

A experiência singular dos jogos digitais: o *video game* em suas potencialidades estéticas

Carlos Magno Camargos Mendonça

Doutor
Universidade Federal de Minas Gerais
macomendonca@gmail.com

Filipe Alves de Freitas

Doutorando
Universidade Federal de Minas Gerais
emaildofilipe@yahoo.com.br

Resumo

Como partícipe do debate difuso e polêmico sobre a legitimação artística do *video game*, este artigo propõe a hipótese de que a análise das potencialidades estéticas dos jogos digitais requer uma perspectiva que conceba a experiência estética como uma questão relacional, e ensaia a aplicação do sistema teórico proposto pelo filósofo pragmático John Dewey a dois jogos casuais, visando demonstrar a possibilidade de perceber outras dimensões que não a narrativa como âmbito da expressão das obras.

Palavras-chave

Jogos digitais, experiência estética.

1 Introdução

Em um artigo intitulado “Video games can never be art”¹, o crítico de cinema norte-americano Roger Ebert reacende um debate que tem movimentado *blogs*, fóruns e listas de

¹ “Video games can never be art”. Disponível em http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html Acesso em 11 abr. 2011.

discussão *online* há anos, e permanece longe de alcançar qualquer tipo de consenso: o de um possível estatuto artístico para os jogos digitais – questão que, curiosamente, tem sido relativamente ignorada pelo campo dos estudos acadêmicos.

Desde “Spacewar!” – criado em 1961 por estudantes de computação do MIT (Massachusetts Institute of Technology) e hoje tido como o marco inaugural dos jogos digitais² – os *games* cresceram em complexidade, em potencial expressivo e em relevância social. Quando Ebert diz que os *games games* ‘jamais’ poderão ser arte, ele não se refere ao atual estágio de desenvolvimento tecnológico do meio, mas sim a certas características estruturais que, ‘em princípio’, o impediriam de atingir um estatuto artístico. Cabe, então, ao campo acadêmico, verificar se a hipótese do crítico americano está de acordo com formulações teóricas a respeito da arte. Tentaremos, neste sentido, apresentar uma possibilidade de respostas para esta questão: é possível afirmar que jogos digitais ‘jamais’ serão arte? Em outros termos: ‘em princípio’, seriam os *games* incapazes de provocar uma experiência estética? Tal esforço requer, portanto, que comecemos por esclarecer o que entendemos por ‘experiência estética’.

2 Experiência Estética

O adjetivo “estético” é de origem grega, embora os primeiros escritores a se referirem à experiência estética não a denominaram assim. Os enunciados sobre a beleza provavelmente começam com Pitágoras, que inicia a história do conceito, identificando a percepção da beleza à experiência do espectador que concentra seus sentidos sobre algo. Da antiguidade ao Renascimento a noção pouco avançou, concebendo como requisito ora uma disposição particular do espectador, ora uma faculdade especial da alma humana, como explica Wladislaw Tatarkiewicz (2008):

a antiguidade, a Idade Média e o Renascimento trataram a experiência estética até certo ponto, mas o âmbito das suas investigações foi limitado. As questões que se propuseram foram principalmente as seguintes: ‘A que devemos a experiência dessas emoções, e que faculdades mentais requerem?’, ao invés de ‘como definir essas emoções?’ Pois a definição parecia simples: a experiência estética é a experiência da beleza (TATARKIEWICZ, 2008, p. 355, tradução nossa).

Durante o século XVIII, de acordo com o interesse psicológico característico do Iluminismo, começa-se a questionar ‘o que seria a beleza’, e o conceito platônico de

² PEARCE, Celia. *Towards a Game Theory of Games*. Disponível em <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/tamagotchi> Acesso em 12 set. 2010.

‘intuição’ é substituído pelo de ‘gosto’: a capacidade de distinguir o belo do feio. Mas as vertentes teóricas inglesas e alemãs sobre a experiência estética só seriam conciliadas ao final daquele século, com a obra de Kant. Elaborada gradualmente e formulada em definitivo em sua ‘Crítica do Juízo’, de 1790, sua teoria incorporava a tese fundamental dos estetas ingleses de que o juízo estético não podia ser considerado lógico, pois era essencialmente subjetivo. Kant descrevia o prazer estético como “o prazer que resultava da correspondência que existe entre a configuração do objeto e a mente humana” (TATARKIEWICZ, 2008, p. 360, tradução nossa), compreendendo que, como as mentes humanas se estruturam do modo similar, um julgamento de beleza pode aspirar à universalidade, ainda que não se possa estabelecer uma regra universal capaz de definir a beleza.

