

## LUDICIDADE, TECNOLOGIAS E TEORIA ATOR-REDE: AGREGANDO CONTRIBUIÇÕES

*PLAYFULNESS, TECHNOLOGY AND ACTOR-NETWORK THEORY: ADDING CONTRIBUTIONS*

**Maria de Fatima Aranha de Queiroz e Melo; Márcia Oliveira  
Moraes**

**Universidade Federal de São João del Rei; Universidade Federal Fluminense;  
fatimaqueiroz.ufsj@gmail.com**

### Historia editorial

Recibido: 20-06-2015

Primera revisión: 07-02-2016

Aceptado: 10-09-2016

### Palavras-chave

Ludicidade

Tecnologias

Teoria Ator-Rede

### Resumo

Este artigo tem por objetivo reunir as contribuições encontradas na literatura que nos foram úteis para construir a articulação entre Ludicidade, Tecnologias e Teoria Ator-rede, fugindo tanto quanto possível das aplicações de recursos tecnológicos ao campo da educação e/ou orientados para fins pedagógicos. Contextualizamos as práticas lúdicas na contemporaneidade e abordamos os modos de subjetivação e socialização mediados pelas novas tecnologias trazendo a contribuição de autores clássicos e contemporâneos ao debate. Operando com a Teoria Ator-Rede como referencial teórico metodológico, rastreamos e agregamos publicações que nos ofereceram uma base para pensar a interlocução entre as três temáticas. Como parte deste exercício, incorporamos a discussão sobre um modo de existência do lúdico como uma das possíveis chaves para a compreensão dos modernos.

### Abstract

This paper aims to gather contributions in literature that have been useful to us to build the relationship between Playfulness, Technologies and Actor-Network Theory, escaping as much as possible from application of technological resources to the field of education and / or oriented towards educational purposes. We contextualized the playful practices nowadays and discussed the ways of subjectivity and socialization mediated by new technologies bringing the contribution of classical and contemporary authors to debate. Working with the Actor-Network Theory as a methodological theoretical referential, we traced and aggregated publications that offered a basis to think the dialogue between the three themes. As part of this exercise, we incorporated the discussion of a mode of existence of playfulness as a possible key to understanding the modern.

Queiroz e Melo, Maria de Fatima Aranha de; Moraes, Márcia Oliveira (2016). Ludicidade, Tecnologias e Teoria Ator-Rede: agregando contribuições. *Athenea Digital*, 16(3), 189-205. <http://dx.doi.org/10.5565/rev/athenea.1665>

## Práticas lúdicas na contemporaneidade: novas mesclas de homens e máquinas

Tomando a Teoria Ator-Rede como um operador conceitual, entendemos a ludicidade e a tecnologia não como categorias abstratas e essencializadas, mas como fenômenos frutos de redes em que vários elementos se conjugam na produção de efeitos. Buscando escapar dos trabalhos que estudam a utilização de jogos eletrônicos para fomentar a aprendizagem em contextos pedagógicos, já bastante fartos na literatura, discutimos a ludicidade como um fenômeno dinâmico e multifacetado, produto de uma série de condições que emergem numa causalidade em redes, tomando o corpo enquanto uma instância mediadora que se afeta como um todo nas interações com o mundo. A ludici-

dade é tratada como uma condição de todo o ser vivente para experimentar a si e ao mundo de forma despreensiva; e a tecnologia como um conjunto de estratégias que emergem na vida coletiva, ambas coengendradas com a evolução do ser, conforme defendemos.

Como temática para estudos, o lúdico é permeado, em suas diversas versões, pelo modo de viver das sociedades. Autores como Johan Huizinga (1939/1996), Walter Benjamin (1940/1984) e Gilles Brougère (2000; 2002) o apontam como uma manifestação estritamente cultural, variando segundo o tempo, o lugar e o modo de ser e estar dos participantes de um grupo em interação, ou entre estes com materiais disponíveis nos contextos em que se atualizam. A atividade lúdica, verificada em todas as fases da vida nas várias formas pelas quais vai se traduzindo, tem sido tomada como um sinal de saúde psíquica que garante flexibilidade dos esquemas afetivos, cognitivos e sociais do sujeito em relação à experimentação de possibilidades ao longo da vida. Nas atividades lúdicas, brincando ou jogando, pessoas de qualquer idade manipulam e exploram a realidade, nas suas pautas de funcionamento, em seus limites e possibilidades.

Os avanços da tecnologia nos permitem experimentar formas de ludicidade e cognição nunca antes imaginadas (Lévy, 1990/1993). A virtualização<sup>1</sup> que está na base de toda criação técnica coloca em questão as formas instituídas, pois problematiza o que já existe e convoca o novo (Escóssia, 1999). Ao convocar o novo também acolhe a alteridade, oferecendo um sem número de opções que trazem ao sujeito contemporâneo a experimentação de si próprio, assim como das suas relações com os outros, de forma simulada ou de forma acelerada. Conforme aponta Queiroz e Melo (2003), com novas ou velhas tecnologias, o lúdico tem sido um canal de experimentação da realidade através do qual nos permitimos o método das tentativas e dos erros. Brincar/jogar é deixar-se viver um problema num cenário em que experimentamos a nós mesmos, aos outros, em ambientes tecnológicos ou não; é arriscar uma solução, errar, buscar novas estratégias numa perspectiva de risco limitado. Com a introdução das tecnologias de informação e comunicação mediadas pelo computador e pela internet, os suportes do brincar e do jogar de crianças e adolescentes nascidos nos últimos vinte anos foram multiplicados através dos cenários virtuais nas telas de máquinas conectadas em rede mundial, produzindo efeitos nas formas de interação e oportunizando novas ecologias cognitivas (Belloni, 2007; Gee, 2008; Lévy, 1990/1993). O trabalho de prospecção sobre as formas lúdicas contemporâneas busca mapear um fenômeno que desperta a necessi-

---

<sup>1</sup> A virtualização, segundo Pierre Levy (1993/1996), acompanha a humanidade desde os seus primórdios, sendo uma operação que aponta para a problematização do humano e que o desafia para a busca de novas soluções numa combinação indefinida de órgãos, funções e gestos. A técnica seria uma virtualização da ação, do corpo e do ambiente físico, a linguagem uma virtualização da dimensão do presente e os contratos seriam uma virtualização das relações. No mundo contemporâneo, as tecnologias digitais virtualizam as capacidades do humano e são multiplicadores das suas possibilidades, ideia que também pode ser verificada em Bruno Latour (1996b, 1999).

dade de estudo devido à perspectiva de sua generalização e à intensidade de seu acontecimento, uma vez que produz necessidades, demandas, regras de produção, de sociabilidade e de sobrevivência; faz emergir processos de transformação nas formas de ser, implicando, portanto, na necessidade de novas leituras (Nicolacci-da-Costa, 2002; Turkle, 1995/1997).

