



**UnB**

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

FACULDADE DE COMUNICAÇÃO

DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAL E PUBLICIDADE

RODRIGO BARROSO STRIEDER

**Cartas enquanto artefatos semióticos**

Brasília

2023

RODRIGO BARROSO STRIEDER

**Cartas enquanto artefatos semióticos**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Comunicação (UnB), como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda

Orientadora: Priscila Monteiro Borges

Brasília

2023

RODRIGO BARROSO STRIEDER

**Cartas enquanto artefatos semióticos**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Comunicação (UnB), como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda

Orientadora: Priscila Monteiro Borges

BANCA EXAMINADORA

---

Profa. Dra. Priscila Monteiro Borges

Orientadora

---

Prof. Dr. Luiz Carlos Assis lasbeck

Membro

---

Profa. Ma. Emília Silveira Silberstein

Membro

---

Profa. Dra. Carina Luisa Ochi Flexor

Suplente

Brasília

2023

“É bastante evidente que o tinteiro e o lóbulo cerebral possuem a mesma relação geral com as funções da mente”

Charles Sanders Peirce

## RESUMO

Os jogos de cartas fazem parte da cultura popular há séculos. Este trabalho tem como objetivo investigar o processo de evolução desse fenômeno de forma a caracterizar as qualidades fundantes das cartas de jogar. Para isso, registros históricos da manifestação de jogos de cartas são levantados na intenção de contextualizar as influências que incidiram na plataforma. A partir da semiótica peirceana e do conceito de artefato semiótico, o baralho é analisado em seu caráter de plataforma, visando descrever os hábitos materiais da interface física que definem as cartas de jogar. Por fim, uma interlocução com os estudos de jogos é promovida pela análise das dinâmicas que as qualidades das cartas revelam, assim como pelo entendimento dos processos de interação que permeiam os jogos de cartas.

**Palavras-chave:** carta, baralho, semiótica, artefato semiótico, jogos de cartas

## **ABSTRACT**

Card games have been a part of popular culture for centuries, this work aims to investigate the process of evolution of this phenomenon in order to characterize the founding qualities of playing cards. For this, historical records of card games manifestations are raised with the intention of contextualizing the influences that affected the platform. Based on Peirce's semiotics and the concept of semiotic artifact, the card is analyzed in its platform characteristics, aiming to describe the material habits of the physical interface that define playing cards. Finally, an interlocution with game studies is promoted by analyzing the dynamics revealed by the qualities of cards, as well as by understanding interaction processes that permeate card games.

**Keywords:** card, playing cards, semiotic, semiotic artifact, card games

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Cartas coreanas relacionadas à belomancia.....	13
Figura 2 – Cartas de naipes monetários usadas na China.....	17
Figura 3 – Dominó chinês no formato de cartas divididas em naipes.....	18
Figura 4 – Conjunto de cartas circulares usadas no jogo <i>ganjifa</i> da Índia.....	20
Figura 5 – Cartas do jogo de cartas mameluco jogado.....	22
Figura 6 – Mais antiga representação de uma partida de carteador na Europa.....	23

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>8</b>
<b>2. PANORAMA</b>	<b>11</b>
2.1 Bases tecnológicas	12
2.2 Cartas em sua gênese	12
2.3 O caminho das cartas pelo oriente	18
2.4 A Europa e o baralho de padrão internacional	22
2.5 Cartas de jogar no Brasil	24
<b>3. SEMIÓTICA PEIRCEANA</b>	<b>26</b>
3.1 Artefato Semiótico	30
<b>4. A CARTA NA LAMÍNULA</b>	<b>36</b>
4.1 A carta em si: planas e manuais	40
4.2 As cartas entre si: uniformes e ordinais	42
4.3 As cartas em ação: espaciais	45
<b>5. O CONTEXTO DO JOGO</b>	<b>48</b>
<b>6. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>54</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>58</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O jogo é um fenômeno que ultrapassa os limites da humanidade, mesmo assim, ele está intimamente ligado com a cultura em todas as sociedades que já passaram pela história do planeta. É uma prática fundante da expressão humana coletiva, pode ser percebida em diversos contextos e por meio de variados modos. Existem jogos que já perduram há milênios, alguns deles se manifestam por meio de artefatos materiais que evoluem junto com as condições de reprodução das diferentes épocas. O jogo de cartas é um tipo de jogo secular, existem padrões em suas manifestações que configuram uma forma específica de jogar há muitos anos. A história dessa plataforma ainda não é bem esclarecida e se caracteriza pela diversidade de expressões culturais que as cartas de jogar incorporaram.

Buscando entender como ocorreu esse processo até a consolidação do formato do baralho, surge o questionamento: quais são as qualidades materiais que fundam a plataforma das cartas de jogar? E como o jogo de cartas se caracteriza a partir disso? Essa investigação parte das bases semióticas de Charles Sanders Peirce quando observamos as cartas enquanto artefatos semióticos, materializações de processos cognitivos exteriores à mente humana. As investigações contemporâneas nesse sentido são voltadas para o domínio dos jogos, isto é, partem do princípio de entendimento da plataforma enquanto um modo de jogar. A maior parte dos últimos estudos sobre as qualidades do baralho são voltadas para estudos culturais ou pedagógicos, deixando de lado um exame objetivo das particularidades materiais das cartas em dinâmicas sógnicas.

Dada a referência filosófica na fenomenologia peirceana e seu entendimento acerca do fenômeno de representação, isto é, do signo e sua natureza triádica, assim como de seu processo de ação, a semiose; como abordar as cartas de jogar buscando alcançar um esclarecimento sobre suas características materiais fundantes e essenciais? Da mesma maneira, como averiguar a relação entre seus elementos sógnicos e como estas relações sustentam o formato do jogo? Minha proposta está em enxergar essa plataforma estável de origem analógica enquanto produto de um longo processo evolutivo.

Por serem um potente veículo de transmissão cultural, os jogos de cartas permeiam o espaço popular e, atualmente, também o ciberespaço. Entender melhor

as dinâmicas responsáveis por alavancar as cartas de jogar até sua consolidação enquanto plataforma de jogo se faz necessário para compreender as consequências cognitivas que os artefatos ao nosso redor desencadeiam. Por se tratar de um jogo, as dinâmicas de pensamento através dele são muito especiais e podem revelar valiosas considerações sobre o funcionamento da mente acoplada ao ambiente. Para além de seu valor em termos de conhecimento agregante, jogos de cartas sempre foram de grande estima minha. Me relaciono com diversos desde minha infância, e sempre fui instigado pelo funcionamento e pela diversidade desse tipo de jogo. De cartas colecionáveis, até jogos de passatempo solitário, as cartas expressam uma fatia muito curiosa e interessante do universo dos jogos, fatia que merece, dada sua profundidade, ser ampliada pela lupa da pesquisa.

Com isso, fixam-se os objetivos do presente trabalho no processo evolutivo da carta de jogar até seus contornos formais e nas qualidades materiais que tornam a carta um objeto especial. Cabe notar que as dimensões possíveis dessa análise se alargam vastamente quando são considerados os aspectos culturais e as dinâmicas lúdicas nos jogos de cartas. Aqui, contudo, procuro elucidar o que faz de uma carta, uma carta. Assim como, quais são as consequências que essas características trazem no uso do artefato. Para isso considera-se a cognição um fenômeno externalizado, embutido em signos e em constante evolução. A perspectiva da carta como artefato semiótico leva em conta a multiplicidade de sistemas sógnicos que a compõem, assim como a situação entre o artefato e o ambiente entorno, ou nicho semiótico.

A primeira parte da pesquisa traça um contexto histórico que foca nas primeiras referências aos jogos de cartas, analisadas por Andrew Lo (2000), que datam da segunda metade do primeiro milênio na China. Mas também tenta conectar indícios históricos de diferentes lugares na Ásia, na África e na Europa, em busca de contextualizar padrões no formato ao longo dos séculos. A segunda parte toma conta das bases teóricas e filosóficas que guiam a análise, elas advêm da semiótica de Peirce e do conceito de artefato semiótico de João Queiroz (2007, 2011, 2021). Essas bases são valiosas na consideração do jogo como fenômeno heterogêneo, e na compreensão de cognição enquanto semiose. Daí emergem o conceito de hábito e a premência da materialidade dos signos como processos de incorporação de padrões perenes durante um processo evolutivo mútuo entre

ambiente e agente. Por fim, a terceira parte promove uma conversa com os estudos dos jogos, levantando a potência de geração de significados dos jogos de cartas, e também promovendo um maior entendimento de como a interatividade é fundamental para isso.

A análise foca na materialidade como instância de estabilidade do baralho, por isso a carta é vista em três níveis de qualidades materiais: a carta em si, as cartas entre si e as cartas em ação, em analogia às três categorias cenopitagóricas de Peirce. Ao mesmo tempo, a compreensão desse nível do jogo analógico como interface parte dos elementos básicos dos jogos descritos por Schell (2020). As qualidades materiais elementares das cartas de jogar são definidas através do estudo de plataforma de Nathan Altice (2014) que identificou características comuns a todas as cartas pelo seu funcionamento. As cartas são planas, manuais, uniformes, ordinais e espaciais, elas funcionam em dinâmicas de arranjo, aleatoriedade e segredo, explorando os graus de incerteza nos cálculos por meio das interações entre jogador e jogo. A inovação do formato veio com seu alto grau de variabilidade e repetição, fruto da dilatação do universo de possibilidades e probabilidades condensadas no artefato do baralho, que desponta nas dinâmicas de manipulação das cartas.

## 2. PANORAMA

As cartas de jogar são populares há séculos, mesmo hoje manifestadas através de diversos formatos e com diferentes finalidades dentro do contexto dos jogos, como objetos de coleção, descontração e até divinação. É um artefato com contornos bem definidos e passível de reprodução no ambiente virtual apesar de suas variações. Antes de mergulhar sobre quais são suas características fundamentais, cabe entender melhor como esse formato atravessou o mundo ao longo da história até chegar à forma que conhecemos, e apresentar uma definição mínima como ponto de partida para delimitar sua compreensão histórica.

Podemos entender, inicialmente, a carta como um recorte de papel dimensionado para ser segurado na mão em alguma quantidade, num tamanho que permita o manuseio e a manipulação circunscrita no espaço de um jogo, seja uma mesa, um tabuleiro ou qualquer outro campo delimitado a jogar. Além disso, a carta possui informações impressas que definem uma estrutura onde regras são articuladas com a finalidade de delimitar uma dinâmica de jogo. Essa estrutura diz respeito às possibilidades em que as regras podem ser executadas, contudo não necessariamente as definem como um todo, pois estas podem se dar por meio de acordos tácitos relacionados à sua manipulação. Outra característica é que essas informações estão em um dos versos da carta, uma vez que o outro lado consiste em um padrão uniforme entre o seu conjunto (PARLETT, 2008), compondo um baralho, entendido como grupo de cartas em que essa estrutura para regras se encerra.

Essa definição que sugiro é apenas inicial e não compreende a complexidade do formato que pretendo alcançar, mas é interessante para saber do que se trata quando referidas durante os tempos. Tal artefato é objeto de estudos historiográficos há séculos, e os principais questionamentos rodeiam seu local de origem e a linha de evolução dos jogos de cartas (FARLEY, 2009). Ao longo do tempo, chegou-se à conclusão que as cartas de jogar surgiram na China antes do final da Dinastia Tang (618–907)<sup>1</sup>. Daí os jogos de cartas foram se espalhando pelo continente asiático, pela Índia, Pérsia, até chegar no Egito durante o Sultanato Mameluco (1250–1517)<sup>2</sup>,

---

<sup>1</sup> [https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria\\_da\\_China](https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_da_China)

<sup>2</sup> [https://pt.wikipedia.org/wiki/Sultanato\\_Mameluco\\_do\\_Cairo](https://pt.wikipedia.org/wiki/Sultanato_Mameluco_do_Cairo)

quando, pouco depois, também alcançou a Europa, no final do século 14, pela península ibérica e pela Itália (WINTLE, 2022). No período colonial, as cartas já constituíam uma prática amplamente difundida no contexto europeu e foram importadas para as Américas junto com as iniciativas colonialistas.

## **2.1 Bases tecnológicas**

A partir da definição preliminar anteriormente sugerida, a carta compõe uma articulação de tecnologias essenciais para sua reprodução, são elas: o papel, a tinta e a impressão. Todas elas têm os mais antigos registros sendo primariamente desenvolvidas no leste asiático, o que presume o berço necessário para a origem das cartas de jogar (WINTLE, 2022a; FARLEY, 2009). É necessário esclarecer que a tecnologia do papel foi registrada na China no início do século 2. Na segunda metade do primeiro milênio, diversos registros de impressão em blocos também foram encontrados no leste asiático.

Considerando isso, muito antes da “invenção” da prensa de Gutenberg, sociedades como a chinesa, a coreana e a japonesa já utilizavam a impressão na produção religiosa, artística e, principalmente, de papel-moeda, inclusive, a partir do século 11 com a prensa de tipos móveis. O papel foi aperfeiçoado com o tempo até chegar ao uso no livro paginado na China, que substituiu os rolos de manuscritos, em época análoga ao surgimento do que seriam as primeiras cartas, durante a Dinastia Tang (618–906).

## **2.2 Cartas em sua gênese**

O formato da carta de jogar como conhecemos hoje já existe nos mesmos moldes há séculos. Contudo, este formato não surgiu como o é, e houve um processo prolongado até sua estabilização, contando com a intervenção e interpretação de diferentes culturas em diferentes momentos (HARGRAVE, 2000). Em se tratando de jogos, fica ainda mais necessário pontuar o caráter processual da formação de plataformas estáveis em que se consolidam.

Alguns estudos sugerem que a origem primordial das cartas está na belomancia praticada na China e na Coreia (ALTICE, 2014), essa prática divinatória ancestral está associada a flechas com penas onde etiquetas presas nas flechas

faziam parte do processo de previsão do futuro. Uma evidência disso é apontada por Catherine Perry Hargrave em “A History of Playing Cards and a Bibliography of Cards and Gaming” (1930), quando cita os estudos de Stewart Culin, ex-diretor do Museu do Brooklyn, nos quais traça uma linha em que cartas coreanas seriam ancestrais às cartas chinesas. Essas cartas eram tiras de papel oleado e tinham em seu verso o desenho de uma flecha e seu formato era extremamente alongado, na proporção de 7,5x0,5. É inegável a ligação entre as cartas e a superstição, ela se faz presente de diversas maneiras na relação com os jogos e com as figuras representadas durante o desenvolvimento das cartas de jogar.