Na segunda metade do século XIX, a experiência estética substitui a beleza como conceito central do campo da estética, convertendo essa disciplina, em grande parte, em um ramo da psicologia. Multiplicaram-se tentativas, muitas vezes paradoxais, de produzir uma “teoria geral” da experiência estética, descrevendo-a ora como uma experiência peculiar irreduzível e não suscetível a análise; ora como nada mais que um sentimento de prazer; ora como um tipo de conhecimento, retomando a ‘intuição’ como o sentido especial da beleza; ora como uma experiência puramente emocional, uma ‘euforia’, um “encantamento indefinível”; ora como uma “ilusão consciente”; como uma atitude passiva de contemplação, em que o sujeito submete os poderes da mente à percepção do objeto; ora como uma experiência ativa de ‘empatia’, ou seja, que ocorre quando o sujeito transfere suas próprias experiências para o objeto (TATARKIEWICZ, 2008, p. 362-372).

Experiência é o conceito fundante da teoria do filósofo pragmático John Dewey (2010), formulada de modo a relacionar a experiência estética às experiências ordinárias que nos ocorrem a todo tempo. Em ‘Arte como Experiência’, de 1934, Dewey usa o termo para descrever o resultado da interação entre as criaturas vivas e os ambientes que as cercam, interação que ocorre a todo tempo, pois, segundo ele, só se vive ‘em relação’ com o ambiente: “a experiência ocorre continuamente, pois a interação entre o ser vivo e os processos ambientais está envolvida no próprio processo de viver” (DEWEY, 2010, p. 109).

Segundo o autor, para ser considerada estética, uma experiência deve assumir uma dimensão singular ao promover o arrebatamento da criatura viva da experiência ordinária. Diferenciam-se então, na teoria de Dewey, as experiências cotidianas de ‘uma experiência’ desenvolvida de maneira organizada e até a completude. A ideia de ‘consumação’ irá servir para separar as duas modalidades do conceito: no cotidiano, as experiências são

constantemente interrompidas por distrações, enquanto que, para ser considerada como ‘uma experiência’, ela deve prosseguir até atingir uma conclusão que não é uma mera cessação.

Ainda segundo o autor, uma experiência singular tem uma propriedade que a “unifica”, ou decerto não poderia ser descrita como tal (DEWEY, 2010, p.112). Pode haver lacunas ou separações entre os componentes da experiência, mas que apenas preservam a identidade destes, sem torná-los independentes. Experiências desse tipo são descritas por ele como “cursos de ação em que os atos sucessivos são perpassados por um sentimento de significado crescente, que é conservado e se acumula em direção a um fim vivido como a consumação de um processo” (DEWEY, 2010, p.115). A experiência estética é então aquela que marca a criatura viva de um modo que seu conhecimento de si mesma se modifica. Essa experiência não pode ser mecânica (no sentido da ação repetitiva sem esforço imaginativo), nem fragmentada, tal como a experiência cotidiana. Nas palavras de Dewey:

Talvez possamos ter uma ilustração geral, se imaginarmos que uma pedra que rola morro abaixo tem uma experiência. Com certeza, trata-se de uma atividade suficientemente ‘prática’. A pedra parte de algum lugar e se move, com a consistência permitida pelas circunstâncias, para um lugar e um estado em que ficará em repouso – em direção a um fim. Acrescentemos a esses dados externos, à guisa de imaginação, a ideia de que a pedra anseia pelo resultado final; de que se interessa pelas coisas que encontra pelo caminho, pelas condições que aceleram e retardam seu avanço, com respeito à influência delas no final; de que age e se sente em relação a elas conforme a função de obstáculo ou auxílio que lhes atribui; e de que a chegada final ao repouso se relaciona com tudo o que veio antes, como a culminação de um movimento contínuo. Nesse caso, a pedra teria uma experiência, e uma experiência com qualidade estética. (DEWEY, 2010, p.115-116).

Assim, segundo Dewey, uma experiência singular é organizada por um elemento estético que confere unidade a um conjunto de detalhes fisicamente dispersos no todo vivenciado. Esse eixo paradigmático – se é que podemos utilizar tal termo sem implicar linearidade e univocidade – descreveria o arranjo dos elementos da experiência em suas relações, “tal como os tons se transformam em música ao serem ordenados em uma melodia” (DEWEY, 2010, p.151). A experiência singular depende, para o sujeito nela envolvido, de um trabalho de reconstrução, de reunião desses detalhes e da percepção das relações entre eles.

Essa concepção descreve um tipo de experiência estética que ultrapassa os limites do campo da arte, pois ‘criatura viva’ e ‘ambiente’ podem interagir de maneira a constituir ‘uma experiência’ nas mais variadas situações – inclusive as mais grotescas – desde que o princípio exposto por Dewey seja respeitado.

Um dos argumentos citados por Ebert para justificar sua categórica asserção sobre a impossibilidade de um estatuto artístico dos jogos digitais consiste no fato de que estes, com sua competitividade, suas regras e suas condições bem definidas para a vitória, são como os ‘esportes’ – os quais não nutrem quaisquer pretensões artísticas. A questão, entretanto, não é assim tão simples, pois o tipo singular de experiência descrito por Dewey poderia emergir até mesmo de um evento banal como uma partida esportiva. O autor provavelmente concordaria que um jogo de futebol não é necessariamente estético: trata-se, em geral, de uma prática mecânica submetida a rígidas convenções³. E, entretanto, talvez possamos nos recordar ‘daquele’ jogo fatídico, no qual as circunstâncias (a carreira de um jogador, a situação da equipe no campeonato, o engajamento da torcida) se configuraram de modo a conferir-lhe uma dramaticidade estética, e que Dewey certamente permitiria considerarmos como uma “experiência singular”.

