afirmar a inexistência dos hiatos dos vários modos de existência, procurando ocultar, impedir ou inviabilizar suas alterações. Com isso, pode-se dizer que o [DC] “não é um modo, mas um caráter conceitual”¹⁶ (Latour et al., 2013). A diferença fica clara na dinâmica que esses três modos estabelecem com todos os outros modos de existência: “Quando um modo tenta ‘dominar’ o outro, temos erros de categoria por adoção de uma preposição (PRE) inadequada. Quando um modo tenta saltar sem pagar as mediações, tem-se o apagamento das redes (RES)¹⁷ pela ação do duplo clique (DC)” (Lemos, 2015: 8).

¹⁶No original: “is not a mode but a conceptual character”.

¹⁷Lemos dá preferência à sigla que corresponde a *réseau*.

Os outros doze modos de existência são agrupados conforme sua relação com os quase-sujeitos e quase-objetos. Com essas expressões, Latour demarca uma inversão da direção da relação entre sujeitos e objetos: ao invés de os objetos serem produzidos pelos sujeitos, como na modernidade, para a IME os quase-sujeitos é que são produzidos pelos quase-objetos. Os conceitos são de Serres, que destaca que o quase-objeto “marca ou designa um sujeito que, sem ele, não seria um sujeito” (2007: 225). Para explicar, ele recorre à imagem de um jogo de bola: a bola parada não é a mesma que a bola em jogo, diz Serres: antes ou depois da partida, a bola não existe, pois não tem função nem significado. A bola não joga a si mesma, quem a joga é o sujeito. Por outro lado, é ela quem determina o que esse sujeito é: por exemplo, aquele que tem a posse da bola é o centro das atenções, a estrela do momento. Em suma, a ação do sujeito que a coloca em movimento demarca a existência da bola e a posse da bola demarca o sujeito: os quase-objetos engendram, em efeitos rebote, posições implícitas para os quase-sujeitos (Ibid.: 225-227).

OS CINCO GRUPOS DE MODOS DE EXISTÊNCIA

Os grupos de modos de existência estão organizados da seguinte maneira: no primeiro grupo estão os modos que antecedem o humano e, portanto, são indiferentes aos quase-objetos e aos quase-sujeitos: ([REP]rodução, [MET]amorfose e [HAB]ito). Para apreendê-los, é preciso vencer o desafio de fazer oposição entre um mundo “externo”, natural, que é como os modernos o veem, e um mundo simbólico, ao qual eles se opõem (Latour, 2013: 285). No contexto da IME, essa separação não vigora, e é isso o que permite a revelação desses três modos.

O segundo grupo reúne os modos de existência que giram em torno dos quase-objetos, que podem ser fabricados ([TEC]nica), remetidos ([FIC]ção) ou conhecidos ([REF]erência) (Ibid.: 289-290). No efeito rebote característico

dos quase-objetos, esses modos de existência produzem quase-sujeitos que se tornam progressivamente humanos. Latour e seus colaboradores escapam um pouco das balizas da IME para compor uma imagem que ajuda a entender essa ideia, ao dizerem que esses “três modos se alinham ao longo de uma história da humanidade superficialmente rascunhada [...] através da irrupção dos quase-objetos: primeiro os técnicos, depois os ficcionais e então, bem mais tarde, a ciência”¹⁸ (Latour et al., 2013).

Os modos do terceiro grupo, [DIR]eito, [REL]igião e [POL]ítica, não devem ser confundidos com as instituições modernas de mesmo nome. Os seres desses modos contemplam os quase-sujeitos com a habilidade de se expressarem e, em cada um deles, está em vigor um modo de dizer, um tom, uma situação: legalmente, religiosamente, politicamente.

O quarto grupo é o dos modos de existência que vinculam os quase-objetos aos quase-sujeitos: [LIG]ação, [ORG]anização e [MOR]alidade. Esses são modos que conectam meios e fins, que na modernidade estariam emaranhados sob o conceito de *economia*. Considerando o ser-enquanto-outro, é impossível identificar, em qualquer momento, quem é o ser e quem é o outro. Isso reendereça, por uma perspectiva bastante diferente, noções como posse ou discernimento.