**Figura 1** – Cartas coreanas relacionadas à belomancia



**Fonte:** HARGRAVE (2000, p. 6)

A história da forma das cartas de jogar é transversal às evoluções de outros artefatos que também utilizam das tecnologias anteriormente apontadas, principalmente o papel e a impressão. Alguns são o livro e o papel-moeda, e, para além desses, outros são o dado e o dominó de origens associadas à divinação

(WINTLE, 2022a). Em algum sentido, o livro não parece ter uma conexão tão direta com os jogos de cartas como os outros objetos referidos. Porém, a conexão é desvelada quando observamos os mais antigos registros, datados do século 7, tidos como referentes às cartas de jogar. “Como discutido nos influentes trabalhos de Thomas Carter, Joseph Needham e Tsien Tsuen-hsuei — que o *yezhi xi* dos períodos Tang e início do Sung do Norte se referem a um jogo de cartas.” (LO, 2000, p. 390).

O *yezhi xi*, *game of leaves*, ou jogo das folhas, presente na China entre os séculos 7 e 11, que utilizava de papéis nos quais as regras eram gravadas e usadas durante a jogatina (LO, 2000). Tal jogo seria o primeiro a utilizar o formato da carta, visando, principalmente, as tecnologias empregadas e o significado de seu nome, sugerindo essa interpretação. Na intenção de compreender esse processo, é necessária a observação através de algumas lentes: da forma e conteúdo, e da etimologia.

O jogo das folhas era composto por diversos tipos de elementos físicos, seus principais eram dados, pesos ornamentados, fichas e uma tigela onde esses elementos eram descansados. Diversas referências culturais faziam parte do jogo, desde recursos folclóricos até alusões históricas da China. Em associação a esses elementos existiam as folhas, referidas como onde as regras estavam gravadas e onde deveriam ser consultadas (LO, 2000). A grande dificuldade é saber se tais folhas se referiam a cartas de jogar como se apresentam atualmente, uma vez que estavam presentes nas ocasiões dos jogos e continham informações necessárias aos jogadores.

Andrew Lo (2000) propõe que tais jogos não se configuram como jogos de cartas, uma vez que, por meio da investigação dos registros, constatou-se que as folhas não eram tecnicamente essenciais. Elas configurariam um repositório onde as regras para a interpretação do jogo estivessem à disposição para consulta. A necessidade de consultar as regras fica clara quando se observa a complexidade que o jogo das folhas tinha. Na verdade, durante a dinâmica, dados eram lançados e os resultados eram interpretados através de regras super intrincadas entre um grande número de possibilidades. Num documento do século 11, as regras desse tipo de jogo, chamado de jogo de seleção de dados, são descritas integralmente. Seu conteúdo se referia ao passado distante chinês (200 A.c. – 220 D.c.) onde a

hierarquia burocrática do Estado servia como estrutura para a lógica do jogo, que se dava através do sucessivo lançamento de dados e sua seleção (LO, 2000).

Esse foi um jogo extremamente difundido entre o alto escalão do Estado chinês, sendo jogado por generais, ministros, prefeitos e imperadores. Apesar disso, ele também teve grande apreço popular (LO, 2000). Além de contexto para interação social, serviu de pano de fundo para superstições e exercícios poéticos. Com isso em mente, é abundante o número de registros referentes ao período entre as dinastias Tang (618–907) e Sung do Norte (960–1127), que utilizam o termo *yezi* para indicar a carta no jogo das folhas. Porém, na dimensão etimológica, Lo traz a interpretação sobre a evolução do significado do termo, em que *yezi* passa a se referir à carta de jogar apenas após o desaparecimento do jogo das folhas, nas dinastias Sung do Sul (1132–1279) e Yuan (1271–1368). Antes disso, o termo teria o significado de páginas do manual onde as regras estavam, como folhas de um livro.

O livro em si passou por diversas formas de reprodução durante a longa história da escrita. No contexto da China, foi na dinastia Tang, quando ocorreu a transição entre rolos de pergaminhos e livros paginados (LO, 2000), mesmo período do jogo das folhas. Então as folhas, ou *yezi*, apontam para as páginas do que poderia ser uma série de pergaminhos no mesmo rolo, como um “pergaminho paginado”, diferindo em muito do formato de uma carta de jogar enquanto um recorte de papel avulso, dimensionado para a mão e de verso indistinguível entre seu conjunto.

Nesse mesmo período, a tecnologia da impressão em bloco também tem seus primeiros registros na China, datados do século 9, e constitui uma forma de reprodução da escrita e de imagens (WINTLE, 2022a). Esse fenômeno só alcança a Europa séculos depois. Na sequência, a adoção oficial do papel-moeda ocorre no século 11, durante a dinastia Sung do Norte (PARLETT, 2022), e se consolida após diversas formas análogas anteriores, datadas do século 7, na dinastia Tang<sup>3</sup>.

Andrew Lo (2000) considera que o primeiro registro inegável de cartas de jogar no formato do baralho tradicional se dá na China em 1294. Esse documento descreve o julgamento de um crime de apostas tais quais os itens envolvidos no

---

<sup>3</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Banknote#Early\\_Chinese\\_paper\\_money](https://en.wikipedia.org/wiki/Banknote#Early_Chinese_paper_money)

episódio como cartas, o bloco usado para imprimi-las e o dinheiro apostado. (LO, 2000; PARLETT, 2022). Entretanto, o referencial dessas análises está no baralho tradicional de naipes, e não num conjunto de cartas genérico, usados em outros jogos. Isso sugere a necessidade de uma outra linha de investigação ligada ao papel-moeda, anterior à data deste registro judicial. Para além da tecnologia material, outra linha necessária é entender as mecânicas dos jogos presentes nos elementos que compõem o jogo, nesse caso específico, o aspecto dual da carta: um lado com marcas identificadoras e o verso padronizado indistinguível (PARLETT, 2008).

Por enquanto, sem se ater às dinâmicas que essa característica impõe, podemos observá-la em outros jogos presentes na história da China. Considerando o mesmo período de tempo, jogos de bebida ou *drinking games* eram muito populares em todas as classes sociais desde a dinastia Tang (618–907) até, principalmente, na dinastia Ming (1368–1644), e também evocavam o folclore e a história chinesa em seu conteúdo. “Jogos de beber vinho usando cartas podem ser rastreados em jogos usando *chou* (contagens), *zhi tiezi* (cartas de papel) ou *pai* (placas/peças) pelo menos da Dinastia Tang pra frente” (LO, 2000, p. 397). Posteriormente, o termo *pai* passa a significar carta num sentido amplo, também podendo se referir a dominós e ao mahjong<sup>4</sup>, dentre outros jogos para os quais, no Brasil, usamos o termo peças.

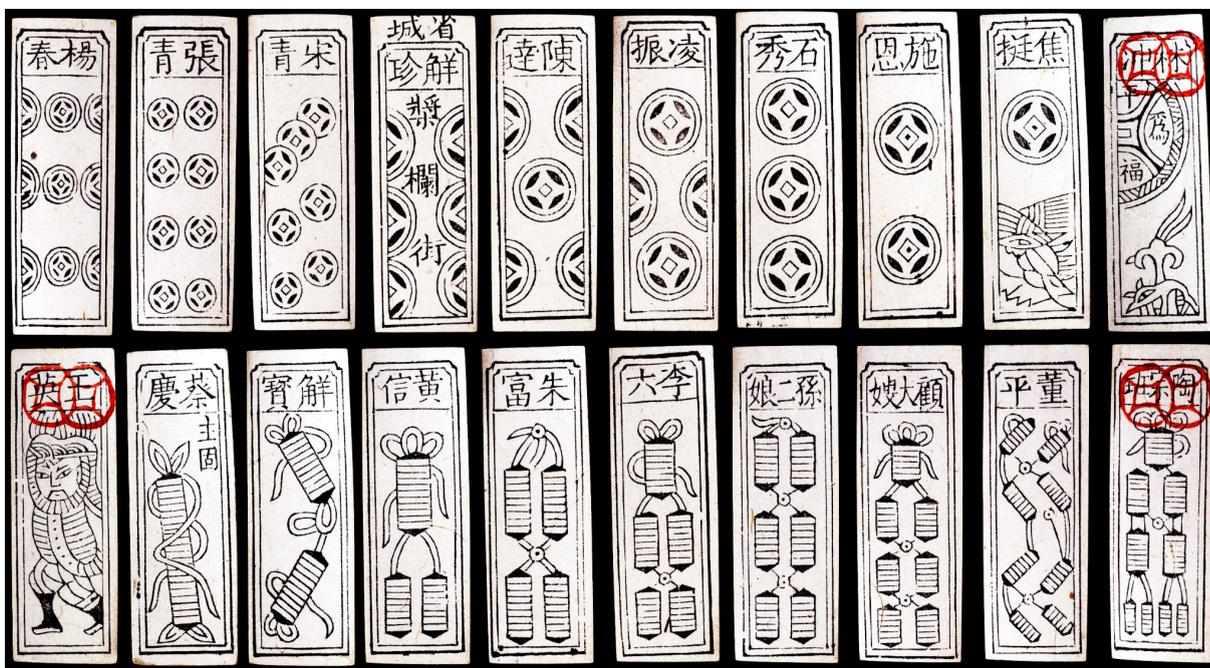
Antes da introdução do uso do papel, esses jogos tinham como principal dinâmica a escolha de uma placa/peça onde estavam gravadas as informações sobre as regras que deviam ser seguidas, isto é, quem deveria beber ou como deveria agir a pessoa que retirou a peça do recipiente que as guarda (LO, 2000). Tal recipiente costumava ser uma tigela, elemento presente no jogo das folhas e que passou a acomodar as cartas quando o papel substituiu o material base em que as regras eram escritas, quase criando a mesma função que um baralho cumpre. Esse trânsito da peça de osso, marfim ou jade para o papel enquanto suporte é notado posteriormente ao período Tang-Sung do Norte (618–1127), como no dominó, por exemplo (HARGRAVE, 2000). “Existe pouca dúvida que tanto cartas de jogar quanto dominós se originaram na China e que ambos foram influenciados por certas

---

<sup>4</sup> Mahjong é um jogo de mesa chinês composto por 144 peças que foi exportado para o resto do mundo no início do século XX.

formas de divinação, de desenho de lotes e, possivelmente, pelo papel-moeda” (CARTER, 1931 apud WINTLE, 2022a).

**Figura 2** – Cartas de naipes monetários usadas na China



**Fonte:** The World of Playing Cards (2023)

É no dinheiro em papel que mais intuitivamente podemos traçar o início da linha evolutiva das cartas. Isso acontece principalmente pelo advento dos naipes, quer dizer, a divisão em grupos de cartas que compõem um mesmo baralho, assim como pelo ranqueamento delas. As cartas de naipes monetários ou *money-suited cards* surgem a partir dos números e dos símbolos usados para representar os valores nas notas do papel-moeda chinês, formalmente adotado no período Sung (960–1279). Inicialmente eram 3 naipes: moedas, corda de moedas e miríade de moedas. Existem registros enciclopédicos do século 16 que se referiam ao jogo das folhas como "dinheiro Sung" (HARGRAVE, 2000). Alguns dos jogos chineses desse período que herdaram essa característica de naipes compreendem o próprio dominó chinês, o *madiao*<sup>5</sup> e posteriormente o mahjong.

“Eu acho muito provável que as cartas de naipes ocidentais e as cartas de naipes monetários chineses tenham uma origem comum. [...] Talvez ainda mais convincente é a ideia de truque/vaza, [...] É difícil acreditar que essa ideia foi inventada independentemente no Oriente e no Ocidente, e o baralho de naipes é tão bem adaptado para isso que também é difícil

<sup>5</sup> *Madiao* foi um jogo de apostas popular durante os últimos séculos da China imperial.

imaginar que qualquer uma das culturas desenvolveram cartas com naipes primeiro e depois importaram a ideia de truque/vaza mais tarde”. (MCLEOD apud PARLETT, 2022)

**Figura 3** – Dominó chinês no formato de cartas divididas em naipes



**Fonte:** Asia Society - Asian Games: the Art of Contest (2019)

Esses jogos de cartas ainda existem na China hoje, não exatamente como foram concebidos no início, mas como variações e adaptações que se solidificaram na cultura popular. Elas também evoluíram de outros jogos que não utilizavam cartas, são principalmente 4 famílias de jogos de cartas<sup>6</sup>: cartas de xadrez, cartas de dominó, cartas de naipes (derivadas dos naipes monetários) e cartas de personagens. O jogo de naipes monetários ainda preserva a estrutura visual básica, vinda das primeiras formas de papel-moeda e sofrendo variações ao longo do território chinês, como maior número de naipes ou de cartas (HARGRAVE, 2000). A carta enquanto formato foi objeto de confluência de diferentes jogos e continua sendo, como, por exemplo, no mahjong, que herdou a estrutura das cartas de naipes monetários, porém, se dá através de peças como no dominó.

### 2.3 O caminho das cartas pelo oriente

O nome naipes tem sua origem no árabe *nā'ib*, termo importado pelos italianos como *naibi* para se referirem ao jogo de cartas cujo baralho era dividido em naipes (WINTLE, 2022c). Esse jogo é um dos precursores do baralho tradicional de padrão internacional que conhecemos hoje, constituído por 52 cartas divididas entre 4 naipes, com treze cartas em cada. Apesar de sua hegemonia contemporânea nos

<sup>6</sup> <http://onebadworld.fr/cards/index.htm>

mais populares jogos de cartas tradicionais, esse não é o único formato de baralho jogado até hoje, algumas regiões possuem baralhos com pequenas diferenças, enquanto outros jogos se dão por cartas completamente distintas. Mesmo assim, a estrutura desse baralho tradicional é reproduzida desde antes da chegada das cartas na Europa no final do século 14. Ela se faz presente no Oriente Médio e na Ásia Ocidental anos antes, sendo o ponto de contato o Sultanato Mameluco do Cairo (WINTLE, 2022c). Considerando a gênese dessa estrutura no leste asiático com as cartas de naipes monetários, muitas civilizações serviram de caminho para a reprodução do baralho chegar à África.