É claro que, no exemplo acima, o que ocorre é uma confluência fortuita dos elementos envolvidos na experiência, o que não bastaria para justificar a reivindicação de um lugar para os esportes ou *games* entre outras produções artísticas. O que é importante perceber é que a teoria de Dewey nos fornece conceitos capazes de nortear a busca por elementos estéticos até mesmo em um tipo de objeto que não é tradicionalmente identificado com os ideais de refinamento e elevação normalmente associados à arte.

Partimos da compreensão de que certos estudos sobre Estética no campo da comunicação, como bem coloca José Luiz Braga (2010), assinalam uma passagem do tratamento da obra como centro das atenções para um foco na experiência, tornando a questão estética essencialmente relacional e levando a uma mudança de escala segundo a qual a experiência estética passa a ser apenas probabilística: que ‘algo pode acontecer’, importando menos os resultados (manifestos em um ‘alto’ valor da obra) que as condições que levam à variação desses resultados. Considerar apenas os fenômenos raros em que uma ‘comunicação verdadeira’ – descrita como uma comunicação-comunhão completa – é atingida, seria correr o risco de perder de vista “tudo o que, mesmo de modo canhestro, vai constituindo uma vida cotidiana” (BRAGA, 2010, p. 69).

Assim, não responderemos à assertiva de Ebert com casos de jogos digitais em que ‘uma experiência’ é atingida plenamente e de maneira incontestável, pois se o campo dos *games* contasse com tais exemplos, a questão do seu estatuto artístico não seria polêmica

³ Há autores que discordariam dessa qualificação do esporte, como Ulrich Gumbrecht (2007), que defende a legitimidade estética dos eventos esportivos e justifica seu apelo comercial e admiração popular ao não somente elevá-los à mesma categoria do teatro e da dança, como exaltá-los como “a forma mais popular e intensa de contemplação estética”.

como é. Ao invés disso, pretendemos observar justamente as potencialidades estéticas dos jogos digitais, analisar se mesmo as obras mais desprezíveis contêm traços que indicam uma possível passagem do âmbito da experiência cotidiana para o da estética. Não presumimos conseguir neste artigo mais do que, diante do contundente “nunca” proposto por Ebert, apontar exemplos que nos permitam dizer “talvez”.

3 Uma perspectiva comunicacional

Embora os jogos digitais tenham conquistado terreno no campo das pesquisas acadêmicas, esta conquista permanece marcada pela cisão entre duas vertentes principais, discordantes em relação à perspectiva que deve ser aplicada a estes estudos. O primeiro destes grupos é composto pelos autodenominados “narratólogos”, adeptos de um conceito de ‘narratividade’ que não é exclusivo a um meio específico, mas concebido como um texto tecido pelos fios das narrativas traçadas pelos seres humanos em seus esforços por dar sentido às suas percepções e experiências, como “o padrão central para a cognição, compreensão e explicação e a ferramenta mais importante para a construção de identidades e histórias” (SIMONS, 2007, s/p, tradução nossa). Já o segundo grupo se posiciona contra a tendência dos narratólogos de privilegiar a dimensão narrativa ao analisar jogos digitais. Auto proclamados “ludólogos” (de ‘ludus’, a palavra latina para “jogo”), esses autores partem dos ideais estabelecidos nos trabalhos de Roger Caillois e Johan Huizinga para defender que há certo mérito em analisar os jogos digitais enquanto uma expansão do drama ou da narrativa tradicionais – uma vez que compartilham elementos comuns, como personagens, encadeamento de ações, cenários etc. –, mas que essa perspectiva deixa de lado uma dimensão crucial: analisar jogos enquanto ‘jogos’ (FRASCA, 1999).

Não é nosso objetivo aqui julgar qual das perspectivas é a mais adequada para o estudo dos jogos digitais, mesmo porque a variedade de manifestações e gêneros dos *video games* é grande o bastante para que se encontre exemplos que justifiquem os argumentos de ambas as partes. Entretanto, devemos notar que estas abordagens fornecem poucos indícios capazes de nortear um estudo das possibilidades estéticas dos jogos digitais, forçando-nos a procurar por outra perspectiva.

À concepção de ‘narrativa’ comumente aplicada à análise dos jogos digitais – na prática, sob uma forma muito mais conservadora e limitada que o conceito universal defendido pelos narratólogos –, preferimos a de ‘expressão’, a nosso ver, mais compatível

com a variedade de manifestações que nosso objeto assume. A ‘expressão’ é, para John Dewey, o cerne da experiência estética, que ele caracteriza como um ato de comunicação. “Por serem expressivos, os objetos artísticos comunicam algo. Não estou dizendo que a intenção do artista seja a comunicação com o outro. Mas ela é consequência de seu trabalho – o qual, aliás, só vive em comunicação quando atua na experiência de terceiros” (DEWEY, 2010 p.212).