A vida mediada pelas tecnologias digitais, como defende Sherry Turkle (1995/1997), pode mudar significativamente as maneiras de pensar, de se relacionar, de construir conhecimentos e identidades, numa proporção cujos efeitos ainda não conseguimos alcançar plenamente, pois se trata de fenômeno relativamente recente. Pierre Lévy (1990/1993) aponta para a emergência de uma ecologia cognitiva que permeará as relações humanas, inaugurando estilos de ser e estar no mundo. O surgimento e aperfeiçoamento dos computadores re-editaria, segundo este autor, o destino da escrita, pois, utilizado a princípio para cálculos e estatísticas, foi rapidamente cooptado como mídia de comunicação de massa, não se limitando a desempenhar uma só função. Ampliando as possibilidades do humano, a informática aglutina a lógica da composição, misturando tecnologias e dissolvendo fronteiras: televisão, cinema, imprensa, escrita, informática e telecomunicações se potencializam “em proveito da circulação, da mestiçagem e da metamorfose das interfaces em um mesmo território cosmopolita” (p. 113).

Para Pierre Lévy (1993/1996), a aptidão especial para o jogo é uma das principais características de nossa espécie, principalmente porque esta atividade é desempenhada através da utilização de objetos e linguagens em atividades de “inter-ação”. A atividade lúdica se nutre e ao mesmo tempo é nutrida por esta capacidade dos humanos para utilizar os objetos no sentido de desenvolver a inteligência da técnica, assim como para fazer circular, de forma inventiva, a informação produzida. A própria brincadeira de faz-de-conta postulada por Lev Vygotsky (1978/1984) – que poderíamos corresponder ao que Jean Piaget (1962/1971) chamou de Jogo Simbólico – produz e reproduz a elaboração do drama particular vivido por cada sujeito através de múltiplas linguagens capazes de deslocar o sujeito do seu aqui e agora, num processo que, hoje, graças às tecnologias digitais, torna-se passível de ser experienciado em espaços virtuais. Brincar de casinha, cuidar de um *pet*, construir prédios e cidades, participar de uma partida de futebol, fazer guerras, fabular identidades virtuais, experimentar relacionamentos, construir uma rede social, aprender e construir conhecimentos e destrezas em jogos de simulação são prerrogativas desta experimentação lúdica através das telas dos computadores. Os jogos de simulação computacional podem reeditar o brincar de faz-de-conta em vários níveis, podendo representar uma poderosa força de mudança, se utilizados para realizar o resgate de estratégias integradoras e se não forem cooptados e limi-

tados pelas formas de lazer massificado que apassivam o sujeito nas sociedades contemporâneas. Em cada uma dessas atividades, encontramos lúdico e ambiente digital numa condição de mescla em que humanos e técnicas se produzem conjuntamente.

A simulação de situações em contextos lúdicos virtuais só maximiza o que já é propriedade de uma atividade lúdica. Johan Huizinga (1939/2001) defende o lúdico como uma atividade que embasa as construções mais nobres da humanidade como a música, a poesia, a própria ciência. Conforme este autor, podemos pensar na construção do conhecimento como uma atividade lúdica porque está baseada no exercício do livre pensar, das combinatórias, das tentativas e erros, entre outras, que fazem da ação lúdica uma matriz de experimentações.

Fátima Régis e Letícia Perani (2010) também chegam à concepção de lúdico como uma experiência exploratória num mundo paralelo, entendendo o jogo como a oportunidade de vivenciar experiências que podem ser diferentes a cada dia e que nos impõem a necessidade de assimilar regras e de aprender como operá-las. As autoras consideram que

O lúdico é também um meio para explorações e descobertas que nos capacitam a buscar informações sobre o meio, contribuindo para inúmeras aprendizagens e para o convívio social, demonstrando que jogos podem servir como uma forma de compreensão e domínio de uma dada conjuntura, habilidades que posteriormente são aproveitadas para produzir situações distintas, diferentes das iniciais. (p. 8)

A ludicidade do homem contemporâneo, nas várias idades de seu ciclo vital, ao incorporar as tecnologias, segue a mesma lógica da experimentação. Segundo Sherry Turkle (1995/1997), a vida na tela se caracterizaria como uma nova forma de viver que não só pode dublar, mas multiplicar o que as pessoas fazem na vida real, um verdadeiro laboratório de experiências onde nos é oferecida a oportunidade de experimentar, jogar, testar identidades, quase uma terapia de natureza semelhante ao psicodrama, constituindo-se um período de moratória para aqueles que estão imersos no ciberespaço. A autora também constata que a oposição homem x máquina deu lugar ao seu inverso: a díade homem-máquina que nos provoca a pensar nas formas como o humano se multiplica em suas possibilidades. Esta ideia é também defendida por Donna Haraway (2009) para quem tornamo-nos humanos nas relações com os outros, seja naquelas estabelecidas com as tecnologias, seja nas histórias que construímos com os animais e outros entes que nos rodeiam. Donna Haraway entende que somos todos ciborgues, redes híbridas compostas por homens e máquinas numa relação em que já não é possível saber os limites entre ambos.