Até então, a tarefa de definir a trajetória das cartas não se encerrou, ainda mais por se tratar de um fenômeno cultural plurinacional. Os rastros das lógicas por trás dos jogos de cartas que contribuíram para a formação da carta de jogar são muito difusos. Contudo, algumas manifestações interessantes ocorreram na Índia e na Pérsia, localidades que manifestaram o jogo de cartas *ganjifa*, que contava com um maior número de naipes comparado ao baralho tradicional. Na Índia, o formato das cartas era circular, ao contrário do formato até hoje popular no leste asiático, caracterizado pela verticalização (cartas com uma altura bem maior que a largura, de formato mais alongado). As cartas redondas do *ganjifa* podiam ser feitas de madeira, pano, papel e até marfim; eram confeccionadas a mão e continham figuras religiosas e folclóricas da cultura indiana. Seu jogo também compartilhava regras de uso da estrutura das cartas com o jogo de naipes monetários chinês e com jogos europeus antigos (HARGRAVE, 2000).

**Figura 4** – Conjunto de cartas circulares usadas no jogo *ganjifa* da Índia



**Fonte:** [https://www.michaelbackmanltd.com/archived\\_objects/indian-ganjifa-playing-cards-2/](https://www.michaelbackmanltd.com/archived_objects/indian-ganjifa-playing-cards-2/) (2023)

Na Pérsia, o baralho do *ganjifa* também tinha um maior número de naipes, relacionados com figuras culturais da história persa. É interessante pontuar que, apesar do maior número de naipes, a estrutura básica para a articulação de diferentes jogos a partir de diferentes regras não sofria perdas e ainda ressoa com o formato do baralho tradicional de hoje. O *hanafuda*, por exemplo, é um jogo de cartas japonês originado de baralhos portugueses, legados pelo período colonial e adaptados à cultura do Japão. Isto é, sua criação se deu após a chegada das cartas de jogar na Europa. Mesmo assim, o jogo é composto por doze naipes diferentes, invertendo a lógica do baralho tradicional, que, ao invés de 12 cartas<sup>7</sup> em cada um dos 4 naipes, tem 4 cartas em cada um dos 12 naipes. Porém o *hanafuda* conta com outras figuras e lógicas numéricas de pontuação e ranqueamento das cartas, como também com outra gama de jogos de regras independentes.

*Nã'ib*, ou também jogo de cartas mameluco, foi um jogo popular no Egito durante o Sultanato Mameluco do Cairo (1250–1517), tido como o predecessor do

<sup>7</sup> O baralho tradicional de naipes latinos continha apenas 48 cartas divididas em 4 naipes

baralho reproduzido na Europa a partir do século 15. A conexão é feita por muitas evidências, uma delas é a de que as figuras e lógicas dos primeiros baralhos europeus se assemelham ao jogo de cartas mameluco. Principalmente, pelos primeiros registros desse tipo de artefato ocorrerem em localidades cuja proximidade com o mundo islâmico se explicar por fatos históricos, como a ocupação moura na península ibérica (FARLEY, 2009; WINTLE, 2022c; ABU-DEEB; DUMMETT, 1973).

É importante destacar que o tipo desses registros antigos denunciam uma lente pela qual a história das cartas é definida, isso ocorre pois são: documentos burocráticos, inventários de posses, decretos, proibições, crônicas urbanas e livros de contabilidade (FARLEY, 2009). Apesar de caracterizarem um fenômeno popular, as cartas de jogar têm a origem de sua produção atrelada ao trabalho manual artístico especializado, o que aumentava sua estima e conseqüentemente seu valor, limitando-as aos núcleos mais abastados. Não obstante, isso contribuiu para que baralhos fossem preservados desde muito cedo. Com a adoção da prensa em blocos esse movimento excludente míngua, sobreposto pelo caráter popular e informal dos jogos. (SUASSUNA, 2016a)

Isso fica muito evidente no jogo de cartas mameluco quando analisamos as figuras presentes nas cartas. Além de serem extremamente ornamentadas com padrões delicados, continham desenhos de clássicos dispositivos sultânicos, isto é, que faziam parte da cultura aristocrática, como, por exemplo, o taco de polo, símbolo de um dos naipes do baralho mameluco que também marcava presença na heráldica islâmica (FARLEY, 2009). Apesar disso, nenhuma carta continha figuras humanas. A família real<sup>8</sup> era identificada com uma legenda integrada à composição visual e algumas cartas contavam com escritos que não diziam sobre a carta em si, mas sim sobre o próprio jogo, em forma de avisos e dicas para os jogadores, ou até frases poéticas e inspiradoras (WINTLE, 2022c). Com a chegada do baralho na Europa, a mesma estrutura é mantida, mas o visual sofre grandes mudanças com a volta das figuras humanas e a simplificação da composição dos elementos visuais, tornando os desenhos pictóricos mais compreensíveis para não leitores de árabe, também adaptando símbolos culturais (ABU-DEEB; DUMMETT, 1973).

**Figura 5** – Cartas do jogo de cartas mameluco

---

<sup>8</sup> Valete, dama, rei, alguns baralhos tradicionais utilizam o cavaleiro



Fonte: Lady Heather Hall (2023)

Apesar de as cartas de naipes monetários chinesas não contarem com a família real, algumas semelhanças relacionam esses jogos, tornando possível a conexão evolutiva entre os jogos. Uma dessas características está no próprio formato da carta do jogo mameluco, que era mais vertical, com uma altura muito maior que a largura. Outro fator é a referência a ‘miríade’ em um dos naipes do jogo árabe, mesmo nome usado em um dos naipes do jogo monetário chinês (ABU-DEEB; DUMMETT, 1973). Não se pode terminantemente definir uma relação direta entre o jogo de naipes monetários, o *ganjifa* e o jogo de cartas mameluco numa ordem rígida, mesmo assim, muitos fatores sugerem um sentido cronológico entre os jogos que explica a chegada do baralho até a Europa. Local em que a produção industrial e a mercantilização das cartas de jogar marcam a história dos jogos e consolidaram uma plataforma até hoje explorada em todo o mundo.

#### 2.4 A Europa e o baralho de padrão internacional

O baralho tradicional, como eu tenho chamado a forma de carta de jogar mais popular na contemporaneidade, ganha o mundo com a tendência expansionista da Europa na segunda metade do segundo milênio. Pouco antes disso, os baralhos

ainda se espalharam pelo continente europeu e se consolidaram em diferentes estruturas, com variações em naipes, quantidade de cartas, e até em direção ao esoterismo com a criação do tarô (FARLEY, 2009). O formato da carta abandona a verticalização extrema e sua produção é influenciada pelas tecnologias da prensa litográfica e da pintura por estêncil (SUASSUNA, 2016a). A partir daí, a cultura europeia se incrusta no baralho tradicional, exportado junto com suas campanhas colonialistas ao redor do globo. Mesmo assim, sociedades, como as da China, preservaram suas cartas tradicionais, vários jogos populares nesses locais têm suas raízes anteriores à estrutura básica do baralho tradicional.

**Figura 6** – Mais antiga representação de uma partida de carteadado na Europa



**Fonte:** The World of Playing Cards (2023)

O carteadado ultrapassa territórios e civilizações há séculos, evidenciando sua vocação para transmissão cultural, e revela uma complexa trama de diferentes camadas compostas por convenções e tradições históricas diversas. As cartas de

jogar, de acordo com Priscila Farias (2016 apud SUASSUNA, 2016a) “carregam elementos visuais de muitas culturas, e traços da influência e predomínio dos ideais de jogadores e fabricantes que marcam nosso cotidiano e nossa memória”. Algumas características que participam desse processo são sua portabilidade, acessibilidade, facilidade de execução e autossuficiência nos jogos de cartas, apontadas por Natali Assunção (2011). O baralho tradicional, ou de padrão internacional, é “um objeto de criação popular há mais de seis séculos que até hoje é usado para prática de jogos ainda muito populares.” (DÉCOURT apud SUASSUNA, 2016a).

## **2.5 Cartas de jogar no Brasil**

A chegada das cartas de jogar no Brasil se deu pela colonização europeia no formato do baralho tradicional em suas variações entre os países colonizadores<sup>9</sup>. Assim como a maioria dos registros, os primeiros documentos oficiais que tratam da impressão de cartas no território brasileiro dizem sobre sua permissão e regulamentação. O primeiro data de 1770 e se dá na Bahia, poucas décadas antes da vinda da família real portuguesa, período em que é estabelecida a “Real Fábrica de Cartas de Jogar”, em 1811, como parte da Imprensa Régia, órgão oficial de impressão da coroa (GLASS, 2017). Contudo, esse monopólio perde força com a produção clandestina em Pernambuco, no Rio de Janeiro e na Bahia, que contava com maquinários competitivos. Menos de 15 anos depois, o monopólio é abolido, daí fábricas particulares de cartas ocuparam a produção e assim enterraram o padrão latino de naipes, dando espaço para a consolidação do padrão francês usado até hoje internacionalmente.

No final do século 19, fabricantes de produtos impressos passaram a aproveitar a disponibilidade de prensas litográficas para também imprimir baralhos. Durante a era de popularidade dos cassinos no Brasil, esse mercado se tornou efervescente e firmou a Companhia Paulista de Papel e Artes Gráficas, a COPAG, fundada em 1908 (GLASS, 2017), como principal fornecedora de baralhos para a América Latina e para campeonatos internacionais de jogos como pôquer até hoje. Com o fim dos cassinos no Brasil, os jogos de cartas se realocaram para os clubes

---

<sup>9</sup> Padrão de naipes latinos, alemães, italianos e franceses, cada um com nomes e figuras diferentes representando os naipes, assim como variações no número de cartas em cada naipe.

da alta sociedade e para os ambientes familiares, estabelecendo a relação informal que os brasileiros têm com esses jogos (SUASSUNA, 2016b).

### 3. SEMIÓTICA PEIRCEANA

A carta de jogar enquanto um dispositivo pelo qual a representação acontece já aparece em um formato estável há séculos, contudo ainda carece de nitidez o retrato das dinâmicas intrínsecas a essa plataforma de jogo. Tendo como objetivo desvendar esse formato, a análise dos processos de representação e significação evocados pelas cartas nos jogos requer uma abordagem que compreenda os signos presentes nesse contexto. A semiótica é o estudo dos signos e, na perspectiva de Peirce, é uma ciência da descoberta, da observação fundamentalmente objetiva. A partir de uma "concepção da ciência e filosofia como processos que amadurecem gradualmente, produtos da mente coletiva que obedecem a leis de desenvolvimento interno, ao mesmo tempo que respondem a eventos externos e que dependem, inclusive, do modo de vida, lugar e tempo nos quais o investigador vive." (SANTAELLA, 2010, p. 26)

O estudo do fenômeno da significação começa junto com a história da filosofia. Desde de Platão, o signo é objeto de observação e daí vem a origem etimológica do termo semiótica, que só se consolida enquanto uma ciência propriamente dita com John Locke (NÖTH, 1998). Apesar disso, o nome 'semiótica' possui diversos braços afluentes que convergem pela área de estudo, sendo remetido ao grego *semeïon*, que significa 'signo', e a *sêma*, com sentido de 'sinal' ou também 'signo'. Mais recentemente, a semiologia conquistou seu espaço no estudo dos signos com o francês Ferdinand de Saussure que vem do território da linguística e, diferente da semiótica, refere-se "unicamente à teoria dos signos humanos, culturais e, especialmente, textuais" (NÖTH, 1998, p. 23).

O ponto de vista que guia esse trabalho é de Charles Sanders Peirce, autor que se aventurou pelas mais diversas áreas do conhecimento como química, geologia, matemática, linguística, psicologia, mas foi na lógica (ou semiótica) que sua obra floresceu. Sua arquitetura filosófica tem sustentáculo na quase-ciência da fenomenologia, área preocupada em investigar os modos como apreendemos qualquer coisa que experienciamos, isto é, o fenômeno, termo derivado do grego *phaneron*: tudo aquilo que aparece à percepção e à mente (SANTAELLA, 2002). É dela que vêm as fundações para as ciências normativas: estética, ética e lógica ou semiótica, essa última também se derivando em três ramos: a gramática

especulativa, a lógica crítica e a metodêutica ou retórica especulativa. A organização das classificações por meio de três elementos permeia toda a obra peirceana, sua fenomenologia dá as bases para a análise de qualquer signo, seja ele preciso ou impreciso, um sentimento ou uma palavra, na dimensão mais abstrata ou na mais concreta.

De acordo com Peirce “há três, e não mais do que três, elementos formais e universais em todos os fenômenos que se apresentam à percepção e à mente [...] chamados de primeiridade, secundidade e terceiridade” (SANTAELLA, 1995, p. 17). A primeiridade se define pela experiência imediata, livre e independente de qualquer elemento segundo, está associada com ideias de acaso, originalidade, espontaneidade, possibilidade, potencialidade, qualidade, sentimento, imediaticidade, mônada. A secundidade é a faculdade da existência concreta, onde a primeiridade é encarnada em matéria, relação de binariedade pura, está associada com ideias de dependência, determinação, força bruta, ação-reação, conflito, aqui e agora, esforço e resistência, negação, surpresa, díada. A partir de uma síntese intelectual entre um primeiro e um segundo, surge a terceiridade como uma camada mediadora de interpretação, que está associada com ideias de generalidade, continuidade, crescimento, inteligência, mediação, tríada, se dá como uma representação, um signo (SANTAELLA 1995, 2002, 2010).

Daí vem a base do signo, uma relação triádica entre três elementos (NÖTH, 2008), onde existe um primeiro que se relaciona a um segundo, gerando um terceiro. Ou seja, é na terceiridade que o processo de representação sêmica acontece, nessa estrutura pensada por Peirce o signo é composto por três termos engendrados numa relação triádica, também chamados de correlatos do signo: o signo em si, o objeto e o interpretante (SANTAELLA, 1995). Isso funda a concepção semiótica de signo como um primeiro, objeto como um segundo e o interpretante como um terceiro, onde todos esses elementos também possuem natureza sêmica. “Aquilo que os diferencia é o papel lógico desempenhado por todos eles, na ordem de uma relação de três lugares” (SANTAELLA, 1995, p. 29). Pelo processo de significação se dar na relação entre signos, o significado está em constante movimento, sempre se esquivando e trilhando meandros (SANTAELLA, 2010).