O quinto grupo é organizado com critérios diferentes dos anteriores e tem o caráter de uma caixa de ferramentas. Ele acomoda [NET], [PRE] e [DC], que não considero modos de existência, mas parte do instrumental conceitual da IME: [NET] e [PRE] derivam, respectivamente, da TAR e do empiricismo proposicional. Já [DC] funciona como um tensionador de todos os outros modos, pois contrapõe a eles os pressupostos da racionalidade moderna.

OS MODOS DE EXISTÊNCIA DO GAMEPLAY

Nas seções anteriores, apresentei alguns conceitos da IME e teci breves considerações sobre os modos de existência propostos por Latour (2013). Com esse referencial em mãos, passo a descrever o jogo *Cities: Skylines* (CS) para, em seguida, discutir seu *gameplay* em termos dos modos de existência que aparecem com maior destaque.

CS é um jogo de simulação de cidades cujo principal diferencial em relação a seus antecessores¹⁹ é a vocação para a customização. Ferramentas para a produção de conteúdos pelos jogadores foram disponibilizadas desde o primeiro momento, o que adicionou a CS um fator de sociabilidade e assegurou a expansão do jogo através da contínua inclusão de novos elementos criados pela comunidade (*assets e mods*).

¹⁸No original: “three modes align along a roughly sketched history of humanization [...] via the irruption of quasi-objects: technical, first of all, then fiction objects, then, much later, science”. O maior desalinhamento com as balizas da IME reside na identificação direta dos seres de [REF] com a ciência.

¹⁹Por exemplo, a série *SimCity*, com várias versões, a primeira publicada em 1989 pela Bröderbund, a última pela Maxis, em 2013.

D

Os modos de existência do *gameplay*

O exercício apresentado tem como referência uma experiência de jogo hipotética com CS, utilizando uma ampla gama de adicionais. O jogo funciona da seguinte maneira: o jogador dispõe de uma região de um mapa, na qual deve distribuir elementos que criem as condições para que habitantes (chamados de Cims) e negócios (comércio, indústria, escritórios e serviços) se estabeleçam (Figura 1).

O desafio consiste em equilibrar os recursos (naturais e financeiros) disponíveis e as demandas: os Cims não permanecem em uma cidade sem a infraestrutura necessária (água, esgoto, eletricidade, transportes públicos) ou que não ofereça saúde, educação e segurança em proporções adequadas. Para disponibilizar tudo isso, o jogador conta com a verba arrecadada através de impostos, venda da produção industrial excedente e renda obtida com atrativos turísticos. A lógica do jogo demanda o crescimento contínuo da cidade, mas, com o aumento populacional, cresce o volume de lixo e dejetos e o trânsito se torna congestionado. Com o passar do tempo, as demandas dos Cims tornam-se mais refinadas, mas eles não têm muita tolerância ao aumento de impostos. Além desses desafios, boa parte dos jogadores têm pretensões estéticas para suas cidades e acrescentam demandas pessoais para que elas sejam organizadas de um determinado modo, que não tenham prédios altos ou que se tornem réplicas de cidades reais ou partes de cidades reais, por exemplo (Figura 2).



FIGURA 1 – Tela de jogo, nos primeiros anos de uma nova cidade em *Cities: Skylines*



FIGURA 2 – Réplica de uma esquina na cidade de Amsterdam em *Cities: Skylines*

Fonte: Oficina de *Cities: Skylines* na plataforma *Steam*.

OS MODOS DE EXISTÊNCIA EM *CITIES: SKYLINES*

Para nosso hábito moderno de conceber a experiência, o *gameplay* parece iniciar-se no sujeito (jogador) e direcionar-se para o objeto (jogo). Visto dessa forma, seria o sujeito, com o qual nos identificamos, quem define o jogo, que identificamos com o software de CS, ou com o hardware. Nos termos da IME, embora não deixemos de nos identificar com o jogador, devemos passar a reconhecê-lo como um quase-sujeito, instituído em sua relação *com* o jogo e em relação *ao* jogo. A coerência dessa forma de pensar com a experiência é indicada pelo nome que damos a esse quase-sujeito: ele é o jogador, aquele que joga. Do mesmo modo, é preciso entender o jogo como um quase-objeto, o que implica não reduzi-lo aos artefatos técnicos. Parafraseando Serres (2007), CS só é um jogo porque alguém o joga e enquanto está sendo jogado. Parados, os dados, os aparelhos, as interfaces e as regras não são cidades, nem criam cidades. O jogo não joga a si mesmo e, portanto, não precede o jogador, mas é o efeito rebote do jogo que torna alguém jogador.