Imbricadas na forma como vivem os seres humanos, as maneiras como essa ludicidade é vivenciada nos oferece versões desse homem e de suas práticas. Não sendo apenas um reflexo dessas práticas, a ludicidade guarda um aspecto positivo potencial quando se constitui em um território para subjetivações. As ciências humanas tomam com atraso a tarefa de estudar e buscar um sentido político para as tecnologias de informação e comunicação em suas versões mais recentes, uma vez que estas são capazes de performar as práticas contemporâneas e sempre estiveram presentes nas atividades coletivas, não sendo nem tão novas, nem limitadas apenas às funções de informação e comunicação (Buzato, 2009).

Com essa compreensão nos propomos a examinar os modos de subjetivação e de socialização que, com a mediação das novas tecnologias, afetam os humanos em suas práticas lúdicas. Por *modos* tomamos as maneiras como uma entidade se relaciona com o mundo em que habita, como se deixa afetar por ele, como existe na modulação com outros, como pode variar a partir dessa modulação.

## Modos de subjetivação e socialização em fluxo

---

A tradução como um dos operadores conceituais da Teoria Ator-Rede, se aplicado ao campo da Psicologia, nos permite conceber os modos de subjetivação e socialização como apostas sempre provisórias engendradas a partir das mesclas de materialidade e socialidade (Law & Mol, 1995) que vão se processando ao longo das biografias dos humanos. Bruno Latour (2006) se apoia na lógica das conexões para entender como um ator se constrói na mescla com outras entidades, coproduzindo a si e ao mundo de maneira singular e, ao mesmo tempo, intensamente vinculada, contrariamente à ideia de uma interioridade prévia. Conforme o autor, para que “um corpo anódino e genérico seja transformado em pessoa, um fluxo de entidades lhe permite existir” (p. 305). No curso de uma existência, os atores em conexão com coisas e pessoas, trazem as marcas desses subjetivadores, personalizadores ou individualizadores que, em fluxo e de forma mais sutil, nos permitem uma diferenciação em nosso fluxo identitário. A esses elementos que ampliam nossas conexões e nosso acesso ao mundo, Latour chamou de *plug-ins*<sup>2</sup>. Na contramão do senso comum, a Teoria Ator-Rede postula a ideia de que alguém desprovido de vínculos revela uma situação de empobrecimento e que será mais livre aquele que estiver mais intensamente vinculado, pois são as conexões que o fazem emergir como um ator e que o mantêm em sua existência. Acreditamos que as experiências vividas com a mediação de um computador ligado à internet com suas “janelas” abertas para o mundo tragam opções não previstas para a construção de identi-

---

<sup>2</sup> Figura tomada da informática que, na proposta de Bruno Latour (2006), significa aquilo que nos deixa acessar, visualizar, fazer conexões com quadros que fazem crescer as nossas possibilidades de ação.

dades sustentadas por uma rede que se expande para além dos limites antes experimentados.

Os MMORPGs (*Massive Multiplayer Online Role Playing Games*) começam a despertar estudos por se constituírem em mais um *plug-in* neste processo de construção dos sujeitos em interface com as tecnologias digitais, uma vez que as experiências que os jogadores obtêm com essa nova modalidade de jogos, os *games*, são bastante intensas e vividas como reais. Nestes jogos, sem perceber, o jogador passa por um processo de aprendizagem que envolve modos de acessar e estar no ciberespaço, modos de se relacionar e modos de ser com a mediação da interface dos computadores ligados em rede (Colen & Queiroz e Melo, 2010).

A experimentação de si e do mundo pode permear e ser permeada pela apropriação das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) mais recentes. Se aplicarmos os princípios colocados por Vinciane Despret-Isabelle Stengers citados por Bruno Latour (2002) ao campo da ludicidade — que não é exclusiva dos humanos — encontramos elementos, tal como em outros fenômenos em rede, para também entendê-la como: um processo necessariamente vinculado e sintonizado com outros; que inclui riscos; que leva em conta, como estratégia de sobrevivência, as recalitrâncias de todos os actantes que compõem um campo; e que oferece ocasiões para diferir num movimento em que todos os envolvidos se modificam pelos efeitos que causam uns nos outros.

Chamaremos provisoriamente de socialização virtual as múltiplas maneiras pelas quais as pessoas passam a fazer parte de um grupo, num ambiente mediatizado pelas tecnologias digitais e, através da sua participação neste, realizam aprendizagens sobre as características dos pares, formulando identidades e assumindo determinados compromissos para a consecução de uma tarefa. A pluralidade das formas de socialização que nos oferecem as mídias contemporâneas inclui o desafio para investigar não só sobre as interações entre humanos, mas destes com suas máquinas. As novas habilidades requeridas pelo sujeito para sua formação, para o seu desempenho profissional ou para o seu lazer, as possibilidades de conhecer este processo em que sujeitos intercambiam suas propriedades com as de seu grupo, mediatizados pelas ferramentas oferecidas pelas tecnologias digitais, constituem justificativas para estudos, não só no âmbito da psicologia, mas para outras áreas das humanas ciências.

Maria Luiza Belloni (2008) entende que a socialização é um conceito complexo que varia segundo as correntes da Sociologia, da Antropologia e da Psicologia e que evolui segundo momentos da história, em decorrência das mudanças que foram transformando as sociedades. Segundo a autora, trata-se de um conceito a ressignificar,

pois, sendo complexo e dinâmico, requer abordagens transdisciplinares, implicando em negociações. O conceito tem passado de concepções mais deterministas (o social se impondo aos sujeitos) a concepções mais abertas (envolvendo uma negociação intensa entre sujeitos e grupos de pertença). Autores como Jean Piaget (1962/1971) e Lev Vygotsky (1978/1984) são resgatados para destacar a importância do jogo neste processo, ajudando-nos a interrogar sobre o papel que as tecnologias digitais e o acesso à internet jogam na ampliação das possibilidades que tem o humano contemporâneo para interagir ludicamente.