O processo de representação se define como uma forma ordenada em que a tricotomia signo-objeto-interpretante, através diferentes tipos de relação, viabiliza a expressão da dinâmica sógnica. O signo está em todas as coisas, todos os fenômenos, sempre representando uma outra coisa, o objeto do signo, e produzindo um efeito interpretativo em uma mente, chamado interpretante do signo (SANTAELLA, 2002). Ou seja, o signo busca informação no objeto, enquanto o interpretante busca informação no signo, daí vem a ordem relacional que direciona seu funcionamento, aspecto crucial para o entendimento da semiose, ou seja, da ação do signo. Dependendo de qual relação é observada, diferentes lentes podem emergir no estudo: se a ênfase é no primeiro correlato, a relação é de significação; se a ênfase é no segundo correlato, a relação é de objetivação; já com o terceiro correlato enfatizado, a relação é de interpretação (SANTAELLA, 1995, 2002).

As relações de determinação que compõem a tríade da representação fluem do objeto para o interpretante passando pela represa do signo, este que é diverso do objeto, sendo determinado por ele. Representar é estar no lugar de, se relacionar a ponto de ser considerado como o que relaciona, apesar disso, o signo nunca é todo o objeto, nem representa todas as faces dele, não se confunde com ele nem o precede. A referência do signo ao objeto não depende de qualquer interpretação particular, essa é uma propriedade objetiva do signo, a pura existência do interpretante depende mais da existência do próprio signo do que do ato de interpretação do signo (SANTAELLA, 1995). A partir dessa relação de determinação, o signo gera o interpretante, esse processo é um desdobramento da relação entre signo e objeto. O interpretante não define a relação entre o signo e o objeto, não é a interpretação produzida numa mente que determina o que é o objeto. O interpretante é o resultado da relação entre signo e objeto e, portanto, de certo modo ele se aproxima do objeto, pois a interpretação produzida deve corresponder ao objeto, mas ela se dá apenas pela mediação do signo. O interpretante é justamente a manifestação de alguma parte do objeto por meio do signo, ele deve ser outro signo do mesmo objeto. O objeto, então, sempre persiste na semiose progressiva que o envolve. Essa relação se dá ao infinito: o signo procura representar o objeto, enquanto o interpretante é a maneira em que o objeto se mostra através do signo. E o mesmo acontece com o objeto, uma vez que esse inevitavelmente também é

signo. A ação dialética característica do signo é crescer no processo de semiose, que é permeada pela s'ignica natureza de representar do objeto e do interpretante.

A definição de significado na teoria de Peirce não se confunde com o papel do objeto, o significado é justamente a ideia que liga o signo ao objeto, seja por suposição, ordem ou asserção (SANTAELLA, 1995). Ou seja, o significado, enquanto propriedade objetiva do signo, é transmitido pelo próprio signo enquanto a ideia que ele provoca se constitui no interpretante. Já que o objeto está como a última instância da representação, o alvo inatingível a ser alcançado pela semiose, isso expurga a capacidade de ser objeto do signo, o que evidencia a dependência deste para com o interpretante que completa o seu sentido na direção do objeto.

Em outras palavras, tanto o objeto primal quanto o interpretante derradeiro são infinitamente remotos, horizontes aos quais a estrutura do signo pode apontar, mas nunca alcançar. Em qualquer análise semiótica, sempre se estará no meio do processo, sendo nossos interesses práticos e teóricos que limitam a investigação (SANTAELLA, 1995). Todo o esquema relacional triádico é elementar na regressão e progressão infinita do processo de representação. Isso demonstra a doutrina do sinequismo adotada por Peirce em que a continuidade é universal, “ela governa integralmente o domínio da experiência, em cada um de seus elementos” (EP 2:1, 1893). Entretanto, a descontinuidade também se faz presente, uma vez que a ação dos signos ocorre aos montes e com relação a diversas coisas, são fenômenos que, individualmente, têm um início e uma interrupção. Logo, fica nítido o caráter falho de todo processo de apreensão da realidade, isto é, de todas as maneiras de experienciar a representação. Isso implica em reconhecer o caráter de imperfeição das ideias, que não podem alcançar uma certeza absoluta ou perfeitamente exata, essa é a doutrina do falibilismo (CP 1.147-149). No mesmo caldeirão que compõe a ótica peirceana também há o tiquismo, ou a doutrina do acaso, ou seja, considerar o elemento da probabilidade, da ventura, como fator existente e lógico, negando a existências de verdades inatas. Em associação com as três categorias da fenomenologia peirceana, o acaso é primeiridade, a reação bruta é secundidade, e a continuidade é terceiridade (CP 6.202). Toda essa construção confere caráter de oposição ao determinismo, deixando em aberto o processo evolutivo das ideias e prezando pela complexidade da realidade e de sua apreensão.

### 3.1 Artefato Semiótico

O conceito de artefato semiótico é uma convergência de conceitos da ciência cognitiva, da ecologia, e da semiótica peirceana. Seu principal afluente é o conceito de artefato cognitivo, a percepção de que nossa cognição se distribui por estruturas e artefatos materiais relacionados ao nicho cognitivo. “Os artefatos cognitivos são estruturas materiais que distribuem e externalizam processos cognitivos” (Norman 1993; Hitchins 1995, 2014, apud ATÃ; QUEIROZ, 2021, p. 217). Parte de uma visão cognitiva externalista, onde humanos se fundem com essas estruturas externas e se tornam seres simbiotes cuja mente é distribuída em circuitos biológicos e não biológicos (ATÃ; QUEIROZ, 2021). Em uma dimensão ecológica, o nicho é um contexto n-dimensional que situa a existência de um organismo com seu entorno, em analogia, é como o endereço e a profissão da criatura. Sua compreensão passa pela co-localização entre agente e ambiente, uma relação dialética de situacionalidade, “para Lewontin e Levins (1997), não há organismo sem ambiente, ou ambiente sem organismo” (ATÃ; QUEIROZ, 2021, p. 214).

Nessa perspectiva, a cognição também se faz presente em sistemas exteriores ao agente, materializados de certa maneira a serem incorporados pela mente interior para a execução de determinadas tarefas. Daí a cognição se dar “por sistemas motores e perceptivos, propriocepção, artefatos não-biológicos e ambientes sócio-técnicos que envolvem múltiplos agentes e instituições” (ATÃ; QUEIROZ, 2021, p. 213). Esse movimento ocorre na acoplagem entre mentes e circuitaria não-biológica, gerando seres ciborgues inatos, humanos-tecnologia que solucionam problemas e enfrentam tarefas a partir de um amontoado cognitivo interno e externo aos agentes. (CLARK, 2003 apud ATÃ; QUEIROZ, 2021). Tais artefatos cognitivos provocam mudanças nas habilidades dos organismos, potencialmente gerando uma relação de dependência e modificando radicalmente seus limites. Nessa toada, o ambiente passa a ser o receptáculo da inteligência contida nos sistemas exteriores aos agentes, provocando uma relação cognitiva simbiótica entre o fora e o dentro de cada organismo (QUEIROZ, 2011).

A cognição, então, se dá em uma comunidade de agentes e num universo permeado por sistemas corporificados, sendo a comunhão da ação desses sistemas a edificação dos nichos cognitivos. Esses nichos são construídos através da íntima

relação de inter e codependência entre organismos e ambientes (ATÃ; QUEIROZ, 2021). Um exemplo interessante para a compreensão dessa construção é a linguagem, que se encerra em sistemas que podem variar, mas em sua generalidade, estrutura nossa vivência, modificando a maneira com que nos relacionamos com o ambiente e ampliando o leque de modos como podemos encarar e atuar na realidade (QUEIROZ, 2007). Isso é a constituição de um nicho cognitivo no qual estamos imersos, que provoca mudanças no ambiente e em nós mesmos através dessa relação.

A direção desses processos acontecem numa via de mão dupla entre organismo e ambiente, esse último “acumula os resultados do comportamento dos organismos e as transformações ambientais são legadas às gerações futuras. Isso constitui um sistema de herança diferente da herança genética” (ATÃ; QUEIROZ, 2021, p. 215), concomitante e relacionado a ele no contexto biológico. O mesmo acontece em direção ao organismo com relação às condições ambientais em que esse agente se situa. Essa noção está em contraposição à individualização da cognição e às unidades de significado estáticas e independentes.

A perspectiva peirceana acerca do significado nesse processo dá outro ângulo para as noções de artefato e nicho. Para essa interpretação semiótica, é necessário considerar como partícipe da construção do “endereço e profissão” a maneira como os agentes interpretam seus ambientes, isto é, levar em conta a dupla direção entre o ambiente fornecer os insumos capazes de serem interpretados pelo agente enquanto o agente conseguir interpretar as informações do ambiente (ATÃ; QUEIROZ, 2021). Daí surge o nicho semiótico, âmbito composto por variados sistemas de significado que produzem, transmitem e interpretam diferentes tipos de signo de modo que servem aos agentes como atalhos “construídos e/ou selecionados para agir e obter informações sobre o ambiente” (QUEIROZ, 2011, p. 10). Isso quer dizer que a evolução da cognição se dá pelo sucessivo empilhamento de camadas de signos (ou de sistemas de signos) que modificam processos relacionados à atividade do organismo em seu entorno. Alguns desses signos se associam tão radicalmente com certas atividades que fazem com que essas não sejam concebíveis se alienadas de seus processos de representação (QUEIROZ, 2007, 2011). Consequência disso são atividades cognitivas que dependem da

manipulação de signos específicos, como, por exemplo, em cálculos matemáticos complexos.

Concernindo à formação do nicho semiótico, o caráter material de sua natureza é imprescindível, essa materialidade se faz presente na corporificação desses sistemas sígnicos, tais adensamentos configuram os artefatos semióticos. De acordo com Queiroz (2011, 2021), os artefatos semióticos são os elementos construtores de nichos especializados nos quais certos signos são apropriados para a execução de determinadas tarefas. “Artefatos semióticos são signos-em-ação materialmente instanciados, e estabilizados através de sua incorporação material” (ATÃ; QUEIROZ, 2021, p. 219). Em uma perspectiva da semiótica de Peirce, o artefato material perde noção estática e passa a ser definido como um processo, artefato-em-ação, carregado de estabilidades, mas em constante movimento, enfatizando a noção central de tempo e a ubiquidade da mudança.

Com o aspecto da continuidade em mente, a construção de nichos semióticos é ancestral e viabiliza uma série de fatores determinantes ao longo da evolução histórica dos artefatos. Os nichos de artefatos semióticos fornecem um locus para a ação do signo, formulada no domínio da cognição distribuída de maneira múltipla e plural. Para isso, temos que cognição é semiose. “A semiose é distribuída entre diversos artefatos (e agentes), pois desenvolve-se como acúmulo e auto-organização de padrões estáveis de determinação de efeitos entre instâncias materiais distintas” (ATÃ; QUEIROZ, 2021, p. 220). Esse processo é engendrado em cadeias de signos habituados materialmente, atuando de maneira estável como um artefato enquanto seu próprio processo semiótico estabilizado. Estabilidade essa que é dinâmica e contingente, se relacionando com o ambiente por meio de condições distribuídas de estabilidade (ATÃ; QUEIROZ, 2021). Assim, também deve-se considerar que tais signos possuem sua manipulação e constituição restritas a sua existência material, não apenas, mas também, e sempre associadas a isso em seu uso durante a história (QUEIROZ, 2007). Apesar disso, “não é o tempo e o espaço que produzem esse caráter [de existência]. É mais esse caráter que, para a sua realização, chama por algo como tempo e espaço” (CP 1.433 apud SANTAELLA, 2022).

Essa situação entre artefato semiótico e ambiente semiótico se desenvolve continuamente através da evocação desses signos em cada ocasião, criando uma regularidade incorporada. A ação do signo pode provocar a aquisição, a perda, o desenvolvimento e a transformação das regularidades incorporadas. Nessa questão, o hábito é a noção da semiótica peirceana que melhor define essa ocorrência de estabilidade em uma lógica de continuidade. Peirce, na intenção de entender as regularidades dos processos, elabora o conceito de signo como sendo um meio para a comunicação de um hábito, uma regularidade que possui algum grau de estabilidade (ATÃ; QUEIROZ, 2021). Hábito é continuidade, tendência de repetição, regula e governa ocorrências particulares com base em anteriores como referência para posteriores. Serve como guia para a ação (SANTAELLA, 2004). Contudo, esse conjunto de episódios de temporadas anteriores que se mesclam no anúncio de um novo episódio não aprisiona de forma fixa os próximos lançamentos. Essa operação está em constante evolução; a cada ocorrência, ela se modifica e, por conseguinte, modifica a referência para as próximas ações, demonstrando um grau de flexibilidade no qual se exploram rompimentos e mudanças de hábitos.

“Não tem como separar o tempo do hábito” (SANTAELLA apud PROVOCAÇÕES, 2010). O caráter temporal e encadeado desse processo elimina o aspecto abstrato e atemporal da semiose dos artefatos semióticos em seus nichos, é uma trajetória de interações que leva até as incorporações de hábitos nestes meios. O hábito precede a ação (SANTAELLA, 2004), sua identidade depende de como ele pode levar à ação, não de como é provável, mas de como é possível. Isso dá duas dimensões para o hábito: a situação entre o tempo e as formas envolvidas. Isto é, as condições da percepção subordinadas aos resultados condensados de cada ação anterior (CP 5.400, 1878). Dessa forma, o hábito sofre mudanças a cada ação ocorrida. Como um algoritmo que, enquanto uma regra de ação, de funcionamento, um padrão de condições e constrangimentos propositivo de novas ações, considera cada uma delas no seu cálculo para ocorrências futuras. O hábito é a perenidade de certas relações sobrepostas (ATÃ; QUEIROZ, 2021), que absorveram umas às outras em algum grau de resistência, convergindo para uma estabilidade. Todavia isso não elimina completamente a abertura para mudança, mas estreita oportunidades de revoluções e delimita um campo em que a previsibilidade tem espaço.

E justamente compreendendo esses processos de incorporação e desincorporação de características que eu busco contornar as cartas de jogar num formato definido ao longo da história. Se o signo é um meio para a comunicação de um hábito, uma forma (EP 2.544, n.22 apud QUEIROZ, 2011, p. 9), o foco aqui é entender como se constrói a forma que é comunicada pelo signo da carta de jogar vista como um artefato semiótico. Esse processo de formação é gradual e acontece de acordo com as mudanças nos hábitos que envolvem as cartas de jogar, hábitos esses que possuem condições materiais restritas e condições socioculturais múltiplas. O processo de adquirir um hábito é descrito por Peirce como probabilístico e cumulativo, sua tendência é crescer, assim como o significado na semiose, autogenerativo. Então, a noção de nicho semiótico vem para dizer sobre esse processo de incorporação e mudança de hábitos que ocorre de acordo com a situação entre signo e nicho semiótico e sua coevolução. Não cabe definir um nicho semiótico específico para o baralho, apesar dessa tentativa ser válida. São diversos os âmbitos em que o formato da carta de jogar se apresenta. Não é de meu interesse descrever com rigidez a quais ambientes a carta pertence, apesar disso, existem espaços definidos por esses artefatos semióticos, um deles é o dos jogos de cartas como um todo. Entretanto, o baralho também está em espetáculos de magia, em sessões de cartomancia, e etc, meios cujas definições recebem contribuições do formato da carta, e vice-versa. Cabe aqui considerar o nicho semiótico como noção para dar importância à transformação nos artefatos semióticos em via de mão dupla entre ambiente e artefatos.