Essa compreensão do jogo e do jogador como quase-objeto e quase-sujeito converge com uma percepção que apresentei em trabalhos anteriores, segundo a qual o *gameplay* consiste em contínuos atravessamentos de *instâncias de realidade* que têm relação com o mundo do jogo, sua representação em som, imagem e texto e a materialidade dos artefatos técnicos e do corpo do jogador (Fragoso, 2015). Embora não correspondam linearmente a modos de existência,

D

Os modos de existência do *gameplay*

essas instâncias apontam caminhos para a localização dos mais proeminentes no *gameplay*. A primeira e a segunda, por exemplo, vão ao encontro de [FIC].

Na IME, a palavra *ficção* não designa seres imaginários no sentido moderno da palavra. Os seres do modo de existência [FIC] são aqueles que criam mundos e são regidos pelo advérbio *ficcionalmente*. Nesses termos, pode-se dizer que *todos* os jogos são da ordem de [FIC].

A presença dos seres da ficção hesita entre o material e o imaterial: eles não podem ser destacados de seus suportes físicos (a enunciação, os artefatos), mas também não podem ser reduzidos a eles. Sem o computador, o software ou a tela, os seres de [FIC] não existem, mas, se dermos atenção apenas à matéria bruta, eles desaparecem, deixando-nos diante da eletricidade, do plástico e da luz. Assim é com CS: cidades, e os Cims que as habitam, não existem sem o computador e o software do jogo, mas não existem somente neles ou através deles.

O jogador não define totalmente a cidade de CS: independente de sua habilidade, ele nunca está totalmente no controle. Também não é possível dizer que a cidade já estava definida no software do jogo, ou que já havia sido criada pelos game designers, pois o número de escolhas à disposição do jogador é tão grande que tudo se passa como se as combinações fossem infinitas. As cidades possíveis estão latentes em CS, assim como a estátua já estava latente no bloco de argila de Souriau; mais do que criar cidades, CS é um jogo de acolher, permitir, direcionar cidades. O *gameplay* de CS é, portanto, um ato criativo e um processo de instauração. Em comparação com a arte, trata-se de um exemplo mais didático, pois é uma experiência conhecida por todos: muitos nunca esculpiram, desenharam ou compuseram músicas, mas todos jogamos (se não atualmente, pelo menos no passado). Essa experiência em primeira mão facilita também a compreensão da dinâmica que se estabelece entre quase-sujeitos e quase-objetos e, ainda, a percepção da indissociabilidade do vínculo entre o jogo e os artefatos técnicos.

Os seres da ficção dependem da técnica para emergir dos suportes materiais: o processo de instauração ocorre no cruzamento [FIC-TEC]. Porém, assim como [FIC] não corresponde ao sentido moderno de ficção, não se pode reduzir o que é próprio de [TEC] aos artefatos técnicos. [TEC] é o modo de existência do que tem lugar tecnicamente, do conhecimento, da reavaliação, do ajuste. O que há de [TEC] no *gameplay* não é relativo à engenharia dos artefatos, mas à destreza e invenção que o jogo demanda.

Todas as etapas do *gameplay* ocorrem sob a vigência de [TEC], pois os jogos são sucessões de desafios cuja superação depende de engenho e criatividade. Isso é visível no *gameplay* de CS: a meio caminho de atender as demandas dos Cims, o jogador se depara com o orçamento zerado. Ele aumenta os impostos,

mas os Cims começam a deixar a cidade, ele torna a baixar os impostos e os Cims retornam, mas o crescimento populacional sobrecarrega novamente a infraestrutura. A falta de água e eletricidade e os congestionamentos de trânsito comprometem a qualidade de vida e a viabilidade dos negócios e os Cims voltam a deixar a cidade, e assim sucessivamente.