A socialização através das mídias eletrônicas já tem sido abordada em estudos realizados nestas duas últimas décadas (Nicolacci-da-Costa, 2002; Turkle, 1995/1997, entre outros). Os sites de relacionamento, a participação em blogs e comunidades e o acesso diverso via rede têm oferecido aos nativos digitais uma multiplicação de possibilidades no que se refere ao estabelecimento de contatos e ao pertencimento a grupos através da rede mundial de computadores. Habitar um mundo dublado nas telas dos computadores vem criando novas relações homem-máquina, conceitos emergentes alicerçados em lógicas diferentes, novos usos de linguagem e de relacionamento, como nos informa Ana Maria Nicolacci-da-Costa (1998). No que diz respeito às identidades assumidas no interjogo de papéis desempenhados durante os jogos *MMORPGs*, entretanto, contabilizamos um número mais modesto de trabalhos nacionais, impulsionando-nos a contribuir no preenchimento desta lacuna.

A influência das tecnologias nos fenômenos lúdicos chama atenção pela riqueza de detalhes que os ambientes virtuais apresentam, assim como o montante de recursos investidos pela indústria dos videogames em versões cada vez mais aperfeiçoadas. Vislumbramos mundos povoados por imagens que adquirem contornos de realismo em termos do *design* e das técnicas gráficas empregadas.

Nos jogos de simulação computacional, os jogadores assumem um papel fictício controlando as ações de seus personagens num mundo de fantasia. No caso dos *MMORPGs*, há muito mais opções, já que geralmente possuem mundos cheios de seres fantásticos e outros personagens. Em alguns jogos, o usuário precisa criar um personagem antes de jogar e, nessa criação, é preciso fazer escolhas (tais como de nome, gênero, características físicas, profissões, entre outras), que abrem possibilidades ou são limitadas pelo esquema do jogo (Colen & Queiroz e Melo, 2010). Esses autores estudaram, através da netnografia<sup>3</sup> (Kozinets, 1998), os personagens construídos pelos jogadores no ambiente do jogo *World of Warcraft* onde buscaram investigar qual a função

---

<sup>3</sup> Inspirada nas práticas da etnografia, a netnografia é uma estratégia de pesquisa na internet em que se faz necessária a imersão do pesquisador no espaço de comunicação aberto pelos computadores em rede mundial e nas memórias neles armazenadas. A netnografia investe nas descrições densas que resultam dos estudos de campo feitos nas culturas online.

que o avatar tem para o sujeito que o utiliza, como o sujeito o constrói e o que nele projeta, tendo como objetivo compreender o que está em jogo nesta construção. Verificaram como os sujeitos vêm utilizando este espaço que é a realidade virtual em contraste ou complementação com a realidade real. Através de entrevistas com os usuários, seguiram os indícios de como algumas características do jogador influenciavam a criação do avatar e, reciprocamente, de quais maneiras sua vida na tela produzia reflexos na sua vida real e de como o avatar deixava-se afetar pelo ambiente no qual estava imerso. Observaram que, da mesma forma como ocorre na realidade das trocas fora da tela, ao longo da história de cada um, as interações que o indivíduo faz com os membros de seu grupo interferem na elaboração dos papéis que assume. Os avatares, estes ícones desenhados em 3D são definidos como uma maneira de projetarmos nossos corpos e mentes em mundos virtuais com a possibilidade de escolher características físicas e assumir papéis tanto diferentes quanto semelhantes aos da vida real. Outros jogos eletrônicos, tanto *multiplayer* como *singleplayer* (*online* ou *offline*), sugerem possibilidades quanto à sua performatividade na relação com seus jogadores.

## A Teoria Ator-Rede como referencial teórico-metodológico

---

Em uma de suas obras de referência, Bruno Latour (1991/1994) busca desconstruir o edifício da modernidade, apontando a contradição entre os dois tipos de práticas empreendidas pelos modernos: 1. As práticas de “tradução”, responsáveis pelas misturas que fazem surgir incessantemente os híbridos de natureza e cultura existentes desde sempre; 2. As práticas de “purificação” que negam as misturas efetuadas entre humanos e não humanos, instalando muitas outras cisões que foram deixando toda a lógica de pensar as ciências viciada por essa necessidade de purificação através divisão e contaminando a maneira como entendemos os fenômenos.

A forma como temos concebido as tecnologias está claramente submetida a esses dois conjuntos de prática - de purificação e de tradução - instauradas pelos modernos, que se aferram à ideia de que as entidades ou estão separadas, ou inextrincavelmente misturadas, alimentando, as concepções instrumentalistas (técnicas como meros instrumentos a serviço do homem para dominar a natureza) ou anti-instrumentalistas (técnicas como seres autônomos que podem submeter o humano). Esta tem sido mais uma das controvérsias herdadas e alimentadas pela modernidade que, adotando a TAR como referencial teórico metodológico, buscamos superar.

André Lemos (2015) pontua que a atividade lúdica recebe um enquadramento específico da modernidade, atribuindo-a ao universo infantil ou ajustando-a como um



negócio de entretenimento lucrativo. Como mais uma herança do efeito purificador instalado pelos modernos, encontramos, entre outras coisas, a oposição entre jogo e coisa séria, fundada por Aristóteles (citado por Régis & Perani, 2010). De um lado, o trabalho e os atos virtuosos; de outro, os jogos com sua função recreativa, inconsequente. Vistas como pouco importantes, infantis, ou até mesmo prejudiciais à boa formação, as práticas lúdicas, com o tempo, passaram a ser associadas à ideia de treinamento, exercício e simulacro, passando à condição de facilitadoras de aprendizagens a serviço de práticas pedagógicas. Essa maneira de conceber a ludicidade, como apresentada pelas autoras, traz o jogo como parte da natureza da criança, ferramenta para o desenvolvimento humano, ideia defendida por vários pensadores, entre eles Jean-Jacques Rousseau. Atualmente, o jogo conquista lugar de destaque nos estudos das diversas ciências e, a partir do século XX, chega a se constituir em um campo autônomo denominado *game studies*. Não por acaso, a indústria de games gera atualmente lucros anuais da ordem de bilhões de dólares.