Refletir para além do imediato sobre a história por trás da presença de cada artefato semiótico nem sempre é algo confortável. Isto é, pensar desde a primeira materialização daquela ideia nos confins da história até o material presente requer um certo desapego da ideia atual. Considerando o debate sobre as origens da carta de jogar, vê-se que suas formas primitivas eram muito diferentes do formato contemporâneo. Desde o tamanho das cartas até como se dava seu processo de produção, lembrando também das diferenças nos suportes: cartas extremamente verticalizadas, impressas em litografia, feitas de pano ou lâminas de bambu. Para além disso, sua estrutura básica para a execução de jogos sofreu variações com o tempo, tendo influências da estrutura do dinheiro, de valores culturais e até de outros jogos. Ou seja, houve um longo caminho até o formato do baralho se

estabilizar. Nesse processo, ele absorveu diferentes sistemas de signos e se transformou em um complexo de representações variadas onde o jogo se manifesta. Como resultado, seus processos de representação enquanto estabilidades materializadas convergiram para o formato da carta de jogar, do baralho, possibilitando ser enxergado enquanto um artefato semiótico.

Tal artefato se mostra carregado de estabilidade, não só do formato material, mas também dos tipos de organização das estruturas para jogo, isto é, das formas de articulação da plataforma direcionada às possibilidades de jogar. Um grande exemplo são os naipes nos baralhos tradicionais, que configuram um hábito de uso da plataforma que abre o leque de interações e permite um uso combinatório. As cartas de jogar definem uma atividade específica, o carteadado. Parece óbvio, mas é justamente essa atividade que definiu ao longo das eras o formato da carta de jogar, não em totalidade, mas em grande parte. Isso pois o artefato surge no contexto de diferentes tipos de jogo, como nos jogos de beber vinho das antigas dinastias chinesas, que usavam peças de jade ou marfim. Mesmo assim a “carta” foi incorporada e evoluiu para diferentes jogos, herdando influências que as peças surtiram nos elementos dos jogos. Então, as cartas engendram sistemas e linguagens que definem uma estética própria, uma mídia especial, que faz parte de nichos semióticos e que inaugura uma modalidade específica onde o jogo pode se manifestar.

#### 4. A CARTA NA LAMÍNULA

A etimologia da palavra carta vem do latim *chartes*, que significa folha ou papel onde informações eram escritas, esse termo tem sua origem no grego *khartes* que também possui um significado contíguo, de folha de papiro. Essa definição tem identidade no papel enquanto suporte e na função comunicativa da inscrição de informações. O verbete ‘carta’ nos dicionários, além de apresentar diversos outros significados, quando relacionado ao jogo de cartas, é descrito como a unidade constituinte do baralho. Já ‘baralho’ tem sua origem em baralhar, que significa trocar de ordem, misturar, confundir. Sua etimologia pode remontar ao ibero-romano *varalia*, que tem sentido de mistura de ramos, entrelaçamento. Com isso pode-se observar alguns aspectos das cartas através da evolução das palavras que também estão presentes durante a história de seu formato.

Desde o primeiro registro interpretado como de um jogo de cartas, o papel se fazia presente, de forma a ainda caber em algum dos significados de carta quando considerada sua etimologia (LO, 2000). De fato, jogar cartas se define por segurar, dispor, manusear e misturar cartas de modo a associá-las de acordo com alguma estrutura de regras. No *yezi xi*, o jogo das folhas, o fato das regras estarem em folhas de papel não parece definir a atividade de jogar, isto é, o formato habitual das ‘*chartes*’ ainda não utilizava suas qualidades físicas como elementos estruturantes para o jogo. O carteador envolve as cartas de jogar, seu conjunto no baralho e a interação do(s) jogador(es) na manipulação das relações entre as cartas, sendo o jogo encaminhando de maneira fundamental por meio desses elementos. Claro que existem jogos de cartas que não necessariamente possuem o baralho como elemento fundante, como o jogo da memória. Ou ainda onde as cartas não precisam ser embaralhadas para o funcionamento do jogo, sendo mais um elemento narrativo ou informativo, como no *Black Stories*. Pode-se fazer toda uma gradação da presença e importância das cartas nos jogos, sendo os extremos definidos pela dependência da carta no jogar. Fato é que sua expressão nos jogos de hoje é combinada com outros elementos como dados, tabuleiros e marcadores. A definição proposta não tem a intenção de dizer como o jogo de cartas deve terminantemente ser, seu intuito é identificar um gargalo em seu processo evolutivo para que esse hábito possa vir à tona nas sobreposições de suas ocorrências passadas.

Numa ótica computacional, o jogo de cartas pode ser definido por uma quantidade de jogadores  $X$  e três localizações onde as cartas se situam, no baralho, na mão e na mesa (FONT; MAHLMANN; MANRIQUE; TOGELIUS, 2013). Ainda que seja uma definição restrita, essa separação contribui para enxergar quais os contextos e quais tecnologias fizeram parte da história das cartas. As referências históricas aqui levantadas indicam um caráter popular dos jogos de cartas, apesar de a maioria de seus registros se voltarem para a aristocracia. É possível enxergar que, apesar dos processos de introdução de novas tecnologias geralmente se darem por meios restritos, o crescente emprego das novas tecnologias inevitavelmente levam à sua popularização. Ou seja, por se tratar de um tipo de jogo que necessita primordialmente de um baralho, uma mesa e jogadores, sua ocorrência fica muito menos limitada a espaços caracterizados pela concentração e abundância de recursos. Os indícios fazem acreditar que o carteadado popular é um hábito fundante da carta de jogar há pelo menos 1000 anos, isso quando observamos o formato material como plataforma do jogo.

É interessante notar que esse tipo de jogo começa a surgir por meio de outros jogos, como no caso dos jogos de beber vinho chineses, ou no próprio dominó, que migrou para o papel enquanto suporte na China. Também na transfiguração do papel-moeda em carta de jogar durante os primeiros períodos de implementação do dinheiro. Apesar de antigo, seu formato sofreu muitas alterações técnicas até alcançar a estabilidade material atual. Uma causa disso é justamente a emergência de novas tecnologias. Tendo primordialmente base no papel, na impressão e na tinta, fica nítida a origem da carta no leste asiático, mesmo assim, outras invenções tecnológicas foram importantes para sua consolidação como as prensa em bloco, litográfica, também as técnicas de estêncil e de produção de papéis mais rígidos. Conforme todas elas se desenvolviam, a presença da carta de jogar adquiria a tendência de se popularizar ainda mais, o que multiplicava as suas ocorrências e contribuía para alcançar um formato padronizado estável, um hábito. Por exemplo, a padronização do formato do baralho tradicional, que conserva sua estrutura de naipes há cerca de 600 anos, se dá desde a China até o Egito. Nesse caminho trans-asiático, o baralho se transformou intensamente no que diz respeito aos materiais utilizados e nos diferentes esquemas culturais representados. Mesmo

assim, vemos a lógica da divisão de naipes persistir, conservando uma estrutura comum que moldou o baralho tradicional e estabeleceu um hábito.

Muitas das tecnologias que participaram do processo de evolução da carta de jogar ajudaram a fortalecer características essenciais para elas hoje, como sua resistência, o que aumenta sua durabilidade. Outra característica resultante da evolução tecnológica é a padronização mecânica do seu verso que, ao trazer maior exatidão nos desenhos, recortes e impressões, retirou as imperfeições que poderiam permitir a distinção entre as cartas do baralho vistas pelo verso, o que melhora a jogabilidade. Isso tudo deságua no processo mecanizado, hoje industrial, de produzir cartas padronizadas, sem nenhuma particularidade que o trabalho artesanal poderia causar em detrimento do jogo. Nesse aspecto, a necessidade da reprodutibilidade técnica em massa e o elemento popular dos jogos de carta fazem deles um grande indicador de um capitalismo nascente (PICKLES, 2019). Essa relação entre a trajetória do capitalismo e da carta é curiosa, ainda mais se tratarmos dos cassinos, espaços de grande ocupação das cartas de jogar. Neles fica evidente que o modo de produção da nossa sociedade, o capitalismo, é consonante com o ambiente dos cassinos, onde o jogo é subordinado ao dinheiro. E, para além disso, é também necessário reconhecer a carta de jogar como um desdobramento do papel-moeda, artefato semiótico que materializa um dos elementos mais emblemáticos na emergência do capitalismo. Afinal, no buraco, a primeira coisa que um jogador faz é “comprar” uma carta (isso quando ele não pega o lixo).

Mais adiante dos jogos de cartas, o formato da carta também está presente em outros ambientes, como no ilusionismo e na cartomancia, e essa presença já existe há séculos, apesar dela se dar após uma consolidação do hábito material da carta de jogar. Mesmo assim, essas manifestações posteriores usufruem de características que são fundantes para o formato. As principais delas são as cartas como um conjunto, isto é, o baralho, e a relação dual entre as faces, uma com marcas identificadoras e outra indistinguível entre seu conjunto. A partir daqui, aproxima-se dos aspectos identitários da carta de jogar e do jogo de cartas. Reconhecido isso, cabe uma atualização do conceito preliminar que sugeri no início do primeiro capítulo. Ele dizia que a carta é um recorte de papel dimensionado à mão, para manuseio e manipulação entre um conjunto (o baralho), e por onde um jogo se circunscreve. Foi elencada a característica dual da carta, onde um lado

estavam as regras e no outro um padrão compartilhado por todo o baralho, de forma a compor uma base onde outras estruturas abstratas de regras podiam ser articuladas.

Meu objetivo com essa definição preliminar foi estabelecer um território comum para sabermos sobre a que o contexto histórico se referia. Apesar disso, a intenção era entender formas primitivas de cartas convergindo para o baralho tradicional. Contudo, hoje, diversos jogos utilizam cartas. Os mais populares são jogos de tabuleiro que usam cartas como um dos elementos do jogo. Muitos jogos de festa, ou *party games*, pensados para serem jogados em grupos maiores e com duração mais rápida, geralmente usam as cartas como repositório de informações. Esse é o caso dos jogos de perguntas e respostas, Imagem e Ação, Perfil... Tais cartas se aproximam muito das funções mais primitivas da carta, como no jogo das folhas ou nos jogos de beber vinho. Elas servem mais de suporte onde as regras são gravadas, mas não são usadas como elementos constituintes de um baralho ou para serem articuladas entre si, tanto que geralmente esses jogos não são classificados como jogos de carta. Os jogos de cartas atuais que escapam do baralho tradicional exploram mais os recursos de inscrição das regras e de articulação entre cartas, esse é o caso do Magic the Gathering, do Yu-Gi-Oh!, Super Trunfo. Essa característica floresce no ambiente digital, espaço para onde muitos desses jogos foram convertidos, o que prova a solidez do conceito de carta de jogar e de baralho enquanto um formato especial.

Considerando essa visão grande-angular, cabe um mergulho mais profundo nas particularidades de algumas características que eu apresentei na primeira definição que propus, assim como cabe a apresentação de novos aspectos melhor definidos. Para isso, vou procurar uma interpretação semiótica das características descritas por Nathan Altice quando analisou a carta de jogar enquanto uma plataforma. De forma resumida, a estrutura dos jogos de cartas é um entrelace das seguintes propriedades das cartas, não exclusivamente, mas especialmente por serem: planas, uniformes, ordinais, espaciais e texturais (ALTICE, 2014). Essa divisão serve como bom guia e gancho para que as características dos sistemas sógnicos das cartas venham à tona. Outro objetivo em mente nessa exploração é entender o funcionamento da nossa mente por meio da estrutura das cartas de

jogar, e isso requer uma maior elaboração de como esses aspectos interferem na nossa relação com o artefato.

#### **4.1 A carta em si: planas e manuais**

A primeira e mais evidente particularidade das cartas é seu aspecto plano. Assim como a origem do nome sugere, o papel tem a importante função de materializar um suporte praticamente bidimensional, isto é, com apenas dois lados relevantes. É óbvio que nada na realidade material pode existir em apenas duas dimensões, mas parte da revolução que o papel provocou na história da civilização foi conseguir armazenar informação ocupando um espaço muito menor que nos suportes anteriormente usados. Esse movimento é evidente quando observamos a emergência do papel-moeda, que substitui o excessivo espaço ocupado pelos metais usados em dinheiro de troca, por exemplo. O papel materializa a ideia de frente e verso, uma disposição dual, hábito de binariedade, onde um lado é oposto a outro, duas faces que não podem ser vistas ao mesmo tempo (ALTICE, 2014). Essa característica é fundante das cartas de jogar quando observamos que um lado possui informações que identificam e individualizam a carta, enquanto o verso é padronizado, o que anonimiza a carta e a transforma num potencial, uma possibilidade dentre seu conjunto. Esse perfil faz surgir dinâmicas de ocultação e segredo, assim como de incerteza, insumos muito caros para os jogos como um todo, gerando um potencial de variáveis cada vez mais complexo que junta diferentes graus de habilidade, sorte e estratégia.

É desse traço que os jogos de cartas possuem a definição de jogo de informação imperfeita, isto é, a quantidade de informações que um jogador possui para o cálculo de todas as possibilidades com relação ao estado de jogo não é integral. Isso implica na atualização da estratégia de jogo conforme as informações forem reveladas, ou seja, conforme as cartas são reveladas a quantidade de informações muda e o melhor caminho para a vitória se atualiza. A dinâmica de manter e revelar o segredo se dá pela qualidade dual da carta, que acumula a função de mostrar e esconder informações simultaneamente. Comparando com o xadrez, que é um jogo de informação perfeita, o grau de previsibilidade é outro. Apesar do enorme número de possibilidades de combinações de jogadas, sempre todas as informações necessárias para prever o andamento do jogo e para escolher

a melhor estratégia se dão de maneira simétrica entre os jogadores. No início do jogo todas as possibilidades de disposição das peças existem, e, a cada movimento, esse número fica cada vez mais restrito. Nos jogos de cartas, o número de possibilidades oscila. Em outros termos, é constante o estado de incerteza quanto às chances de vitória. A incerteza apenas tende a diminuir conforme as cartas são reveladas. Essa qualidade confere potencialidade sógnica para o artefato semiótico da carta de jogar, que é capaz de significar uma ameaça do desconhecido e também um ponto de referência para a vitória. Pode ser um elemento de surpresa, de blefe, e até de superstição.