Esse fator é ainda mais visível em relação ao *meta-game* e à criação de *assets* e *mods*. Por *meta-game*²⁰ refiro-me à utilização de conhecimentos e estratégias que extrapolam os limites do espaço e tempo do “círculo mágico” e que constituem, portanto, explorações de atalhos e ajustes próprias a [TEC]. Entre os exemplos que se destacam em CS estão a aplicação de conhecimentos profissionais de planejamento urbano e as trocas de informações e de ajuda entre os jogadores nos fóruns e oficinas. Para alguns autores, como Lundgren, Bergström e Björk (2009), o próprio planejamento do jogo e a criação de conteúdos adicionais também são atividades de *meta-game*. O equilíbrio do jogo pode ser alterado com *mods de fábrica*, como *Hard Mode* ou *Unlimited Money*, ou por *mods* criados pelos jogadores, como *Citizen Lifecycle Rebalanced*²¹

O uso desse tipo de recurso traz à tona nuances relativas às condições de felicidade do *gameplay* que convergem com as de [TEC]: para alguns jogadores, *mods* como *Unlimited Money* são uma forma de trapaça; para outros, apenas uma alternativa para eliminar um estorvo. Entre as múltiplas maneiras como CS pode ser jogado, tomo essas duas como exemplo: grosso modo, quem joga o *jogo de simulação e estratégia* prefere adicionais que aprimoram o desafio da gestão de múltiplas variáveis, tornando-o mais difícil, ou mais realista, por exemplo. Já os que estão mais interessados em aspectos estéticos e lógicas que conflitam com o modelo urbanístico utilizado no design do jogo precisam recorrer a *mods* que atenuem as restrições da versão original de CS. O uso dos *mods* é apenas um sintoma desses dois modos de jogar, pois a seleção do *mod* precede o jogo. Nesses dois casos, assim como em outros, todos estão jogando CS, mas as regras que regem o *gameplay* de um grupo de jogadores são bem diferentes das do outro grupo.

Na literatura clássica dos games, as regras não definem o jogo apenas porque existem, mas porque sua vigência não é negociável. Caillois destaca que elas são “arbitrárias, imperativas e válidas por um tempo e um espaço definidos de antemão”²² (2001: 165), ou seja, são as regras que criam o círculo mágico. Pensar o *gameplay* segundo os modos de existência destaca o fato de que as regras são artefatos e, como tal, são propensas à exploração, à dobra e ao desvio, próprios a [TEC]. Um jogador talentoso tira partido das possibilidades do jogo e as leva ao limite: por exemplo, mesmo na versão *baunilha*²³ de CS, é possível ajustar a cidade de modo que a arrecadação continua a ser positiva, mesmo que o

²⁰ Esta utilização genérica do termo é usual nos *game studies*. No âmbito da Teoria dos Jogos, o termo tende a aparecer sem o hífen (metagame) e designa uma técnica de análise não quantitativa específica.

²¹ O primeiro diminui os limites de tolerância dos Cims e do ambiente, tornando o jogo mais difícil; o segundo libera orçamento infinito, tornando o jogo mais fácil. *Citizen Lifecycle Rebalanced* altera o perfil dos Cims, supostamente tornando mais próximos da realidade fatores como expectativa de vida, influência da idade na escolha do modo de locomoção, etc. O mod foi criado por Whitefang Greytail em 2015. Disponível em: <<https://bit.ly/2t6yg2j>>. Acesso em: 18 fev. 2017.

²² No original: “arbitrary, imperious, and valid for a time and space determined in advance”.

²³ Versão baunilha (ou apenas *vanilla*) é o jogo sem adicionais.

D

Os modos de existência do *gameplay*

jogador se afaste por horas. Assim, pode-se deixar o jogo rodando a noite toda, adicionando milhões ao orçamento enquanto o jogador dorme. Há quem rejeite o uso de *Unlimited Money*, mas seja adepto dessa prática, pois o orçamento só aumenta devido à habilidade do jogador e até o ponto que ela o permite. Para outros jogadores, jogar CS com os milhões que foram acumulados porque o jogador deixou o computador ligado enquanto dormia é uma forma de trapaça.