O fenômeno lúdico, como qualquer outro, não existe em abstrato, pois deriva da atividade humana articulada a outras entidades<sup>4</sup> que concorrem para que esta ação seja um cenário onde se testam possibilidades, destrezas e interações com outros elementos humanos e não humanos. Como fenômenos que resultam das misturas entre o engenho humano e a materialidade do mundo físico (Law & Mol, 1995), a atividade lúdica também é uma maneira de os humanos estabelecerem parcerias e se traduz de acordo com as práticas de cada época, assumindo os mais diversos sentidos.

Ao utilizar a Teoria Ator-Rede para estudar as versões contemporâneas da ludicidade, torna-se necessário um deslocamento pelas redes que as produzem, seguindo os seus caminhos sem constrangimentos disciplinares. O conceito de tradução, do inglês *translation* (Latour, 1999/2001; Law, 1997), caro à Teoria Ator-Rede, torna-se central uma vez que implica em deslocamento, mudança de posição ou de perspectiva. O movimento de tradução que se opera pela conectividade entre os elementos resultando em híbridos imprevisíveis – mesclas entre seres diversos – provoca a necessidade de investigação das múltiplas possibilidades que novos actantes trazem para o campo dos coletivos<sup>5</sup>. É este movimento que empreenderemos com as considerações feitas por André Lemos em seu artigo *Por um modo de existência do lúdico* (2015).

A importância atribuída à dimensão da ludicidade faz com que Lemos se surpreenda em relação ao fato de Latour (2012), em sua *Ênquete sur les modes d'existence. Une anthropologie des modernes*, não ter feito nenhuma referência aos “seres do jogo” como uma chave para entender os modernos em seus modos de existência. Para o autor, es-

---

<sup>4</sup> No sentido de tudo que existe ou pode existir (Latour, 2002).

<sup>5</sup> Coletivo entendido aqui como uma associação entre humanos e não humanos (Latour, 1999/2001).

ses seres nos constituem, jogando com a nossa subjetividade nas parcerias que se estabelecem entre nosso corpo e os artefatos que povoam o mundo, gerando narrativas e regras específicas e sendo mediados por elas.

O desafio da última obra de Latour é explorar os principais modos de existência dos seres que fazem de nós modernos e oferecer a possibilidade de pensarmos esses modos de existir que caracterizam a modernidade sob uma grade de compreensão alternativa, propondo uma outra organização desses operadores. Ao identificá-los, Latour não se deixa enredar nem pela purificação, tomando-os como isolados uns dos outros, nem assume as confusões que fazem os modernos (ocidentais, brancos, europeus e aqueles sob sua influência), quando misturam as perspectivas e analisam um modo sob as condições de felicidade de outro. Para Latour, é necessário deixar clara a posição de onde cada modo pode ser investigado, de forma a evitar os erros de categoria e, para tanto, falar de cada domínio em sua tonalidade própria. A rede é tomada não só como premissa do estudo, mas como um primeiro modo de existência de onde partir, impondo o cuidado de não simplificar nem tornar óbvia as trajetórias dos seres em questão, obscurecendo as redes que lhe dão emergência. Com a noção de “modos de existência”, Latour propõe um pluralismo ontológico em que os seres se manifestam por alterações e descontinuidades numa rede em que precisam passar uns pelos outros para existir. Ampliando a tese da Teoria Ator-Rede cuja premissa está nas mediações e nas traduções, um ser não se define por uma essência como um ser-enquanto-ser, mas como um ser-enquanto-outro.

Na *Ênquete*, Latour identificou, sem a pretensão de esgotá-los, quinze modos de existência, que reuniu sob cinco categorias. Além de modos fundantes da experiência moderna, como o Direito, a Religião, a Política, o Hábito, entre outros que não exploraremos, Lemos (2015) propõe acrescentar o modo de existência do lúdico (LUD), ligado diretamente aos modos da metamorfose (MET), da ficção (FIC) e da técnica (TEC).

O modo da metamorfose é um modo de existência que prevê a mudança de forma de uma entidade deflagrada por aquilo que invade, transporta, transforma, deforma os seres, tomando-os enquanto outros. Os seres da metamorfose são aqueles que constituem a nossa subjetividade e foram deslocados para o interior do nosso psiquismo para resolver o problema da divisão arbitrária criada pelos modernos: uma realidade simbólica, um mundo invisível inacessível à ciência versus um mundo material construído onde a manifestação desses seres não pode ser claramente captada. Latour identifica uma pesada aparelhagem erigida pelos modernos como aquela que produz a nossa interioridade: psicotrópicos de uma maneira geral, drogas alucinógenas, confissões públicas ou psicanalíticas, filmes de terror e jogos eletrônicos! Chamados de psicotropes por Latour e longe de serem considerados reflexos de um interior prévio e nativo, esses

seres são sentidos em nossa experiência diária quando somos tomados por situações que nos arrebatam.

Também fazendo parte desse mundo simbólico, os seres da ficção compoem o modo de existência do lúdico, segundo Lemos. Como na arte, campo em que são supervalorizados embora privados de seu peso ontológico, outra vez se impõe a questão de quem cria quem. A defesa dos autores (Latour, 2012; Lemos, 2015; Souriau, 1943/2009) é de que não está clara a maneira como os seres chegam a existir, colocando-nos diante de trajetórias de instauração, quando um começo ou um fim não estão previstos ou dados de antemão por um único criador. Para Lemos, os seres da metamorfose e da ficção nos preenchem da mesma maneira como o fazem os seres do jogo com seu espírito competidor, brincalhão, agonístico. Compor/ouvir uma música, jogar, brincar, ser tomado pelas emoções eliciadas por um filme, pelos efeitos de uma confissão, de uma droga, de uma obra de arte ou de ficção são experiências de instauração, onde não sabemos bem os limites dos seres em jogo e vivemos a condição de seres-enquanto-outros, que passam por nós e constituem nossas subjetividades. Quando Latour (2007b, 2012) se refere a um modo de existir, não está falando sobre modalizar sobre um único e mesmo ser, mas se remete às inúmeras e variadas maneiras que tem um ser de se alterar, de ser enquanto outro. Não poderíamos ter uma descrição mais adequada do fenômeno da ludicidade.