Mas essa característica frente-verso não é a inovação das cartas, ela já estava nas peças de dominó, ou nas peças de marfim dos jogos de beber vinho, assim como nos ossos gravados com runas usados em práticas divinatórias ancestrais. O que dá notoriedade para a carta é justamente a tecnologia do papel. A partir da planificação em duas dimensões de cada unidade dúbia de informação, pode-se condensar um número muito maior de variáveis. “Mesmo no baralho tradicional de 52 cartas, existem aproximadamente  $80.658 \times 1067$  combinações possíveis de baralhos — maior que o número de estrelas no universo observável” (ALTICE, 2014, p. 43) Ou seja, o que antes ocupava um espaço muito grande para conferir variabilidade, passa a se condensar num conjunto que ocupa um espaço muito menor. Daí vem a característica de portabilidade dos jogos de cartas, o baralho nada mais é do que o empilhamento das cartas, o mesmo se aplica para as cartas que estão na mão, no “lixo” ou na mesa agrupadas em sequências. Todos esses conjuntos de cartas são pilhas difíceis de praticar com peças, o que traz à tona a relação de dependência do manuseio dos elementos dos jogos de mesa com uma superfície. Geralmente, é possível embaralhar um conjunto de peças de dominó apenas se apoiando numa mesa ou com um recipiente. O formato da carta de jogar promove a independência do embaralhar em relação ao apoio, é fruto de uma associação mais íntima entre a plataforma do jogo e a manualidade. Para embaralhar um conjunto de cartas basta um par de mãos.

A mão, o polegar opositor, a coordenação motora fina por si só já são grandes inovações biológicas da máquina humana, no contexto dos jogos elas quase sempre estão presentes, seja em esportes, jogos de raciocínio ou descontraídos. Através da mão é possível (re)arranjar as cartas: empilhar, embaralhar, separar, distribuir

(ALTICE, 2014). A qualidade da planificação dos elementos facilita essa manipulação. Enquanto peças são mais fáceis de serem manuseadas por unidade, as cartas planas podem ser manuseadas em pilhas, agrupamentos de unidades. Mas essa portabilidade não se dá unicamente pela espessura das cartas, a altura e a largura também são importantes para isso. De nada adianta termos um maço inteiro de folhas enormes se não pudermos trocar a ordem delas, vê-las ou colocá-las em diferentes pilhas com a praticidade que um jogo dinâmico pede. O formato da carta de jogar mais comum é retangular e vertical, o que ressoa com muitos artefatos utilizados pela mão, principalmente quando envolvem a leitura de informações. O livro é tradicionalmente retangular, foi nesse formato que nos adaptamos a segurar e ler, o mesmo acontece com o telefone celular. Há uma convergência habitual para a leitura manual acontecer por meio de formatos retangulares, e ela se acentua quando são múltiplos os elementos a serem dispostos e interpretados simultaneamente.

Existem exceções nessa forma de retângulo, como o *ganjifa* indiano, por exemplo, tinha suas cartas no formato circular. Mas isso não eximia seu baralho do caráter de portabilidade. O jogo como um todo estava contido no conjunto geral das suas cartas, que eram manuseadas nas mesmas condições. Esse aspecto foi crucial para a popularização dos jogos de cartas. Antes, jogos populares com alto grau de variabilidade se concentravam no elemento do dado, que também é portátil, mas, com as cartas, esse grau de variabilidade se elevou e o imperativo da portabilidade ditou o formato. Através de um baralho, não só uma estrutura integral para jogos diferentes é materializada, como também as possibilidades de reprodução desses jogos se alargam. Isto é, com a forma material do baralho as restrições para jogar diminuem. Apesar disso, a carta evoluiu num contexto de dependência do toque, o tato e a apreensibilidade da mão foram cruciais na história de conformação da plataforma. Hoje, o baralho é objeto de espetáculos de prestidigitação, por exemplo.

## **4.2 As cartas entre si: uniformes e ordinais**

A carta em si não define seu hábito, como o verbete de carta já diz, o baralho é o elemento fundante, ou seja, o cerne da plataforma está na relação entre os elementos individuais. A manipulação de um número maior de elementos é o que traz a complexidade dos jogos de cartas, isso acontece através de algumas

características que as cartas possuem entre si. É importante entender a pilha de cartas como elemento estruturante. Contudo, sem uniformidade entre as cartas da pilha não há conformação de uma estrutura consistente formada por meio-iguais, isto é, por cartas com o verso padronizado que possuem caráter dúbio. É com esse aspecto que a variabilidade realmente pode acontecer, as cartas de uma pilha precisam ser uniformes entre si para poderem ser confundidas umas com as outras. A uniformidade tempera as dinâmicas de ocultação e revelação, as probabilidades são multiplicadas, assim como as possibilidades de interpretação. É assim que a estrutura do baralho tradicional consegue comportar uma vasta gama de jogos diferentes, por exemplo. O baralho tradicional conta com outros níveis de uniformidade, para além da estrutura material, sua estrutura interna de naipes é uniforme, e também as marcas identificadoras das cartas se distribuem uniformemente com relação à orientação da carta. Por isso as figuras são espelhadas nas cartas, para que não exista uma disposição exclusiva para a leitura da carta (ALTICE, 2014). Mesmo se ela rotacionar durante o embaralhamento, tanto na mão quanto na mesa, os impactos disso não serão percebidos devido à uniformidade.

A padronização da face traseira da carta também possui exceções, em *Magic: The Gathering*, por exemplo, a subversão da uniformidade do verso já foi insumo de diferentes mecânicas no jogo. Mesmo assim, outra característica das cartas persiste para dar alicerce ao componente da variabilidade: a ordenação. O baralho tradicional é um grande exemplo nesse aspecto, toda sua estrutura decorre da ordem dos números, seus jogos usufruem da ordenação dos naipes e das cartas da família real. A maioria dos jogos de cartas nos primeiros séculos de sua formação se apoiaram na ordinalidade e no agrupamento como mecânicas básicas, usando as informações inscritas nas cartas para isso (ALTICE, 2014). Porém, antes mesmo de qualquer representação imagética informacional nas cartas, a estrutura em pilha característica do baralho é inevitavelmente ordinal. Em *1000 Blank White Cards* não existem informações escritas nas cartas, a mecânica principal do jogo é justamente a criação de diferentes cartas, e isso só é submetido pelas regras previamente acordadas pelo grupo que for jogar. Mesmo num escopo tão amplo de possibilidades de jogo, o baralho continua como elemento ordinal, repositório das cartas já criadas e de cartas em branco a serem criadas, ordenadas em uma pilha. Ou seja, o

conjunto de cartas empilhadas sempre contará com um topo e um fundo, uma ordem. Admitindo que as cartas são compradas do baralho gradualmente, instaura-se um início e um fim, uma direção para o jogo intrínseca na materialidade do artefato usado para jogar.

Um dos desdobramentos dessa característica afeta intensamente a dose entre sorte e habilidade necessária para um jogo ser interessante e repetível. Um jogo que depende puramente de sorte está fadado a tensão, ele exige da jogadora o poder intelectual para intervir nos resultados com estratégias de ação. Já um jogo baseado unicamente na habilidade tende a se esgotar rapidamente, como um código decifrado que não dá brechas para o acaso, para surpresas. Em todo bom jogo existe uma mistura desses dois fatores de modo a enriquecer sua dinâmica. Se a ordem já está no baralho por natureza, também está o potencial de reordenação, que interfere nas medidas de sorte e azar que permeiam as possibilidades e as probabilidades dos jogos de cartas. Nesse sentido, a uniformidade é crucial para equalizar os níveis de aleatoriedade, “quando o azar entra no jogo, uniformidade garante justiça” (ALTICE, 2014, p. 40). Ou seja, a ordem do baralho é uma informação sensível para a integridade dos jogos de cartas, ter privilégio de acesso sobre essa informação quebra a simetria que o baralho sugere em sua própria estrutura material. Por cartas serem uniformes e ordinais, elas constroem uma base relacional entre seu conjunto que complexifica o potencial de regras e possibilita estratégias mais intrincadas em sua manipulação.

O foco descritivo dessas duas características ultrapassa o território da planificação e a manualidade, que estão na óptica da carta de jogar enquanto individual. A formação dessa plataforma prima pelo conjunto, o baralho que dita a estrutura material onde a carta emerge. Se antes minha preocupação era com as qualidades da carta em si, na uniformidade e na ordenação, a preocupação é com as qualidades das cartas enquanto grupo. Ainda é possível vislumbrar um nível superior que acontece quando se manipulam as cartas no espaço do jogo, manipulação essa que está submetida simultaneamente às qualidades materiais da carta em si e das cartas em conjunto.

### 4.3 As cartas em ação: espaciais

O domínio dos jogos de cartas é espacial, isto é, jogar cartas ocupa um espaço limitado onde dinâmicas específicas afloram através das relações entre os elementos dispostos no jogo. Nesse âmbito, a espacialidade é central para a associação entre o jogo e o jogador. A disposição das cartas na mesa sugere relações decisivas para as regras do jogo, e também impacta em como o jogo é jogado, sua dinâmica de jogabilidade. Já foi apontada anteriormente a relação entre a superfície e os jogos de cartas, que inovam em aumentar sua independência do apoio. Mas isso não quer dizer que essa independência é plena, pois jogos de cartas requerem uma superfície para disposição e arranjo (ALTICE, 2014). Na verdade, a mesa é central na história evolutiva da carta, foi através dela que os primeiros jogos de carta puderam ganhar popularidade, uma vez que a mesa nunca foi um móvel exclusivo. Até o chão pode acomodar cartas para um jogo, o mais importante é a existência de uma superfície que viabilize um espaço onde seja possível dispor, visualizar e arranjar as cartas de maneira que um conjunto de regras se façam praticáveis. Em alguns jogos apenas o apoio da mão já basta, como no Super Trunfo, já em outros como o Yu-Gi-Oh! contam com apoios específicos, onde cada tipo de carta possui um local reservado.

O jogo de cartas acontece por meio de unidades atomizadas de informação que são articuladas entre si num sistema previsto por regras. A relação entre as cartas se dá num nível anterior à sua manipulação de acordo com as regras, mas é justamente pelo espaço que esses dois ramos se encontram. Por exemplo, a estrutura de 4 naipes não determina as regras do jogo, mas a forma como essa estrutura é usada pelos diferentes jogos ganha evidência a partir do modo que essas cartas são organizadas no espaço com relação aos jogadores. Ou seja, é na espacialidade que a ação do artefato semiótico do baralho toma forma, a dimensão do espaço acomoda a cognição exterior que as cartas possibilitam. Esse processo se dá no encargo de todas as características essenciais das cartas, sejam elas de qualidade individual ou grupal. A disposição e configuração espacial são cognitivamente consequentes, isto é, geram consequências na cognição (WASSERMAN, 2020). O toque, nesse sentido, é notório em virtude de ser o mecanismo pelo qual interagimos com a materialidade, ele é o instrumento principal

de interferência no espaço do jogo. O processo cognitivo característico das cartas de jogar se dá pelo arranjo manual de elementos, isso implica em nossas atividades cognitivas com o baralho sofrerem mudanças a partir do aspecto do toque. Isto é, o tato é o canal por onde usamos as cartas como ferramentas para cálculos diversos no contexto dos jogos.

Em meio a qualquer partida de um jogo de cartas pode-se observar um tabuleiro de informações, geralmente uma fração do verdadeiro estado do jogo, que pode ser melhor compreendido quando se tem acesso às cartas ocultas. No pôquer, por exemplo, as partidas são transmitidas ao público com as informações das cartas da mão de cada jogadora, uma perspectiva privilegiada que favorece a leitura do estado do jogo. As estratégias para vitória advêm das interpretações das jogadoras, cada uma feita a partir das informações acessíveis a elas. Grande parte dessas informações deriva das posições espaciais e das relações entre os elementos dispostos na superfícies, isto é, diferentes agrupamentos de cartas e pilhas dispostas na mesa revelam informações importantes para o cálculo de uma estratégia. Por isso, conforme o jogo é jogado, diagramas são arranjados materialmente na mesa com as cartas dispostas e, também, mentalmente com as cartas das mãos, que estão ocultando e revelando ao mesmo tempo. Ou seja, os signos emanados nas relações entre cartas possuem diferentes interpretações conforme a quantidade e qualidade das informações disponíveis. Por se tratar de um jogo de informação imperfeita, essa distribuição informacional não é equânime, o que multiplica os ângulos de interpretação possíveis e, conseqüentemente, o número de estratégias cabíveis.

Por isso, o arranjo das cartas no espaço é crucial para as mecânicas dos jogos, através dessa organização e disposição pode-se representar times rivais, espaços reservados para cartas especiais, locais para depositar apostas etc. Essa espacialidade é conformada nas relações entre cartas, pilhas e jogadores, e configura materialmente a carta de jogar enquanto artefato-em-ação. O paralelo com sistemas computacionais é capaz de servir como boa metáfora para entender esse fenômeno. A característica dual das cartas pode proporcionar esse exercício quando lembramos da também binária natureza dos programas de computadores. Rudimentarmente, quando manipulamos unidades de informação que podem ser lidas como ocultas (0) ou reveladas (1), criamos uma modularidade espacial que

permite a mobilização dessas unidades na tentativa de elaborar relações que proponham estratégias para levar até a vitória. É como se a atividade de jogar cartas fosse uma computação material, onde as cartas se acoplam na máquina do corpo humano como uma extensão de seu *hardware*.