A teoria formulada por Dewey parte de uma concepção claramente comunicacional da experiência estética. O autor ressalta como a linguagem, ao separar o processo artístico (atribuído ao ato de criação) do estético (atribuído ao ato de percepção), gera uma concepção errônea desses processos como instâncias estanques (DEWEY, 2010, p.125). Mesmo uma concepção da arte que a considere como a perfeição técnica na execução de uma tarefa implica aqueles que percebem ou desfrutam do produto executado como medida dessa “perfeição”. E também a percepção estética está intimamente ligada ao ato criador, pois não percebemos como artísticas obras naturais, como uma rocha esculpida pela erosão. Acreditamos que uma concepção “comunicacional” da experiência estética nos permita superar uma certa tendência a localizar apenas na narrativa o ‘locus’ da expressividade dos *games*, como nos demonstram os objetos que escolhemos para análise neste artigo.

4 Jogos ‘casuais’

Retomemos a questão da expressão nos jogos digitais, trabalhando com um par de ‘jogos casuais’. Esse formato de grande popularidade recente consiste em jogos simples e curtos, em geral jogáveis gratuitamente via internet, e configura uma boa fonte de exemplos dada a sua variedade de gêneros, sua abertura à experimentação, e sua relativa simplicidade que facilita o nosso próprio trabalho de descrevê-los. A opção por estes exemplos ‘casuais’ – para não dizer “banais” – possivelmente horrorizaria Ebert, mas obedece a dois motivos. Em primeiro lugar, essa escolha serve de resposta a um dos argumentos comuns dos detratores do potencial estético dos jogos de computador – e da arte popular em geral, como nota Richard Shusterman: trata-se de uma crítica ao caráter comercial da cultura de massa que ressalta o fato de que não apenas seus produtos visam ao lucro, como tendem a ser homogêneos e padronizados de modo a apelar a um público de massa (SHUSTERMAN, 1998, p.105). Jogos digitais ‘casuais’ são mais simples e curtos, mas por isso mesmo tendem a ser criados e distribuídos de maneira independente à lógica dos grandes “estúdios” de

produção. Em segundo lugar, se pudermos encontrar traços que apontem para a possibilidade de uma experiência estética mesmo nesses exemplos ‘casuais’, teremos refutado o incisivo “nunca” de Ebert e apontado caminhos para a busca desses traços em obras mais sofisticadas.

Ao discorrer sobre o papel da narrativa nos jogos digitais, a pesquisadora Marie-Laure Ryan adverte:

o uso de elementos narrativos em jogos de computador tais como personagens individualizados, cenários concretos e objetivos e ações naturalizáveis não é um fim em si mesmo, mas um meio em prol do objetivo de atrair o jogador para dentro do mundo do jogo. A narratividade desempenha uma função antes instrumental que estritamente estética: assim que o jogador encontra-se imerso no jogo, o tema narrativo pode ser relegado ao pano de fundo ou temporariamente esquecido (RYAN, 2001, s/p, tradução nossa).

Uma fração significativa dos jogos de computador segue um modelo que dificilmente poderia ser caracterizado como uma narrativa interativa. Nesses jogos, alternam-se estágios em que o jogador deve interagir com um ambiente virtual e superar obstáculos para atingir determinados objetivos e instâncias narrativas na forma de textos ou vídeos (conhecidos pelo nome de ‘*cutscenes*’) que avançam a metaestória (a narrativa contextual que aplica técnicas de outros formatos narrativos para engendrar um jogo mais interessante). A importância dessas instâncias narrativas pode variar de jogo a jogo ou mesmo de acordo com cada jogador. Em alguns casos podemos considerar a história como apenas um elemento que enriquece a experiência das fases “jogáveis”, enquanto que em outros podemos apelar para a definição de “literatura ergódica” de Espen Aarseth (1995 apud MURRAY, 2004, p.04) para caracterizar o jogo: um texto que requer algum tipo de esforço não-trivial por parte do leitor para que a história prossiga.

A questão da narrativa é ainda um dos pontos usados por Roger Ebert para reforçar sua negação do estatuto artístico dos *games*, especificamente a maleabilidade de certas histórias e a possibilidade de intervenção do jogador na trama. “A arte visa levá-lo a uma conclusão inevitável, não a uma orgia de escolhas. Se da próxima vez eu faço Romeu e Julieta atravessarem a história nus e andando sobre as mãos, não seria isso muito legal?” (tradução nossa).⁴ A ironia de Ebert ecoa na crítica de Jean-François Lyotard (1996) à necessidade neurótica de intervenção material nas obras de arte contemporâneas:

Vivemos e julgamos de acordo com esta vontade de ação. Quando um computador nos convida a jogar ou nos deixa jogar, o aspecto valorizado é que aquele que recebe o convite manifeste sua capacidade de iniciativa, de atividade