Os seres da técnica interessam particularmente na proposta deste artigo. Bruno Latour (1996a, 1996b, 1999/2001) assim como Pierre Lévy (1990/1993) ressaltam o quanto as sociedades e as técnicas se encontram imbricadas na forma de expressão dos coletivos, o quanto trazem modificações substanciais umas às outras e se influenciam mutuamente. Além de terem um significado – por fazerem parte de uma história de humanos – elas mesmas podem produzir um significado. Isto ocorre porque elas são um ponto numa cadeia de transformações que vão articulando e definindo práticas. Para os modernos, as técnicas são tão presentes como invisibilizadas na sua experiência cotidiana e têm como característica dois movimentos: a dobra (*pli*) e a *débrayage* (engate/desengate ou acoplamento/desacoplamento, como traduzido por Lemos). A dobra traduz o caminho sinuoso, dos desvios e das brechas, das situações engenhosas, das invenções e das experimentações, daquilo que nos convoca às soluções em devir. A ação de *débrayage* é o que *faz fazer*, aquela que “mobiliza planos de ação e causa transformações no espaço, no tempo e nos tipos de atores” (Lemos, 2015, p. 13). Assim como emerge pela mediação dos seres da metamorfose e da ficção, o homem é também mediado/projetado pelos seres da técnica. Ao entender que as tecnologias são uma forma de existência específica que amplia os modos de viver dos humanos pelas associações performativas que lhes conferem, entendemos que elas produzem derivas nos

modos como os humanos constroem suas subjetividades na interação com outros e como no caso em análise, em nossa dimensão lúdica.

Para Lemos, os seres do jogo compõem o modo de existência do lúdico (LUD), entrecruzando os modos de existência da metamorfose (MET), da ficção (FIC) e da técnica (TEC). Todos esses seres produzem a nossa subjetividade, uma vez que nos convocam, nos interpelam, passam por nós e exigem a nossa cumplicidade para existir. Na proposta de Lemos, os seres do jogo não só são seres de ligação dos modos anteriores, mas são eles mesmos um motor de associações, pois são aquilo que aglutina, que produz cultura (Huizinga, 1939/1996). Nas palavras do autor,

O modo lúdico tem algo do modo “attachement” que cria valor e se mantém na “organização” e na “moralidade”. Pelo lúdico, ficamos muito tempo juntos rindo, jogando ou disputando em outro mundo, fora do espaço ou do tempo, em um temporário círculo mágico que é fundamental para dar sustentação às ligações mais “sérias” do dia a dia quando cessa o jogo. (p. 15)

Acrescentamos aos modos da metamorfose, da ficção e da técnica, um outro modo não cogitado por Lemos como elemento na genealogia da experiência lúdica dos modernos e quiçá de sociedades que não as modernas: o modo de existência da religião. Nessa empreitada, partimos da experiência mágica de transcendência, elemento de certa forma presente na técnica e na ludicidade.

A ideia de que os seres da técnica são versões particulares dos seres da magia foi tomada por Latour (2012) de Gilbert Simondon (2007). Buscando resolver as tensões que surgem na relação com seu meio original, os humanos buscaram projetar seus corpos (objetivamente, na parceria com as técnicas que fazem a sua mediação com o mundo) e mentes (subjetivamente, com o surgimento da religião, numa expansão a outras entidades). Arriscamos afirmar que na atividade lúdica essa projeção de corpos e mentes se dá de maneira intensa e coordenada quando jogadores/brincantes se projetam num jogo de papéis em que as transcendências ocorrem com maior ou menor mediação técnica. Quando uma menina materna uma boneca, fingindo ser sua mãe, ela está transcendendo sua condição atual e se lançando num jogo de possibilidades de ser que ela ainda não é capaz de assumir senão virtualmente. O mesmo se dá com a criação de avatares nos Jogos de Simulação Computacional em que o jogador precisa se lançar na elaboração de um personagem que atuará com/por ele no cenário digital que é o círculo mágico do jogo, dentro do qual, seres atravessam seres e se experimentam enquanto-outros.

As técnicas têm um papel importante na constituição desse círculo mágico onde o jogo acontece mobilizando uma rede de grande complexidade e heterogeneidade. La-

tour (2007a) comenta sobre o montante de investimentos requeridos para que avatares<sup>6</sup>, nos jogos de papéis, sejam capazes de corresponder às expectativas dos jogadores de *MMORPG*<sup>7</sup>, um gênero de jogo de papéis praticado na rede mundial de computadores onde há um grande número de sujeitos interagindo em cenários virtuais.

Se você quer que seu avatar vista um novo elmo dourado ou pule no ar, gangues de engenheiros de software mal pagos em algum lugar em Bangalore têm que sair da cama para trabalhar suas demandas. (Latour, 2007a, p. 1, tradução nossa)

Não só engenheiros são mobilizados para fazer girar essa roda, uma vez que dezenas de milhares de crianças na China ganham a vida trabalhando para que os avatares de vários desses jogos digitais consigam atingir patamares de sofisticação cada vez mais elevados para depois revendê-los a jogadores aficionados, na América, que não se dispõem a investir tempo e nem têm paciência para acumular pontos para seus personagens. Os espaços virtuais, por poderem ser percorridos e enriquecidos coletivamente, tornaram-se um verdadeiro local de encontro, um verdadeiro círculo mágico, como antes eram as mesas/tabuleiros de jogo e as quadras para a prática de esporte, embora nem sempre de maneira síncrona. Não por menos, Pierre Lévy (1999) nos diz que o ciberespaço vai se tornar, cada vez mais, um laço de comunicação, de aprendizagem e diversão nas sociedades humanas. Ao seguir a trajetória dessas inovações técnicas e da nossa relação com elas, precisamos ultrapassar as várias discontinuidades que compõem a heterogeneidade de seus sistemas e que emergem de um traçado cheio de situações imprevistas. As pequenas transcendências são a estratégia que possibilita seguir um rastro sem perder o caminho a cada vez que a trilha é interrompida. Para Latour (2012), graças às transcendências, podemos dispor de um maior arsenal para pensar na pluralidade dos modos de existência e para pensar nas técnicas como derivadas dos seres da magia.