## 5. O CONTEXTO DO JOGO

O jogo é um fenômeno cultural fundante da evolução da civilização humana, ele está presente desde os primórdios da expressão da nossa espécie. Mas, para Huizinga (2012), o jogo está além da esfera humana, sua manifestação é anterior à cultura humana, está nas relações entre animais antes mesmo de estar nas relações entre humanos. Ele conclui que o jogo “é uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido” (HUIZINGA, 2012, p. 3), é a atividade da “imaginação” de uma realidade, ou seja, da manipulação e transformação de imagens de maneira a atribuir significado. Mesmo assim, essa atividade está intimamente ligada à cultura humana, desempenhando papel primordial em cultos, mitos, rituais e até na linguagem (HUIZINGA, 2012). Essa dimensão da ocorrência do jogo e de sua evolução contribui para pensarmos jogos enquanto processos sócio-culturais, não apenas no jogar, mas na formação de estabilidades que permeiam a evolução cultural.

A potencialidade do jogo na cultura aflora na capacidade de construções subjetivas e alternativas que o intelecto humano possui, assim como em sua capacidade de memória que é elevada por diferentes tecnologias acopladas ao aparato sapiens. As linguagens, a escrita, os livros, o baralho, todos esses artefatos semióticos catapultam as condições humanas para novos parâmetros de significação, possibilitando hábitos de semiose de alta complexidade. “Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória” (HUIZINGA, 2012, p. 12). Ou seja, a continuidade está no cerne do jogo, ele é transmitido e pode se tornar tradição, a repetição está como qualidade fundamental da estrutura do jogo. Grande reflexo disso está não só na limitação temporal do jogo como também em sua limitação espacial, podendo ser observado em templos, tribunais e outros espaços em que regras específicas são encerradas e que nelas cria-se um mundo temporário e paralelo inscrito no mundo habitual onde outras práticas tomam forma enquanto atividades especiais (HUIZINGA, 2012).

“Um jogo é uma estrutura interativa de significados endógenos que requer jogadores se esforcem em direção a um objetivo” (COSTIKYAN apud SCHELL, 2020). Com a vista direcionada para as cartas de jogar enquanto artefato semiótico, podemos entender o signo do baralho como um aparato interativo produtor de

significado. Considerando o contexto histórico, essa produção não só se deu pelas qualidades físicas do formato da carta, como também pelas figuras representadas nelas e suas formas de jogar. Nesse sentido o baralho é um longo receptáculo de significados cuja forma de produção da sociedade acompanhou, trazendo ao presente bagagens culturais globais forjadas ao longo do último milênio. Na esfera do jogo material, é a interação do jogador com os elementos físicos do jogo que gera significado, ou seja, “usuários podem participar modificando a forma e o conteúdo de um ambiente mediado em tempo real” (STEUER apud WASSERMAN, 2020), de forma a produzir cadeias de semioses que extrapolam o mundo do jogo.

Logo, assim como em jogos de tabuleiro, os jogos de cartas são mídias interativas cuja forma e conteúdo são modificados por jogadores através de ações que reconfiguram relações espaciais de significado entre os elementos do jogo (WASSERMAN, 2020). Esses signos que são manipulados estão materializados nas cartas primeiro por sua estrutura física, isto é, por serem planas e manuais, uniformes e ordinais, além de espaciais. Porém, essa perspectiva, por mais que flerte com o design de jogos e com os estudos culturais dos jogos, não tem a pretensão de exaurir as classificações e ocorrências dos signos para além de sua função material. Ou seja, o significado habitual laminado nas cartas de jogar, que pode estar no domínio do jogo (significado lúdico) ou no domínio da representação (significado narrativo), se dá pela repetida encenação de associações espaço-temporais entre elementos materiais (WASSERMAN, 2020). Por isso, o enfoque está na evolução enquanto artefato semiótico, para que a raiz de todos os sistemas sígnicos imbuídos na carta possa vir à tona.

Para elaborar melhor essa visão, como já apresentada, a teoria semiótica peirceana possui um caráter inerentemente tricotômico, assim como todo o pensamento de Peirce. Aproveitando dessa forma de organização, a semiótica parece adequada para a heterogeneidade do universo dos jogos. Daniel de Araújo e Hermes Hildebrand (2019) propõem um método para análise de jogos baseado nas categorias cenopitagóricas de Peirce: primeiridade, secundidade e terceiridade, em conjunto com os elementos básicos do jogo apontado por Schell (2020): tecnologia, estética, mecânica e história (SCHELL, 2020). Para a sobreposição dessas categorias deve-se readequar as classificações de Schell em apenas três termos em detrimento da tecnologia, separada como um elemento base para que todas as

outras categorias possam existir (ARAÚJO; HILDEBRAND, 2019). A interpretação que eu proponho encara a tecnologia como uma das dimensões da interface, porém ainda mais abstrata, como vemos que não é só na interface que ela incide. Apesar disso, a estética é fruto direto e correlato das possibilidades tecnológicas dos aparatos de jogo.

De acordo com Schell (2020), mecânicas são todos os procedimentos e regras que regem um jogo, elas descrevem os objetivos do jogo, como alcançá-los e as consequências. As mecânicas são características de mídias interativas, elas compõem uma estrutura abstrata que rege o funcionamento de um sistema interativo. Já a história é a sequência de eventos que ocorrem ao longo do jogo, uma narrativa que recobre esse espaço interativo e dá significado a ele. A estética dialoga diretamente com os sentidos, ela permite a imersão no jogo, é onde está a relação mais direta com a experiência de quem joga. Na óptica analógica é mais útil observar essa dimensão enquanto uma interface, ou seja, os elementos estéticos do jogo corporificados numa tecnologia material.

Nos jogos de cartas essa distinção é necessária, não por serem jogos analógicos que não se dão através de placas de circuitos eletrônicos, mas pelo enfoque deste trabalho estar justamente na evolução e adaptação tecnológica envolvida na estabilização do formato da carta, assim como suas particularidades materiais. Sendo assim, adapta-se a visão de Schell para a tricotomia semiótica em: interface, mecânica e história (ou narrativa), diferindo no primeiro termo, que se adequa melhor à materialidade na perspectiva tecnológica. De qualquer forma fica implícita a interpretação da interface como primeiridade, da mecânica como secundidade e da história como terceiridade. Essa visão contribui para a noção das dimensões envolvidas nos jogos de cartas, pois revela diferentes níveis nas relações entre os termos.

Até então, meu esforço principal foi analisar a interface material dos jogos de cartas, como ela evoluiu até se apresentar como hoje é. Mas o foco foi na interface por ela mesma, isto é, antes de observar qualquer outro fator diferente de sua composição material. Cartas são muito mais que apenas características físicas materiais, nelas estão impressas informações das mais variadas linguagens, assim como suas formas de uso possibilitam uma vasta gama de diferentes tipos de jogos.

A estrutura material que busquei delinear aqui dá as bases para uma segunda estrutura que dita a relação entre o que cada carta representa. Essas duas em interação possibilitam a articulação de regras e a prática do jogo, ou seja, uma terceira estrutura abstrata de regras que entra em ação na interação do jogar.

O baralho tradicional de 52 cartas é muito ilustrativo nesse sentido, sua identidade está principalmente na estrutura que as informações impressas conferem. Qualquer outro conjunto de cartas gravado com outra estrutura não deixa de ser um baralho (observadas as características apontadas anteriormente), mas deixa de ser o baralho de padrão internacional. Contudo, apenas isso não faz dele um jogo completo. Para o jogo se realizar é necessário um manual de uso, diretrizes que articulem a estrutura de 4 naipes encerrando uma dinâmica lúdica. Apesar disso, todas essas manifestações decorrem de uma convergência material que estrutura de forma basilar as possibilidades de uso do baralho. Cabe notar que, tanto o hábito material da carta quanto o hábito simbólico da estrutura em naipes do baralho tradicional evoluíram concomitantemente, sofrendo influências mútuas durante o processo.

Isto é reconhecer cada uma das dimensões: interface, mecânica e história (ou narrativa), como diferentes sistemas sógnicos em dialética. Está aí a grande complexidade que as cartas de jogar possibilitaram enquanto inovação para a prática do jogo, seu caráter popular decorre disso. O baralho é um esquema material que pode acolher sistemas de representação diversos de forma a possibilitar interações que criam e modificam significados. Por mais que a abordagem deste trabalho vise apenas a interface como alvo primário, só esse escopo já se revelou extremamente complexo. Encarando a carta de jogar como o objeto a ser atingido, seu estudo também revelou caráter de tricotomia. Observar a carta em si revela planificação e manualidade, observar as cartas entre si revela uniformidade e ordenação, e observar as cartas em ação revela espacialidade. Isso apenas no território da interface, mas é inegável que mecânicas e histórias extraem o maior potencial sógnico dessas características das cartas.

Entendendo as mecânicas como sendo tanto a estrutura abstrata de regras quanto a estrutura que rege as informações dispostas nas cartas, percebem-se algumas regularidades. Começando pela plataforma material, podemos observar

padrões de cartas: a divisão em naipes e ranqueamentos, a categorização em tipos e o curinga; padrões de pilhas: a mão, a pilha de compra, a pilha de descarte, a pilha do centro e a pilha que marca pontuação. Pensando nas relações, emergem padrões de poder: o truque/vaza, o trunfo, o confronto entre cartas, a revelação de cartas e a imposição de seguir um naipe; e também padrões de ranqueamento: ordem natural, pedra-papel-tesoura e o ranqueamento nulo. Com relação ao jogar, pode-se elencar padrões de continuidade: baseado em turnos, um único turno comum, interceptação, fases ordenadas ou sem estrutura temporal, isto é, baseado em evento; igualmente padrões de interação: distribuir cartas, blefar, debater e pescar a carta de outro jogador (STEINBÖCK, 2017).

Muitos dos hábitos elencados permeiam a história das cartas. Os jogos de truque/vaza, em que cada jogador dispõe uma carta na pilha central até todos o fazerem, momento que define qual é a carta de maior valor, quem a jogou ganha a vaza, como no truco. Essa regra de jogo, por exemplo, foi de extrema popularidade durante toda evolução do formato do baralho. Jogos com essa dinâmica aparecem já nos primórdios das cartas de naipes monetários da China. O âmago desse fenômeno reside no caráter complexo de incerteza que as cartas provocam. Muitos desses jogos aparecem em seus primeiros registros formais em proibições e restrições de sua manifestação, de maneira que a maioria dos casos está relacionada com apostas. Incerteza remete à tensão, e a tensão chega ao máximo nos jogos de azar (HUIZINGA, 2012), não à toa as cartas afluem do papel-moeda e sua temporalidade coincide com a do desenvolvimento do capitalismo. Muito menos é acaso cassinos se apoiarem nos jogos de cartas enquanto fonte de dinheiro. Também não me parece coincidência a exploração desse caráter de incerteza complexa nos espetáculos de mágica e nas sessões de cartomancia. De qualquer forma, as cartas de jogar inauguram competências que extrapolam o ambiente do jogo, um grande exemplo é sua expressão em propostas pedagógicas, notoriamente por terem potente função educacional.

A dimensão da narrativa enquanto um dos elementos básicos do jogo é a de maior intrincamento no contexto das cartas. Usando o exemplo máximo que é o baralho tradicional, não é óbvia a história que está embutida no jogo de cartas. Olhando para sua materialidade, poucas pistas aparecem. Prestando atenção à sua estrutura simbólica, impressa na carta, porém, é possível interpretar uma história

antiga de reis, rainhas, valetes e menestréis, mas não existem ações, episódios ou adjetivações que recheiam essa narrativa. Essa leitura é muito interessante historicamente, mas não contribui para o funcionamento da máquina interativa que é o jogo de cartas. Ao invés disso, a história dos jogos de cartas pode estar no próprio ato de jogar, onde cada partida é também a ocasião em que uma narrativa se forma. Em *Magic: The Gathering* não é necessário ir tão longe, as cartas são gravadas com ilustrações de personagens específicos, e contam também com falas ou relatos ficcionais sobre as próprias cartas. Nesse caso, a narrativa está à mostra, construída a partir da variação nas linguagens das informações impressas nas cartas. Mesmo assim, cada partida conta sua própria história, produzida de maneira mutuamente interativa pelos jogadores engajados no jogo.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As cartas de jogar conformam uma plataforma única e especial, elas inauguram e consolidam um hábito perene nos jogos populares. Suas características materiais identificadoras são produto do desenvolvimento humano de tecnologias, especialmente pelo advento do papel, que planificou suportes de informação e possibilitou a condensação da memória externalizada. No processo de formação do baralho, houve a influência de muitas dinâmicas sígnicas de jogos anteriores, como também de culturas diversas. É notável que a história das cartas remonta um processo de complexificação das formas de relações humanas, e revela grande potencial de transmissão cultural pelo caráter popular dos jogos de cartas. A acessibilidade e a praticidade da plataforma se elevam pelo alto grau de variabilidade potencial, explorando o aspecto da incerteza até em espaços de esoterismo e de especulação.

A perspectiva histórica sugere que o germe da carta surgiu na China, provavelmente por meio de inovações nos processos de gravura em papel, junto com o papel-moeda e com os livros. Apesar dessa origem ser questionada, muitos indícios apontam para um trânsito dos jogos de carta do leste asiático em direção à Europa. É fato que a maior parte da literatura em inglês se concentra mais nas cartas já europeias ou nas imediatamente anteriores a isso. A maioria das investigações acerca da história das cartas, feitas no ocidente há séculos, não considera o baralho como uma plataforma além do baralho de padrão internacional, e isso dificultou a pesquisa do hábito material da plataforma. As cartas podem ter encontrado o apogeu da sua estabilidade no baralho tradicional, mas isso não exclui a evolução do formato da carta em outras manifestações. A revolução industrial transformou o jogo de cartas em um produto de massa através das máquinas de impressão e de corte, mas é importante ressaltar que esse sempre foi um fenômeno de cunho popular. Na verdade, quando as cartas de jogar emergiram, a tendência das reações dos governos foi proibir e restringir o carteadado, como os registros atestam. Mesmo assim, houve a resistência desse fenômeno cultural, que foi rapidamente integrado nas sociedades por onde passou, conformando práticas especiais que perduram até hoje.

As cartas de jogar observadas como artefato semiótico revelam que suas dinâmicas materiais possuem contornos com um referencial bem estabelecido, e permite entender a conformação de seu hábito através de transformações do ambiente externo. A semiótica de Peirce provê bases muito úteis nessa análise, as principais delas nos conceitos de hábito e semiose, nos alicerces das tricotomias do signo e da fenomenologia peirceana. Por meio das doutrinas da continuidade, do acaso e do falibilismo, o baralho é entendido como um signo em ação, semiose instanciada em um padrão incorporado em matéria. O hábito material deste artefato pode ser definido em três instâncias. Quando observamos a carta em si, percebemos que ela é plana e adaptada para interação através da mão. Já a carta como unidade de um conjunto, a relação que ressalta é de uniformidade e ordenação, uma vez que o baralho as cartas tendem a ter o verso padronizado e são utilizadas em pilhas. Quando o jogo acontece, a modularidade espacial do uso das cartas vem à tona, seu uso na superfície que apoia a disposição dos elementos dá vida à produção de signos variados.