Por definição, o trapaceiro é aquele que viola as regras do jogo, mas nem sempre é fácil diferenciar quem joga muito bem, de acordo com as regras, de quem as transgride. Em um estudo com jogadores e empresas de jogos, Mia Consalvo (2007) constatou que a noção de trapaça era tão instável que não era possível caracterizar os limites até os quais as regras de um jogo não seriam negociáveis, ou mesmo a quem caberia estabelecer esses limites. Huizinga surpreendia-se que os jogadores tendem a ser indulgentes com os trapaceiros (2000: 12), mas a trapaça ocorre na vigência de [TEC] e dentro de suas condições de felicidade: trapacear é realizar uma dobra inventiva que demanda conhecimento, invenção, reavaliações e ajustes constantes.

A trajetória de [TEC] zigzagueia por atalhos e desvios, estabelecendo novos arranjos por adaptação e engenhosidade. É o que fazem tanto o jogador audacioso, quanto o trapaceiro e, também, o criador de bons *mods* e *assets*, e é por esse desempenho que a comunidade de jogo lhes responde positivamente. Quando as condições de felicidade de [TEC] são rompidas, vem a rejeição: é o que ocorre quando o trapaceiro é pego com a mão na massa, quando alguém publica um *mod* que danifica o funcionamento do jogo ou compartilha um *asset* plagiado, por exemplo. O contraste entre os valores da comunidade de jogadores e a objetividade da definição de jogo pela vigência das regras e do círculo mágico sugere a interferência do [DC], que oculta os hiatos e as alterações, fazendo com que os desvios pareçam enganosos, condenáveis. Sendo assim, pensar o *gameplay* nos termos da IME sugere proximidades entre as condições de felicidade dos modos de existência e os valores praticados pela comunidade de jogadores. Isso não se aplica apenas a [TEC], mesmo porque, assim como os seres da ficção se apoiam no cruzamento [FIC-TEC], a inventividade de [TEC] depende do apoio de outros meios de existência.

Também é proeminente no *gameplay* a vigência de [TEC-HAB], pois a “dobra técnica” tem relação com “o delicado estabelecimento dos hábitos musculares que nos tornam, por aprendizado, seres competentes com um alto grau de habilidade”²⁴ (Latour, 2013: 228). Isso é particularmente evidente no manuseio das interfaces de hardware, que dependem da automatização dos gestos mesmo quando a destreza não é condição para o sucesso: para jogar CS, não é preciso ser rápido, nem decorar combinações de comandos, mas a habilidade

²⁴No original: “the delicate establishment of muscular habits that make us, through apprenticeship, competent beings endowed with a high degree of skill”.

com o mouse²⁵ afeta o desempenho em atividades como a distribuição de infraestrutura e zoneamento.

²⁵É possível jogar CS sem tocar o teclado.

[HAB], para hábito, designa o modo em que os existentes se acomodam, como se a trajetória em que se encontram fosse contínua. Os hiatos desse modo de existência são a hesitação e a necessidade de pausa e de correção, que precisam ser superados, apagados ou, pelo menos, suavizados, para garantir a prontidão para a ação. O hábito não elimina os hiatos, apenas os oculta: na vigência de [HAB], sabemos o que fazer e como fazer. A condição de felicidade reside em permanecer a postos a despeito do automatismo; a infelicidade advém quando a atenção se dispersa, comprometendo a resposta diante de uma descontinuidade inesperada. A importância da preservação das condições de felicidade de [HAB] para o *gameplay* é mais aguda em jogos que requerem reações contínuas ou rápidas, mas, mesmo num jogo sem essas demandas, como CS, há circunstâncias em que é possível perceber os danos causados pela infelicidade de [HAB]: por exemplo, quando o jogador se distrai durante uma sequência de demolições e acaba destruindo o que não pretendia.