⁴ Disponível em <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20070721/COMMENTARY/70721001> Acesso em 11 abr. 2011.

etc. Nós somos, portanto, ainda tributários do modelo cartesiano do ‘tornar-se senhor e possuidor...’. Ele implica o recuo da passibilidade através do que, exclusivamente, estamos aptos a receber e portanto modificar e agir, e até mesmo a gozar. (Lyotard, 1996, p.265)

A crítica de Ebert parece demonstrar uma tendência a localizar na narrativa o ‘eixo expressivo’ da obra – no sentido proposto por Dewey, de um elemento “unificador” da experiência –, muito embora considerar como artísticas apenas as obras que ‘contam histórias’ seria optar por uma concepção estreita que descartaria, por exemplo, toda a arte abstrata.

A polêmica entre narratólogos e ludólogos decorre justamente do fato de que nem sempre a narrativa desempenha esse papel fundamental. Conforme aponta Ryan, em muitos jogos a história é supérflua. Por outro lado, apesar de privilegiarem em suas análises os aspectos do próprio jogo, como as regras, a mecânica, a interface e a jogabilidade, os ludólogos falham em perceber que esses aspectos podem operar como o eixo organizador da experiência e têm, muitas vezes, função expressiva – ainda que não necessariamente narrativa.

Tomemos um primeiro exemplo: ‘Passage’⁵, criado pelo artista independente Jason Rohrer em 2007. Nele o jogador utiliza as setas do teclado para controlar um ‘avatar’ – no caso, uma representação simplificada de um homem jovem – capaz de mover-se em quatro direções em uma área de 100 ‘pixels’ de largura por 16 ‘pixels’ de altura (Figura 1). O jogador inicia no lado esquerdo da tela e pode explorar regiões acima e abaixo, para além dos limites do enquadramento original; mas seu objetivo é alcançar o lado direito. Nesse lado os ‘pixels’ estão compactados, formando um cenário indiscernível que se desenrola e torna-se visível conforme o avatar desloca-se em sua direção. Por sua vez, o trecho percorrido se compacta e torna-se indistinguível no canto esquerdo da tela. O jogador pode apreciar a “paisagem” inscrita no cenário, ou explorar caminhos labirínticos acima e abaixo em busca de tesouros, que conferem pontos. Em determinado momento, o jogador encontra uma versão feminina do avatar: ele pode evitá-la ou ir ao seu encontro, em cujo caso a “garota” passa a acompanhar nosso herói durante o resto do jogo. Acompanhado, o jogador recebe o dobro de pontos a cada novo tesouro encontrado, mas o casal não consegue percorrer os mesmos caminhos estreitos que o avatar solitário antes podia, de modo que muitos dos tesouros espalhados pelo jogo tornam-se inacessíveis (Figura 2). Conforme se desloca rumo à direita, aspectos do avatar se alteram: os ‘pixels’ que representam seu cabelo

⁵ Disponível em <http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/> Acesso em 11 abr. 2011.

tornam-se brancos e recuam, enquanto sua postura torna-se arqueada (Figura 3). Após exatos cinco minutos de jogo, o avatar desaparece e é substituído por uma pequena lápide, a que o jogo chega ao seu inevitável fim, não importando o número de pontos acumulados.

Figura 1



Figura 2



Figura 3



Não é preciso discutir as interpretações desta pequena obra, que parecem bastante evidentes. O que é notável observar, entretanto, é que 'Passage', como muitos jogos digitais, tem a capacidade de gerar interpretações. Enquanto que as regras das competições esportivas são, em geral, convencionais – aparentemente arbitrárias e acordadas entre os competidores 'a priori' –, as regras de muitos jogos digitais seguem uma lógica interna à obra e são aprendidas pelo jogador durante o próprio jogo: através de tentativa e erro, ele descobre os limites e obstáculos que lhe são impostos e desenvolve uma representação mental daquele mundo virtual. As regras do esporte são capazes de conduzir a um jogo competitivo e capaz de produzir nos jogadores uma experiência cinestésica, mas dificilmente poderiam ser consideradas *expressivas*. Em jogos como 'Passage', no entanto, a descoberta das limitações impostas pela mecânica do jogo reorganiza o sentido dos demais elementos da obra, operando como esse "eixo" descrito por Dewey.