Então as cartas de jogar, como plataforma, se caracterizam por serem planas, manuais, uniformes, ordinais e espaciais. Por serem planas, podem ser empilhadas e embaralhadas, além de possibilitar o manuseio em grande quantidade; por serem manuais, são operadas com praticidade e dinamismo; por serem uniformes, garantem a aleatoriedade entre um número maior de possibilidades em comparação com os dados; por serem ordinais, constroem uma relação entre elas que complexifica as regras e possibilitam estratégias mais intrincadas e de maior relevância ao andamento do jogo; sua espacialidade é central para a relação entre o jogador e o jogo, a disposição das cartas na mesa é decisiva para as regras e seu arranjo influencia na jogabilidade.

Essa análise revela qualitativamente o potencial do formato material da carta, ela tenta unir a perspectiva do artefato semiótico com a noção sobre os elementos básicos dos jogos. Através das categorias cenopitagóricas de Peirce e da convergência com a separação do jogo em interface, mecânica e história, advinda de Schell (2020), o estudo sobre a plataforma dos jogos de carta de Altice (2014) ganha novos valores. Apesar disso, a pesquisa se limitou a estudar principalmente os contornos da interface em sua dimensão material, flertando com as consequências disso nas mecânicas e sugerindo uma interpretação para a narrativa.

Então, fica latente o potencial de investigação sobre essas instâncias superiores, que pode emergir na análise das estruturas simbólicas impressas nas cartas, assim como no estudo de caso das dinâmicas em jogos de cartas específicos. Para além disso, também surge o potencial de estudos culturais e sociológicos sobre os nichos semióticos em que os baralhos atuam, isto é, os contextos sógnicos nos quais as cartas estavam presentes e que contribuíram para definir sua identidade.

A perspectiva dos jogos foi muito valiosa nesse processo por permitir a compreensão do jogo como fenômeno cultural de função significativa, isto é, como uma construção especial da subjetividade imersa em semiose que provoca consequências cognitivas. Com ela, a gama de manifestações da carta ganhou outro caráter mesmo em contextos diferentes dos jogos de cartas, o que aponta para a presença velada de dinâmicas lúdicas em espaços inusitados, em especial na superstição e no ilusionismo. Tais espaços podem aproveitar das qualidades formais das cartas de outras maneiras, cabem investigações futuras acerca da potencialidade da carta nas dinâmicas sógnicas desses contextos. A contribuição do presente trabalho dá fundações para essas análises partindo da plataforma do baralho em sua materialidade. Fica o desafio imposto pelo atual processo evolutivo das tecnologias digitais de transpor essa noção para o ambiente virtual.

Cada vez mais artefatos são digitalizados, mas nem sempre a digitalização adere ao hábito de forma dominante. No caso das cartas, esse processo tem mais expressão quando são levados em conta os jogos produzidos atualmente, mas isso não quer dizer que os carteados tradicionais foram deixados de lado. Na verdade, a revolução da acessibilidade agravou muitas relações de vício, principalmente com os jogos de aposta, mas não apenas. Nesse movimento, a carta e o jogar cartas sofreram profundas mudanças com relação à sua forma de apresentação. Todas as características fundantes que elaborei anteriormente se elevam para um grau superior de abstração, nível que a computação articula e demonstra em seus códigos de programação. Apesar disso, o hábito da carta de jogar ainda se manifesta com alicerces na preservação de uma plataforma pré-digital, solidificando seus contornos formais seculares.

As primeiras bases da carta em si já são difíceis de conceber no ambiente virtual, a planificação é onipresente em qualquer experiência mediada por uma tela,

mas ainda é inviável a interação material nessas experiências. A ausência de tangibilidade dos componentes é a maior perda do processo de digitalização das cartas, ela extingue com a manualidade, a mão que media o acoplamento da cognição nas cartas com a mente humana. Sem esse instrumento tátil o funcionamento dos baralhos perde um pouco de sua configuração original. Mesmo assim, as potencialidades advindas da plataforma das cartas de jogar são extensivamente exploradas, ainda mais quando são observadas as mecânicas e as narrativas dos jogos digitais.

Muitos jogos de cartas nativos digitais não usam a dualidade da carta como insumo principal de mecânicas, o ambiente virtual subverte o caráter de confiança nesses processos e recorre a mediadores digitais para atestar a dinâmica de segredo (ALTICE, 2014). Grande parte disso é fruto da individualização excludente que os processos de digitalização de jogos de carta causam, uma vez que jogar cartas passa de uma ocasião de encontro e comunhão para uma situação de isolamento entre um jogador e um computador. Ou seja, existem valores sociais e culturais perdidos nesse processo. Em jogos de carta digitais contemporâneos, geralmente a carta é representada aproveitando-se mais do seu conceito analógico do que da sua função. Muitos jogos de tabuleiro usam as cartas como ferramenta para conferir aleatoriedade, nos jogos digitais essa é uma premissa viável sem necessariamente usar o conceito da forma analógica da carta. Por isso muitos jogos, principalmente de RPG, usam a premissa da espacialidade como filão para explorar as dinâmicas sógnicas dos jogos. No computador, a carta passa a apresentar animações e sons, são incrementos de linguagens, tornando complexa aquela expressão e atribuindo mais significado ao jogo, principalmente em sua interface, ou estética. “A carta de jogar digital ainda é uma carta de jogar, mas não uma plataforma” (ALTICE, 2014 p. 54).

O fenômeno da digitalização confere novo grau de complexidade para as funções “materiais” das cartas, da mesma forma que o hábito dos jogos de cartas se transfigura. A compreensão da plataforma analógica é imperativa nas investigações acerca das dinâmicas pós-digital. Dito isso, como cultural popular secular e como abrigo de dinâmicas sógnicas inovadoras, as cartas de jogar revelam muito sobre nossa cognição externa, sobre os potenciais de transformação contidos nos artefatos que usamos, e sobre nossa relação com o ambiente que construímos.

## REFERÊNCIAS

ALTICE, Nathan. The Playing Card Platform. **Analog Game Studies**, v. 1, n. 4, nov. 2014. Disponível em: <https://analoggamestudies.org/2014/11/the-playing-card-platform/>. Acesso em: 22 fev. 2022.

ARAUJO, Daniel Paz de; HILDEBRAND, Hermes Renato. Gameotics: a game analysis method based on semiotics. **Design, User Experience, And Usability. Design Philosophy And Theory**, [S.L.], p. 14-22, 2019. Springer International Publishing. [http://dx.doi.org/10.1007/978-3-030-23570-3\\_2](http://dx.doi.org/10.1007/978-3-030-23570-3_2).

ATÃ, Pedro; QUEIROZ, João. Nicho de artefatos semióticos e externalismo cognitivo. **Semióticas Cognitivas: nuevos paradigmas**, [S.L.], n. 35, p. 211-227, jul./dic. 2021. Latin American Semiotics Association deSigniS. <http://dx.doi.org/10.35659/designis.i35p211-227>.

DUMMETT, Michael; ABU-DEEB, Kamal. Some Remarks on Mamluk Playing Cards. **Journal Of The Warburg And Courtauld Institutes**, [S.L.], v. 36, n. 1, p. 106-128, 1973. University of Chicago Press. <http://dx.doi.org/10.2307/751160>.

FARLEY, Helen. **A Cultural History of Tarot: from entertainment to esotericism**. Londres: I.B. Tauris, 2009.

FONT, Jose M.; MAHLMANN, Tobias; MANRIQUE, Daniel; TOGELIUS, Julian. A Card Game Description Language. **Applications Of Evolutionary Computation**, [S.L.], p. 254-263, 2013. Springer Berlin Heidelberg. [http://dx.doi.org/10.1007/978-3-642-37192-9\\_26](http://dx.doi.org/10.1007/978-3-642-37192-9_26).

GLASS, Leonardo. **A História das Cartas de Jogos no Brasil**. 2017. Disponível em: <https://aguaeazeite.wordpress.com/2017/08/21/a-historia-das-cartas-de-jogos-no-brasil/>. Acesso em: 8 dez. 2022.

HARGRAVE, Catherine Perry. **A History of Playing Cards and a Bibliography of Cards and Gaming**. Nova York: Dover Publications, 2000.

HUIZINGA, Johan. Natureza e Significado do Jogo como Fenômeno Cultural. *In: Homo Ludens*. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012. p. 3-31.

LO, Andrew. The game of leaves: an inquiry into the origin of chinese playing cards. **Bulletin Of The School Of Oriental And African Studies**, [S.L.], v. 63, n. 3, p. 389-406, jan. 2000. Cambridge University Press (CUP). <http://dx.doi.org/10.1017/s0041977x00008466>.

NASCIMENTO, Natali da Assunção Gonçalves do. **O baralho de cartas como objecto de comunicação da cultura popular**. 2011. 101 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Curso de Design de Comunicação, Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa, 2011.

NÖTH, Winfried. **Panorama Da Semiótica: de Platão a Peirce**. 2. ed. São Paulo: Annablume, 1998.

PARLETT, David. **Chinese Leaf Game**. Disponível em: <https://www.parlettgames.uk/histocs/leafgame.html>. Acesso em: 20 dez. 2022.

PARLETT, David. **The Penguin Book of Card Games**. 3. ed. Londres: Penguin Books, 2008.

PEIRCE, Charles S. **The collected papers of Charles Sanders Peirce**. Vols. 1-8 (1931-58), Charles Hartshorne, WEISS, Paul; BURKS; Arthur, W. (Eds). Cambridge, MA: Harvard University Press, 1996.

PEIRCE, Charles S. 1893–1913. **The Essential Peirce. Selected Philosophical Writings**. Vol. 2. THE PEIRCE EDITION PROJECT, (ed.) 1998. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.

PICKLES, Anthony J. **Money Games: gambling in a papua new guinea town**. Nova York: Berghahn Books, 2019.

QUEIROZ, João. Linguagem, ferramentas e artefatos semióticos. **Galáxia**, [s. l.], ed. 14, p. 37-47, 2007. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=399641240013>. Acesso em: 15 jan. 2023.

QUEIROZ, João. Sistemas semióticos, artefatos cognitivos, Umwelt – uma contribuição ao Design da Informação. **InfoDesign - Revista Brasileira de Design**

da **Informação**, [S.L.], v. 7, n. 2, p. 07–12, 2011. Disponível em: <https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/94>. Acesso em: 31 ago. 2022.

SANTAELLA, Lúcia. **A teoria geral dos signos**: semiose e autogeração. 1. ed. São Paulo: Editora Ática, 1995.

SANTAELLA, Lúcia. Bases teóricas para aplicação. In: **Semiótica Aplicada**. 1. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002. cap. 1, p. 1-28.

SANTAELLA, Lúcia. **O corpo do signo e seu contexto**. 2022. Disponível em: <https://redeciep.wordpress.com/2022/05/17/o-corpo-do-signo-e-seu-contexto/>. Acesso em: 13 jan. 2023.

SANTAELLA, Lúcia. O Papel da Mudança de Hábito no Pragmatismo Evolucionista de Peirce. **Cognitio**, São Paulo, v. 5, n. 1, p. 75-83, jan./jun. 2004.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. 1. ed. São Paulo: Brasiliense, 2010.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design**: A Book of Lenses. 3. ed. [S. l.]: CRC Press, 2020.

STEINBÖCK, Matthias. **Game Design Patterns in Digital Card Games**: A browser engine to an abstract card game model. 2017. Tese (Mestrado em Software Engineering & Internet Computing) - Faculdade de Informática, Vienna University of Technology, [S. l.], 2017.

SUASSUNA, Marina. Baralho: um curinga ao longo do tempo. **Continente**, Recife, v. 17, n. 181, p. 22-29, jan. 2016a.

SUASSUNA, Marina. Colônia: o Brasil dá as cartas. **Continente**, Recife, v. 17, n. 181, p. 30-33, jan. 2016b.

WASSERMAN, Joe A. Materially Mediated: boardgames as interactive media and mediated communication. In: BROWN, Douglas; MACCALLUM-STEWART, Esther (ed.). **Rerolling Boardgames**: essays on themes, systems, experiences and ideologies. Jefferson: McFarland, 2020. p. 71-87.

WINTLE, Simon. **Early History of Playing Cards**. The World of Playing Cards, 2022a. Disponível em: <https://www.wopc.co.uk/history-the-history-of-playing-cards/>. Acesso em: 10 nov. 2022.

WINTLE, Simon. **Mamluk Playing Cards**. The World of Playing Cards, 2022b. Disponível em: <https://www.wopc.co.uk/history-the-history-of-playing-cards/>. Acesso em: 04 dez. 2022.

WINTLE, Simon. **The History of Playing Cards**. The World of Playing Cards, 2022c. Disponível em: <https://www.wopc.co.uk/history-the-history-of-playing-cards/>. Acesso em: 10 nov. 2022.

'Fallibilism'. Citação em: M. Bergman & S. Paavola (Eds.), **The Commens Dictionary: Peirce's Terms in His Own Words**. New Edition. Disponível em: <http://www.commens.org/dictionary/term/fallibilism>. Acesso em: 17 jan. 2023.

'Habit'. Citação em: M. Bergman & S. Paavola (Eds.), **The Commens Dictionary: Peirce's Terms in His Own Words**. New Edition. Disponível em: <http://www.commens.org/dictionary/term/habit#>. Acesso em: 20 jan. 2023.

'Synechism'. Citação em: M. Bergman & S. Paavola (Eds.), **The Commens Dictionary: Peirce's Terms in His Own Words**. New Edition. Disponível em: <http://www.commens.org/dictionary/term/synechism#>. Acesso em: 17 jan. 2023.

'Tychism'. Citação em: M. Bergman & S. Paavola (Eds.), **The Commens Dictionary: Peirce's Terms in His Own Words**. New Edition. Disponível em: <http://www.commens.org/dictionary/term/tychism>. Acesso em: 17 jan. 2023.

ARTE E CULTURA. **Provocações**: Maria Lucia Santaella Braga, São Paulo: TV Cultura, 04 de junho de 2010. Programa de TV.