Assim como a destreza pertence à intersecção entre [TEC-HAB], em [HAB-FIC] encontra-se a virtuosidade, que consiste em “encadear sem esforço as [sequências de] ações mais longas, mais improváveis, mais difíceis, por força da repetição²⁶” (Latour et al., 2013). Embora a palavra seja mais comum em relação a artes ou esportes, identifico virtuosidade também na capacidade de pensar e agir “ficcionalmente”, situando-nos, ao mesmo tempo, dentro e fora do jogo. Descrevi essa condição em trabalhos anteriores, em relação às narrativas televisivas e aos games (Fragoso, 2000, 2014). Nesse caso, a interferência de [HAB] é necessária porque as descontinuidades de [FIC] são muito acentuadas. Sem a suavização do hábito, não aceitaríamos que os seres da ficção se imponham a nós e rejeitaríamos a imaginação que eles nos oferecem, e que nos é estranha (Latour, 2013: 240). Há, porém, um ponto ótimo, fora do qual a intersecção [HAB-FIC] encaminha a experiência para dois riscos: o da indiferença e o da naturalização. No primeiro caso, os seres do hábito predominam sobre os da ficção, causando perda de interesse. Em CS, isso pode ser visto, por exemplo, em cidades que ainda não ocuparam todo o mapa, mas já estão tão desenvolvidas que não guardam mais surpresas, mesmo que haja muito o que fazer, não há mais prazer no jogo.

²⁶No original: “virtuosity depends on the possibility of chaining together effortlessly the longest, the most unlikely, the most difficult actions, by force of repetition”.

O segundo risco consiste em deixarmos de nos dar conta que tudo se passa ficcionalmente. Isso acontece com relativa facilidade em CS, pois a simulação é baseada em modelos consistentes e o número de variáveis é enorme, o que torna as combinações praticamente infinitas. Durante o *gameplay*, é fácil deixar de atentar para fatores que revelam a artificialidade das situações enfrentadas, como

D

Os modos de existência do *gameplay*

a repetitividade do comportamento dos Cims, que sempre preferem os caminhos mais curtos, independente da disponibilidade de alternativas para escapar dos congestionamentos de trânsito. Também tende a passar despercebido que CS permite que o jogador interceda em questões que estariam fora do controle dos gestores e urbanistas, ou que certas situações não refletem as condições reais. Por exemplo, a preservação das reservas naturais é extremamente custosa: no que diz respeito à ecologia, CS é desastroso. A expansão urbana é sempre muito destrutiva para o meio ambiente e, embora existam *mods* que reduzam o impacto do lixo e do esgoto, o planeta dos Cims está sempre fadado ao colapso ambiental.

Há outros valores problemáticos nos algoritmos de CS: por exemplo, o desenvolvimento da cidade é orientado pelo sistema de transportes e não pelas necessidades dos habitantes, e mesmo profissionais da área não conseguem criar cidades que escapem ao modelo econômico baseado no consumo e no crescimento contínuo (Williams, 2015). O atenuante é que os jogadores têm que enfrentar as consequências: por exemplo, o jogo confere um caráter de supérfluo a infraestruturas como praças e parques, mas áreas sem espaços de lazer são desvalorizadas. A situação é mais grave quando a direção do vetor é invertida e CS é usado como base para a realização de projetos de alterações urbanas e projetos educativos, como *Gaming the Real World*²⁷, que tem como um de seus focos, surpreendentemente, a ecologia.

²⁷Disponível em:
<<https://bit.ly/2MtEP6M>>;
<<https://bit.ly/2ybUjtf>>;
<<https://ubm.io/2MwCpEz>>.
Acesso em: 4 fev. 2017.

CONCLUSÃO

A realização de uma análise do *gameplay* tendo os modos de existência como chave de leitura requer, antes de mais nada, adequação da concepção de experiência de jogo que orienta o exercício aos princípios da IME. As posições do jogador e do jogo, por exemplo, deixam de ser compreendidas em termos de sujeito e objeto, como na modernidade e assumem a forma de uma relação entre quase-sujeito e quase-objeto. Esse reposicionamento conduziu à identificação do *gameplay* como um ato criativo e um processo de instauração, compreensão que é convergente com a percepção do *gameplay* como um contínuo atravessamento de instâncias da realidade que apresentei em trabalhos anteriores. Essas instâncias não correspondem linearmente aos modos de existência, mas foram decisivas para a identificação dos modos mais proeminentes no *gameplay* de CS: [FIC], [TEC] e [HAB] e seus cruzamentos. Neste ponto, vale reiterar que todos os modos de existência estão presentes em todas as trajetórias; ou, nas palavras de Latour, todas as “trajetórias são consubstanciais com todos os modos”²⁸ (2013: 237). Sendo assim, a identificação da proeminência desses três modos e suas intersecções não significa que outros modos de existência não estejam

²⁸No original: “trajectories are consubstantial with all modes”.

presentes, apenas que estes foram os que mais se destacaram no exercício de aplicação até os limites do desenvolvimento aqui apresentado.