‘Small Worlds’⁶ é outro desses ‘jogos casuais’ provocantes. Criado pelo designer de jogos inglês David Shute, recebeu o prêmio máximo da 6ª Competição de Design de Jogabilidade Casual⁷, assim como o prêmio de escolha da audiência na mesma competição. O jogo acompanha um avatar ainda mais “simplificado” que o protagonista de ‘Passage’, formado por três blocos quadrados empilhados verticalmente (dois blocos vermelhos formam o corpo, um bloco de cor semelhante à da pele humana sugere a cabeça), e é controlado pelo jogador através das teclas do teclado. Esse avatar é capaz de transitar por um cenário bidimensional formado por blocos uniformes, no qual apenas as cores dos blocos são capazes de sugerir a forma de uma estação espacial em ruínas. De início, o extremamente “tosco” avatar ocupa uma porção significativa da tela quadrada. O ambiente ao redor encontra-se obscurecido, com exceção da região imediatamente ao redor do protagonista (Figura 4). Conforme o jogador conduz o avatar através do cenário labiríntico, mais trechos do ambiente vão sendo “iluminados” (Figura 5). O ponto de vista do jogador recua à medida que o cenário vai sendo explorado e revelado, os blocos “toscos” que formam as imagens gradualmente reduzindo-se e tornando-se pequenos ‘pixels’ componentes de uma imagem que aos poucos se torna mais nítida (Figura 6). A “trama” do jogo consiste na busca do protagonista por uma rota de fuga da estação condenada. Ele deve explorar não apenas esse cenário inicial, como quatro outras cenas (um campo de asteroides, um castelo ou fábrica abandonada, a carcaça de um animal gigante e uma paisagem subterrânea congelada que evoca o interior de um globo de neve), em busca de itens que lhe permitirão ativar uma cápsula de fuga.

⁶ Disponível em <http://jayisgames.com/cgdc6/?gameID=9> Acesso em 11 abr. 2011.

⁷ Competição regular conduzida pelos organizadores do site jayisgames.com, importante referência online no campo dos jogos casuais.

Figura 4

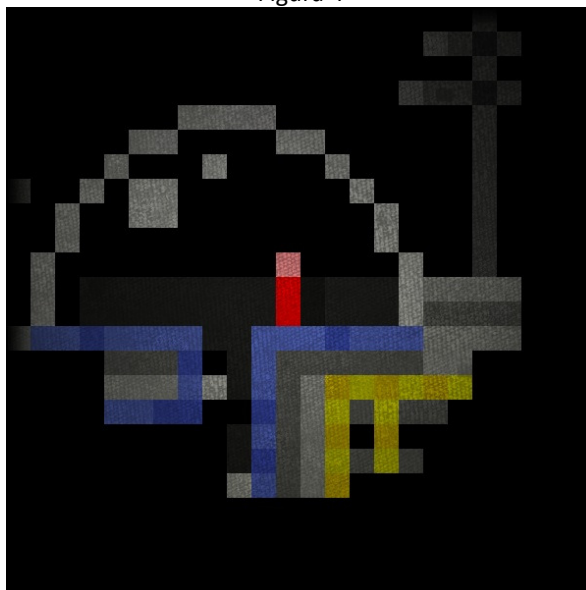


Figura 5



Figura 6



A experiência do jogador de 'Small Worlds' evoca a atividade do espectador de imagens da 'varredura', ou da "busca visual" descrita por Aumont: "notou-se há muito tempo (pelo menos desde os anos 30) que olhamos as imagens não de modo global, de uma só vez, mas por fixações sucessivas" (1993, p.60). Tal como o espectador de um quadro explora a imagem gradualmente com seu olhar, o jogador de 'Small Worlds' explora os belos cenários do jogo. Com a diferença, é claro, de que ele tem de conduzir seu avatar pelos caminhos labirínticos, fazendo-o saltar e percorrer estreitas passagens a fim de explorar todo o campo disponível e assim, então, poder vislumbrar a imagem em sua totalidade. Trata-se de algo como, parafraseando o conceito de Espen Aarseth, uma "imagem ergódica". Essa interpretação, é claro, não esgota as leituras possíveis de 'Small Worlds', que se presta a uma abertura interpretativa muito maior que a de 'Passage', mas os dois casos nos ajudam a perceber um padrão que parece ter escapado não apenas a Ebert como a muitos dos estudiosos dos jogos digitais, sejam eles identificados como 'narratólogos' ou 'ludólogos'.

5 Considerações

Nota-se, nos exemplos que citamos, que não é a narrativa que desempenha a função organizadora da experiência descrita por Dewey. Não importa em que ordem o jogador explorou os cenários de 'Small Worlds', ou que rumo a pequena história de 'Passage' tenha tomado – se o jogador apreciou a paisagem ou se passou a breve "vida" do avatar buscando

tesouros; se percorreu o caminho sozinho ou acompanhado –, a expressividade desses jogos depende da compreensão de suas regras, sua mecânica e sua jogabilidade, e não de sua trama. Em casos como este, a crítica feita por Ebert parece descabida, pois o jogador de ‘Passage’ é tão “autor” quanto o é alguém que vê uma pintura ou assiste a um filme. Isso se repete em grande parte dos jogos digitais, a tal ponto que os defensores da narratologia tendem a lamentar o fato de que a maioria dos *games* não sejam “verdadeiramente” interativos, como se interatividade verdadeira fosse apenas assumir uma parcela da autoria e do controle. Em grande parte, os jogos digitais não seguem a tendência da contestação do papel do autor, ditada pela arte contemporânea. O papel do autor nesses jogos não é fundamentalmente diferente do papel que ele desempenha nas obras de arte tradicionais, embora seus materiais e métodos o sejam. A interatividade é parte integrante do engajamento dos jogadores com os jogos, mas não necessariamente altera as obras. O jogador resgata parte de suas experiências passadas e as aplica na interpretação do jogo, mas isso não difere do que ocorre na arte em geral.