Diremos que todos os modos de existência são transcendentos uma vez que há sempre um salto, uma pausa, um deslocamento, um risco, uma diferença entre uma etapa e a seguinte, uma mediação e a seguinte,  $n$  e  $n+1$  ao longo de um caminho de alterações (p. 218).

E assim também ocorre com os seres do jogo: salto, risco, imprevisibilidade, transcendência são elementos que cabem aos seres da técnica e se ajustam perfeitamente à dimensão lúdica de um modo de existir.

---

<sup>6</sup> No que se refere aos computadores, são imagens gráficas que representam pessoas, geralmente na *internet*.

<sup>7</sup> Sigla para *Massive Multiplayer Online Role Playing Games*, um jogo de interpretação de papéis jogado por vários jogadores online.

Reafirmando a perspectiva de Lemos, os seres do jogo, como poderia defender Huizinga, não existem em domínios fechados. Por constituírem um modo de existência, como o fazem os seres da metamorfose, da ficção e da técnica, se misturam a outros modos performando outros jogos: o “jogo da política”, o jogo da economia (perdas e ganhos na bolsa de valores), as competições esportivas, o jogo de palavras do direito, o jogo das hipóteses e experimentações na ciência, os jogos e brinquedos de crianças e adultos mediados por tecnologias mais antigas ou mais recentes, enfim, nos *fazem fazer*, nos atravessam e nos permitem ser enquanto-outros.

A dimensão lúdica, a nosso ver, antecede e ultrapassa a experiência dos modernos e pode ser verificada em outros tempos e espaços. Talvez, por essa razão, Latour não a tenha incluído entre os modos de existir na sua antropologia dos modernos, uma vez que não se trata de um modo de existir exclusivo das sociedades ocidentais. Referindo-se ao encontro dos seres do jogo com os seres da metamorfose e da ficção, o próprio Lemos afirma que, diferentemente dos modernos, que fazem suas misturas sem assumi-las, “outras culturas entendem muito bem isso e elaboram formas ricas de expressar e valorizar o encontro com esses seres” (2015, p. 14).

## Considerações Finais

---

O campo para o qual buscamos agregar contribuições ainda carece de investimentos para tornar mais claras e mais profícuas as suas imbricações e os seus devires. A ludicidade contemporânea assumiu contornos diferenciados uma vez que a rede que a sustenta hoje está permeada por entidades sociotécnicas que produzem desvios nas formas de ser, de fazer e de interagir dos humanos e destes com suas máquinas. A dicotomia homem-máquina, por muito tempo tomada como uma ameaça, abre espaço para a experimentação de parcerias em que humanos e não humanos podem se constituir como díades e se reinventar a cada nova conexão. Os modos de subjetivação assim como os modos de socialização mediados pelas tecnologias digitais são hoje campos onde as controvérsias estão longe de se tornar estáveis, uma vez que as tecnologias não definem a priori quantos e quais usos serão possíveis quando passam a compor com os humanos suas possibilidades de ação. Ao participarem do curso da ação com os humanos, as técnicas acrescentam modulação e também deixam em aberto os efeitos que daí decorrem. Quando falamos de “modo”, estamos nos remetendo, como Latour (2007b), a uma modulação do ser, entendendo que as técnicas são capazes de fazer variar as maneiras de praticar um ato, em sua força e velocidade, permitindo-nos uma pluralidade ontológica que provavelmente redefinirá nossos campos de estudo.

A matriz de experimentação — que é lúdica e múltipla — é o que move as práticas da criança, do cientista ou do filósofo que, em suas ações, misturam elementos, testam combinações, verificam possibilidades. Essa capacidade que fez proliferar híbridos ganhou novas versões, endereçando-nos a uma investigação sobre as muitas maneiras que um ser tem de se alterar, de *ser enquanto outro*. O advento das novas tecnologias deixou ainda mais difícil defender as dicotomias instaladas pelos modernos: onde nós terminamos e onde começam os nossos *gadgets*? O que somos capazes de fazer com eles e o que ainda nos é possível para fazer sem eles? Passamos hoje a interrogar *o que* pode vir a ser o humano nessas novas mesclas em curso e poderíamos almejar que a ciência, em seu papel de construir e fazer circular conhecimento, cumprisse o seu compromisso de ser tão interessante e arriscada quanto uma prática lúdica enquanto um modo de existência. Para Latour (2006), quanto mais a ciência e a tecnologia se expandirem, mais elas deixariam rastreáveis os vínculos sociais, uma vez que podem oferecer infraestrutura para obter provas das associações que estamos seguindo. Assim, de *World Wide Web* a ciência poderia se converter num *World Wide Lab*, tendo como princípio ético explorar teorias alternativas sobre a variedade de agências coexistindo num evento e aprender a respeitar as ontologias sempre mutáveis que povoam o mundo.