O esforço para pensar o *gameplay* de CS conforme a IME revelou peculiaridades daqueles três modos de existência, que parecem se aplicar a todas as formas de *gameplay*, a começar pela alteração de [FIC], que é a criação de mundos. Também é próprio dos seres da ficção o vínculo instável com os suportes, materiais ou imateriais, que resulta de uma dobra típica de [TEC]. A importância desse modo de existência para o *gameplay* só pode ser compreendida tendo em mente que, na IME, a técnica não é relativa aos aparelhos, mas à criatividade e à engenhosidade. A busca por alternativas e a superação dos desafios são próprias dos jogos e típicas de [TEC], o que indica que a vigência desse modo de existência não está restrita ao *gameplay* de CS, mas é caracterizadora do *gameplay* em geral. O destaque desse modo aparece também na importância de suas condições de felicidade, que permitiu esclarecer circunstâncias em que a diferença entre o pensamento e a prática apontam para o efeito de [DC] nas teorias sobre os jogos. Em uma análise orientada pela IME, a vigência de múltiplas condições de felicidade acomoda a fluidez do tratamento que a comunidade de jogo dispensa ao trapaceiro e ao bom jogador, previamente identificada pela literatura dos *game studies*.

Entre as condições de felicidade do *gameplay* estão também as de [HAB], manifestas primeiramente no cruzamento [HAB-TEC], que é mais proeminente nos jogos que demandam reflexos rápidos e destreza no manuseio das interfaces, mas é uma condição para o próprio *gameplay*. A vigência de [HAB] diz respeito ao desaparecimento da hesitação, da necessidade de pausas e de correções de percurso, o que permite que o jogador vença os obstáculos e garanta a continuidade do jogo. No entanto, as condições de infelicidade de [HAB] podem ser igualmente importantes para o *gameplay*: o automatismo excessivo dispersa a atenção, deixando o jogador à mercê da próxima dificuldade. Outros aspectos da infelicidade de [HAB] dizem respeito à perda de interesse quando o jogo se torna muito repetitivo, ou muito fácil. Pode ocorrer, ainda, a naturalização, pois o hábito nos torna capazes de acolher a imaginação que os seres de [FIC] nos ofertam, mas a excessiva suavização das discontinuidades pode levar a confundir o que tem lugar ficcionalmente com a experiência concreta.

AGRADECIMENTOS

A autora agradece aos pareceristas da revista *MATRIZES* e aos relatores da versão preliminar deste artigo, apresentada na Compós, André Lemos e Elias Bittencourt, pelas observações e comentários que contribuíram para o aprimoramento do texto. ■