Jesper Juul descreve a ‘emergência’ como uma das características estruturais dos jogos digitais, onde “um jogo é especificado como um pequeno número de regras que se combinam e geram um grande número de variações de jogo para com as quais os jogadores devem criar estratégias para lidar” (Juul, 2005, p.05, tradução nossa). Já Bogost (2008) observa que, no caso de jogos em que uma jogabilidade complexa emerge das relações entre conjuntos de regras discretas que o computador irá processar para produzir a simulação, o próprio jogador não tem acesso, senão indireto (ao notar as consequências de suas ações), a essas regras. Assim, cada jogador produziria um “modelo mental” do jogo, a fim de compreender a interação complexa entre seus princípios. Inspirado pelo trabalho do autor Scott McCloud – que explica como os leitores compreendem as narrativas de histórias em quadrinhos preenchendo mentalmente os detalhes que faltam entre os quadros – o produtor de jogos Will Wright deixa propositalmente de fora dos modelos computadorizados que desenvolve grande parte da minúcia presente nos sistemas que representam (a cidade no jogo de simulação “Sim City”, a família em “The Sims”). Caberá ao jogador conciliar mentalmente os modelos (o do jogo e o da situação real) notando as similaridades entre eles e preenchendo as lacunas da simulação com uma representação mental.

Umberto Eco (2002) já havia notado essa atividade em sua discussão sobre a interpretação de textos narrativos enquanto cooperação entre autor e leitor:

O texto está, pois, entremeado de espaços brancos, de interstícios a serem preenchidos, e quem o emitiu previa que esses espaços e interstícios seriam preenchidos e os deixou brancos por duas razões. Antes de tudo, porque um texto é um mecanismo preguiçoso (ou econômico) que vive da valorização de sentido que o destinatário ali introduziu; e somente em casos de extremo formalismo, de extrema preocupação didática ou de extrema repressividade o texto se complica com redundâncias e especificações ulteriores [...] Em segundo lugar, porque, à medida que passa da função didática para a estética, o texto quer deixar ao leitor a iniciativa interpretativa, embora costume ser interpretado com margem suficiente de univocidade. Todo texto quer que alguém o ajude a funcionar. (2002, p.37).

Essa formulação, embora referente aos textos verbais, pode servir também para descrever o mecanismo da expressão nos jogos digitais, e nos permite escapar à tendência de subordinar as potencialidades estéticas dos jogos digitais à interatividade e ao questionamento do papel do autor. Compreendemos que a autoria do jogo ainda pertence essencialmente a seus criadores, que procuraram antecipar as ações e interpretações dos jogadores. Nos termos de Eco: “‘o texto é um produto cujo destino interpretativo deve fazer parte do próprio mecanismo gerativo’. Gerar um texto significa executar uma estratégia de que fazem parte as previsões dos movimentos de outros - como, aliás, em qualquer estratégia.” (Eco, 2002, p. 39. Grifo do autor). O autor de um texto sempre visa, portanto, antecipar e dirigir as interpretações visualizando um “Leitor-Modelo”.

Enquanto Eco afirma que um texto pode presumir a existência de um repertório específico, Dewey descreve a ‘expressão’ como uma experiência que consiste na fusão entre experiência passada e percepção, tanto por parte do autor como do receptor. Em seu trabalho de reconstrução do objeto representado, o artista observa o objeto com significados e valores introduzidos em sua percepção por experiências anteriores. Disso resulta a qualidade estética que faz do objeto expressivo algo novo, com valor próprio e não subordinado ao objeto que representa. “A expressividade do objeto é o relato e a celebração da fusão completa entre aquilo por que passamos e o que nossa atividade de percepção atenta introduz no que recebemos através dos sentidos” (Dewey, 2010, p.210).

Jogos como ‘Passage’ e ‘Small Worlds’, por exemplo, parecem presumir um repertório já formado em seu jogador. Elementos como a busca por ‘tesouros’ ou ‘itens’, a exploração de labirintos e até mesmo o estilo altamente abstrato das imagens de baixíssima resolução evocam jogos clássicos das primeiras décadas de existência do *video game*. Caso propuséssemos esses exemplos a Ebert, que assumiu publicamente não ter familiaridade com jogos digitais, talvez as interpretações que aqui descrevemos lhe escapassem inteiramente. O mesmo até poderia acontecer a um jogador que tivesse apenas a experiência

dos jogos de console atuais, extremamente avançados tecnologicamente e muito mais elaborados, tanto graficamente quanto narrativamente, que seus precursores.

Dito isto, talvez possamos compreender melhor a formulação de Ebert, lendo-a antes como fruto de um preconceito (um pré-conceito) que como a opinião de um especialista. O próprio crítico abandona a discussão ao perceber a polêmica que gerou, assumindo que, como um crítico de cinema que jamais jogou ou pretende jogar *video games*, ele não é qualificado para emitir uma opinião tão categórica.