## Referências

---

- Belloni, Maria Luiza (2008). Infâncias, Mídias e Educação: Revisitando o conceito de socialização. *Perspectiva*, 25(1), 57-82.
- Benjamin, Walter (1940/1984). *Reflexões: A criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo: Summus.
- Brougère, Gilles (2000). *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez.
- Brougère, Gilles (2002). A criança e a cultura lúdica. Em Tizuko M. Kishimoto (Org.), *O brincar e suas teorias* (pp.19-32). São Paulo: Pioneira.
- Buzato, Marcelo E. K. (2009). Letramento, novas tecnologias e Teoria Ator-Rede: Um convite à pesquisa. *Remate de Males*, 29(1), 71-87. Recuperado de <http://revistas.iel.unicamp.br/index.php/remate/article/viewFile/1066/851>
- Colen, Edvaldo Melo, & Queiroz e Melo, Maria de Fatima A. (2010). Os avatares como mediadores no jogo de papéis. *Pesquisas e Práticas Psicossociais*, 5(1), 17-29. Recuperado de [http://www.ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/revistalapis/volume5\\_n1/colen\\_e\\_queiroz\\_e\\_melo.pdf](http://www.ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/revistalapis/volume5_n1/colen_e_queiroz_e_melo.pdf)
- Escóssia, Liliana da (1999). *Relação homem-técnica e processo de individuação*. Aracaju, SE: Editora da Universidade Federal de Sergipe.
- Gee, Paul (2008). Learning and Games. Em Katie Salen (Ed.), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning* (pp. 21-40). Cambridge, MA: The MIT Press.

- Haraway, Donna (2009). Manifesto ciborgue. Ciência, tecnologia e feminismo socialista no final do século XX. Em Donna Haraway & Hari Kunzru (Orgs.), *Antropologia do ciborgue. As vertigens do pós-humano* (pp. 33-118). Belo Horizonte: Autêntica Editora.
- Huizinga, Johan (1939/1996). *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva.
- Kozinets, Robert V. (1998). On Netnography: Initial Reflections on Consumer Research Investigations of Cyberculture. Em Joseph W Alba & J. Wesley Hutchinson (Eds.), *Advances in Consumer* (pp. 366-371). Provo, UT: Association for Consumer Research.
- Latour, Bruno (1991/1994). *Jamais fomos modernos. Ensaio de Antropologia Simétrica*. São Paulo: Ed. 34.
- Latour, Bruno (1996a). On actor-network theory: A few clarifications. *Soziale Welt*, 47(4), 369-381.
- Latour, Bruno (1996b). Do humano nas técnicas. Em Ruth Scheps (Org.), *Império das Técnicas* (pp 155-165). Campinas, SP: Papirus.
- Latour, Bruno (1999). *Morale et Technique: La fin des moyens*. *Réseaux*, 18(100), 39-58 <http://dx.doi.org/10.3406/reso.2000.2211>
- Latour, Bruno (1999/2001). *A esperança de Pandora. Ensaio sobre a realidade dos estudos científicos*. Bauru, SP: EDUSC.
- Latour, Bruno (2002). *How to talk about the body? The normative dimension of sciences study*. *Body & Society*, 10(2-3), 205-229 <http://dx.doi.org/10.1177/1357034x04042943>
- Latour, Bruno (2006). *Changer de société. Refaire de la sociologie*. Paris: La Découverte.
- Latour, Bruno (2007a). *Beware, your imagination leaves digital traces*. Recuperado de <http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/P-129-THES-GB.pdf>
- Latour, Bruno (2007b). Sur un livre d'Etienne Souriau: Les différents modes d'existence. *Agenda de la pensée contemporaine*, 7, 171-194. Recuperado de <http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/98-SOURIAU-FR.pdf>
- Latour, Bruno (2012). *Enquête sur les modes d'existence. Une anthropologie des modernes*. Paris: La Découverte.
- Law, John & Mol Annemarie (1995). Notes on materiality and sociality. *The Sociological Review*, 43(2), 274-294. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-954x.1995.tb00604.x>
- Law, John (1997). *Traduction/Trahison: Notes on ANT*. Recuperado de <http://www.lancaster.ac.uk/fass/resources/sociology-online-papers/papers/law-traduction-trahison.pdf>
- Lemos, André (2015). Por um modo de existência do lúdico. *Revista Contracampo*, 32(2), 4-17.
- Lévy, Pierre (1990/1993). *As tecnologias da inteligência. O futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Editora 34.
- Lévy, Pierre (1993/1996). *O que é o Virtual?*. Rio de Janeiro: Editora 34.
- Lévy, Pierre (1999). *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora 34.
- Nicolacci-da-costa, Ana Maria (1998). *Na Malha da rede, os impactos íntimos da internet*. Rio de Janeiro: Editora Campus.



- Nicolacci-da-costa, Ana Maria (2002). Revoluções tecnológicas e transformações subjetivas. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 18(2), 193-202.  
<http://dx.doi.org/10.1590/S0102-37722002000200009>
- Piaget, Jean (1962/1971). *A formação do símbolo na criança. Imitação, jogo e sonho. Imagem e representação*. Janeiro: Zahar Editores.
- Queiroz e Melo, Maria de Fatima A. (2003). O lúdico e o virtual na contemporaneidade: libertação ou submetimento do homem pelas tecnologias? *Pesquisas e Práticas Psicossociais - Boletim do LAPIP*, 3(1), 19-25.
- Régis, Fátima & Perani, Leticia (2010). Communication and entertainment in cyberculture: Rethinking the relations between the ludic, cognition and technology. *Compós*, 13(2), 1-16. Recuperado de  
<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/482/444>
- Simondon, Gilbert (1958/2007). *El modo de existencia de los objetos tecnicos*. Buenos Aires, Argentina: Prometeu Libros.
- Souriau, Etienne (1943/2009). *Les différents modes d'existence. Suivi de l'oeuvre à faire*. Paris: Métaphysiques Puf.
- Turkle, Sherry (1995/1997). *A vida no ecrã – A identidade na era da Internet*. Lisboa: Relógio D'água.
- Vygotsky, Lev S. (1978/1984). *A Formação Social da Mente*. Rio de Janeiro: Martins Fontes.



Este texto está protegido por una licencia [Creative Commons 4.0](#).

Usted es libre para Compartir —copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato— y Adaptar el documento —remezclar, transformar y crear a partir del material— para cualquier propósito, incluso comercialmente, siempre que cumpla la condición de:

**Atribución:** Usted debe reconocer el crédito de una obra de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios . Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace.

[Resumen de licencia](#) - [Texto completo de la licencia](#)