REFERÊNCIAS

- AUSTIN, J. L. *Quando dizer é fazer: palavras e ação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990.
- CAILLOIS, R. *Man, play and games*. Chicago: University of Illinois Press, 2001.
- CALLON, M. Society in the making: the study of technology as a tool for sociological analysis. In: BIJKER, W. E.; HUGHES, T. P.; PINCH, T. (Orgs.). *The social construction of technological systems: new directions in the sociology and history of technology*. Cambridge, MA: MIT Press, 2012. p. 77-98.
- CONSALVO, M. *Cheating: gaining advantage in videogames*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.
- FRAGOSO, S. Situação TV. In: MALDONADO, A. E. et al. (Orgs.). *Mídias e processos socioculturais*. São Leopoldo: Unisinos, 2000. p. 101-114.
- _____. Imersão em games narrativos. *Galáxia*, São Paulo, n. 28, p. 58-69, dez. 2014. DOI: 10.1590/1982-25542014216692
- _____. A experiência espacial dos games e outros medias: notas a partir de um modelo teórico analítico das representações do espaço. *Comunicação e Sociedade*, Braga, v. 27, p. 195-212, 2015. DOI: 10.17231/comsoc.27(2015).2097
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- JAMES, W. *The meaning of truth*. [S.l.]: Project Gutenberg, 2004. HTML. Disponível em: <<https://bit.ly/2yduau1>>. Acesso em: 15 fev. 2017.
- _____. *Essays in radical empiricism*. [S.l.]: Project Gutenberg, 2010. HTML. Disponível em: <<https://bit.ly/2JGTBJW>>. Acesso em: 15 fev. 2017.
- JUUL, J. *Half-real*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.
- LATOURE, B. *Jamais fomos modernos*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.
- _____. On actor-network theory: a few clarifications plus more than a few complications. *Soziale Welt*, Baden-Baden, v. 47, p. 369-381, 1996. Disponível em: <<http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/P-67%20ACTOR-NETWORK.pdf>>. Acesso em: 15 fev. 2017.
- _____. *Reassembling the social: an introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford: Oxford University Press, 2005.
- _____. Reflections on Etienne Souriau's les modes d'existence. In: HARMAN, G.; BRYANT L.; SRNICEK, N. *The speculative turn: continental materialism and realism*. Melbourne: re.press, 2011. p. 304-333. Disponível em: <<https://goo.gl/1s7hvG>>. Acesso em: 15 fev. 2017.
- _____. *An inquiry into modes of existence: an anthropology of the moderns*. Cambridge: Harvard University Press, 2013.
- _____. "...counter a metaphysical machine with a bigger metaphysical machine." Does "An inquiry into modes of existence" have a system? *Les Temps*

- Modernes*, Paris, v. 20, n. 20, p. 1-11, 2015. Entrevista a Carolina Miranda. Disponível em: <<https://goo.gl/NS5Ct3>>. Acesso em: 15 fev. 2017.
- LATOURET, B. et al. *AIME: an inquiry into modes of existence*, 2013. Website disponível em: <<http://modesofexistence.org/inquiry>>. Acesso em: 15 fev. 2017.
- LATOURET, B.; WOOLGAR, S. *Laboratory life: the construction of scientific facts*. Princeton: Princeton University Press, 1986.
- LAW, J. *Actor network theory and material semiotics*. 25 abr. 2007. Disponível em: <<https://goo.gl/ggcWNM>>. Acesso em: 15 fev. 2017.
- _____. Technology and heterogeneous engineering: the case of Portuguese expansion. In: BIJKER, W. E.; HUGHES, T. P.; PINCH, T. (Orgs.). *The social construction of technological systems: new directions in the sociology and history of technology*. Cambridge, MA: MIT Press, 2012. p. 105-128.
- LEMOS, A. *A comunicação das coisas: teoria ator-rede e cibercultura*. São Paulo: Annablume, 2014.
- _____. Por um modo de existência do lúdico. *Contracampo*, Niterói, v. 32, n. 2, p. 4-17, abr./jul. 2015. DOI: 10.22409/contracampo.v0i32.732
- LUNDGREN, S.; BERGSTRÖM, K. J.; BJÖRK, S. Exploring aesthetic ideals of gameplay. In: DIGRA INTERNATIONAL CONFERENCE, 9., 2009, London. *Proceedings...*, London, 2009. p. 1-8. Disponível em: <<https://goo.gl/vkx4FC>>. Acesso em: 15 fev. 2017.
- MELLO, V.; PERANI, L. Gameplay × playability: defining concepts, tracing differences. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 11., 2012, Brasília, DF. *Anais...* Brasília, DF, 2012. p. 157-164.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.
- SERRES, M. Theory of the quasi-object. In: _____. *The Parasite*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007. p. 224-234.
- SICART, M. Defining game mechanics. *Game Studies*, [S.l.], v. 8, n. 2, 2008. Disponível em: <<https://goo.gl/W8qkDj>>. Acesso em: 30 mar. 2018.
- VANNUCCHI, H.; PRADO, G. Discutindo o conceito de gameplay. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 5, n. 2, p. 130-140, 2009. DOI: 10.5007/1807-9288.2009v5n2p130
- WILLIAMS, F. The Guardian Cities: Skylines challenge: can I build a truly anti-capitalist city? *The Guardian*, Londres, 6 ago. 2015. Disponível em: <<https://goo.gl/w7JBNG>>. Acesso em: 15 fev. 2017.

Artigo recebido em 19 de junho de 2017 e aprovado em 25 de março de 2018.