Eu tinha de estar preparado para concordar que jogadores podem ter uma experiência que, para eles, é Arte. Eu não sei o que eles podem aprender sobre outro ser humano dessa maneira, não importa o quanto eles aprendam sobre a Natureza Humana. Eu não sei se eles podem ser inspirados a transcender a si mesmos. Talvez eles possam. Como posso dizer? Eu posso estar errado, mas se eu não estou disposto a jogar um '*video game*' para descobrir, eu devo dizê-lo (tradução nossa).⁸

O fato de Ebert retirar-se da discussão após tê-la inflamado não anula a provocação que seu posicionamento polêmico gerou. Compreendemos o seu recuo, de fato, como uma admissão de que essa discussão diz respeito aos estudiosos dos jogos digitais, e que um longo trabalho de investigação – do qual este artigo é um mero ensaio – será necessário para começar a elucidá-la.

Referências

- AUMONT, J. **A imagem**. Campinas: Papirus, 1993.
- BOGOST, I. **Unit Operations**. An approach to video game criticism. Cambridge: The MIT Press, 2008.
- BRAGA, J. L. Nem rara, nem ausente – tentativa. In: **Revista MATRIZES**. São Paulo, Ano 4, N 1, julho/dezembro 2010. Disponível em: <http://www.matrizes.usp.br/ojs/index.php/matrizes/article/view/171> (Acesso em: 11 abr. 2011).
- BRASIL, A. **Objetos híbridos: um paradigma estético para a comunicação**. 1998. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Sociabilidade Contemporânea) – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Minas Gerais.
- DEWEY, J. **Arte como Experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- ECO, U. **Lector In Fabula**. A cooperação interpretativa nos textos narrativos. São Paulo: Perspectiva, 1986.
- FRASCA, G. Ludology meets narratology. Similitude and differences between (video)games and narrative. In: **Parnasso**. Helsinki, Vol 1, N 1, 1999. Disponível em <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> Acesso em: 11 abr. 2011.
- GUMBRECHT, H. U. **Elogio da beleza atlética**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- JUUL, J. **Half-Real: video games between real rules and fictional worlds**. Cambridge: The MIT Press,

⁸ Disponível em http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/07/okay_kids_play_on_my_lawn.html Acesso em 11 abr. 2011.

2005.

LYOTARD, J. F. Algo assim como: Comunicação... sem comunicação. In: PARENTE, A. (Org.) **Imagem Máquina**: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996.

MURRAY, J. From game-story to cyberdrama. In: WARDRIP-FRUI, N.; HARRIGAN, P. (org.). **First Person**: New Media as Story, Performance and Game. Cambridge: The MIT Press, 2004.

RYAN, M.-L. Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media. In: **Game Studies**. Vol 1, N 1, julho de 2001. Disponível em <http://gamestudies.org/0101/ryan/> Acesso em: 11 abr. 2011.

SHUSTERMAN, R. **Vivendo a Arte**. O pensamento pragmatista e a estética popular. São Paulo: Ed. 34, 1998.

SIMONS, J. Narrative, Games and Theory. In: **Game Studies**. Vol 7, N 1, agosto de 2007. Disponível em <http://gamestudies.org/0701/articles/simons> Acesso em: 11 abr. 2011.

TATARKIEWICZ, W. **Historia de seis ideas**: arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética. Madrid: Tecnos/Allianza, 2008.

The singular experience of digital games: the videogame in their aesthetic potential

Abstract

As a participant in the widespread and controversial debate about the artistic legitimization of the video game, this paper proposes the hypothesis that the analysis of the aesthetic potential of digital games requires a perspective that conceives the aesthetic experience as a relational issue, and tests the application of the theoretical framework proposed by the pragmatist philosopher John Dewey to a couple of casual games in order to demonstrate the possibility of perceiving dimensions other than the narrative as the locus of expression on these works.

Keywords

Digital games, aesthetic experience.

La experiencia singular de los juegos digitales: el videojuego en su potencialidades estéticas

Resumen

Como participante en el difuso y polémico debate acerca de la legitimación artística del 'video game', en este trabajo planteamos la hipótesis de que el análisis de las posibilidades estéticas de los juegos digitales requiere una perspectiva que considera la experiencia estética como una cuestión relacional, y ponemos en prueba la aplicación de la teoría propuesta por el filósofo pragmático John Dewey a dos juegos casuales con la

finalidad de demostrar la capacidad de percibir otras dimensiones distintas de la dimensión narrativa como ámbito de la expresión de las obras.

Palabras-clave

Juegos digitales, experiencia estética.

Recebido em 16/04/2011

Aceito em 14/09/2011

Copyright (c) 2011 Autor(es) / Copyright (c) 2011 The author(s)
The copyright of works published in this journal belong to the authors, and the right of first publication is conceded to the journal. Due to the journal being of open access, the articles are of free use in research, educational and non-commercial activities.

