

A EXPERIÊNCIA ESTÉTICA NOS VIDEOGAMES¹

Guilherme Foscolo²

Resumo: Trata-se de refletir sobre a experiência estética nos videogames a partir da fricção de duas polêmicas – a dos videogames como esportes, recentemente reavivada no Brasil pela declaração da Ministra dos Esportes Ana Moser de que *ESports* não são esportes, e a dos videogames enquanto arte, e que repercutiu entre os anos de 2005-2010 a partir das declarações de Roger Ebert, crítico de cinema do *Chicago Sun-Times*, de que videogames jamais poderiam ser arte. A sobreposição das polêmicas permite, por um lado, perceber como o problema do estatuto estético dos videogames não se resolve sem uma compreensão daquilo que eles operam, o que nos conduz, em parte, para a discussão do seu estatuto enquanto esportes; por outro, produz a ocasião para investigarmos como os elementos formais dos videogames podem engendrar um tipo específico de experiência estética – e que não se encontra nos esportes “tradicionais” ou mesmo nas performances artísticas. Conceitos tais quais interatividade, agência, praticidade, virtualidade e disputa/superação ganham relevância a partir da análise da relação que se estabelece entre os elementos formais dos videogames (*gráfico, som, engine e user interface*), os dispositivos físicos de *input/output*, e a jogabilidade/experiência dos jogadores.

Palavras-chave: Videogame; Esporte; Arte; Estética; Ficção

¹ Este artigo foi desenvolvido a partir do texto publicado na Coluna ANPOF por mim e Nicolau Spadoni, em: FOSCOLO; SPADONI, 2023. Gostaria de agradecer a Daniel Di Lorenzo, Nicolau Spadoni e Lílian Buonicontro pela leitura atenta e considerações.

² Professor de filosofia na Universidade Federal do Sul da Bahia. E-mail: gfoscolo@gmail.com

THE AESTHETIC EXPERIENCE IN VIDEOGAMES

Abstract: The aim of this paper is to reflect on the aesthetic experience of videogames from the friction between two polemics: that of videogames as sports, recently reignited in Brazil by Sports Minister Ana Moser's declaration that ESports are not sports, and that of videogames as art, which resonated between the years 2005-2010 from the declarations of Roger Ebert, film critic for the Chicago Sun-Times, that videogames could never be art. The superposition of these polemics allows us, on one hand, to realize how the problem of the aesthetic status of videogames cannot be addressed without an understanding of the way they work, which leads us, in part, to the discussion of their status as sports; on the other hand, it also provides the occasion for investigating how the formal elements of videogames can produce a specific kind of aesthetic experience – one that is not found in “traditional” sports or even in artistic performances. Concepts such as interactivity, agency, practicality, virtuality, and competition/excellence gain relevance from the analysis of the relationship established among the formal elements of videogames (graphics, sound, engine, and user interface), the physical input/output devices, and the gameplay/experience of players.

Keywords: Videogame; Sport; Art; Aesthetics; Fiction

1.

Em janeiro de 2023, Ana Moser – ex-atleta olímpica do vôlei brasileiro e, então, recém nomeada Ministra do Esporte do governo Lula – causou polêmica ao afirmar que os *ESports* não seriam esportes: “a meu ver, o esporte eletrônico é uma indústria de entretenimento, não é esporte. [...] O jogo eletrônico não é imprevisível. Ele é desenhado por uma programação digital, cibernética. É uma programação [...] fechada, ela não é aberta, como o esporte”.³ A repercussão nas mídias sociais lembrou outra polêmica do início do século XXI, quando Roger Ebert – famoso crítico de cinema do *Chicago Sun-Times* –, em diversas ocasiões afirmou que, por se tratar de uma forma inferior de entretenimento, videogames jamais poderiam ser arte.⁴ Embora ambas as afirmações se encontrem na crítica – videogames não podem ser arte ou esporte porque são uma forma de entretenimento –, isso, é óbvio, não ocorre pelas mesmas razões. Apesar dele mesmo ter reconhecido não possuir nenhuma definição para “arte”,⁵ Roger Ebert manteve, de 2005 a 2010 – ano em que publicou os últimos textos sobre o assunto –, uma mesma posição a respeito dos videogames: eles seriam intrinsecamente inferiores a mídias como o cinema ou a literatura pois “exigem escolhas dos jogadores, o que é o oposto da estratégia de filmes e literatura sérios, que requerem controle autoral”.⁶ Ana Moser, como se sabe, foi, à frente da ONG Atletas pelo Brasil, uma das articuladoras da sociedade civil para a Lei Geral do Esporte que corre no Senado, e já se posicionava desde antes de assumir o Ministério por uma definição de esporte que excluísse os *ESports*, o que se vê

³ Cf. MOSER, 2023.

⁴ Felan Parker recupera cronologicamente o debate a partir das publicações de Roger Ebert entre os anos de 2005-2010 – em: PARKER, Felan. Roger Ebert and the Game-as-Art Debate. *Cinema Journal*, Volume 57, Number 3, Spring 2018.

⁵ “Many of the comments continued by debating the definition of art, which, it was pointed out, I never provided”; “One thing I brought from this experience was that I lacked a definition of Art”; “I required a definition that would exclude video games (those up to this point, anyway) in principle”; “I concluded without a definition that satisfied me”. EBERT, 2010.

⁶ “Yours is the most civil of countless messages I have received after writing that I did indeed consider video games inherently inferior to film and literature. There is a structural reason for that: Video games by their nature require player choices, which is the opposite of the strategy of serious film and literature, which requires authorial control. I am prepared to believe that video games can be elegant, subtle, sophisticated, challenging and visually wonderful. But I believe the nature of the medium prevents it from moving beyond craftsmanship to the stature of art”. EBERT, 2005.

refletido no projeto de lei – que entende por esporte “toda forma de atividade predominantemente física que, de modo informal ou organizado, tenha por objetivo atividades recreativas, a promoção da saúde, o alto rendimento esportivo ou o entretenimento”.⁷ A crítica da ex-atleta, portanto, parece ser a de que videogames não seriam esportes porque a. videogames são uma forma de entretenimento sem “predominância física”, e b. são desenhados “por uma programação digital, cibernética”, que não seria “aberta, como o esporte”.

A polêmica que se movimentou a partir de Roger Ebert provocou uma série de respostas articuladas desde os campos dos *game studies*, da literatura, da arte, dos *media studies* e da filosofia – e teve como resultado a produção de argumentos convincentes sobre como os videogames também constituem uma mídia possível para a arte: são o caso, por exemplo, de “Games as Art: The Aesthetics of Play” (2006), de Celia Pearce; *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism* (2006) de Ian Bogost; *Critical Play: Radical Game Design* (2009), de Mary Flanagan; *The Art of Videogames* (2009), de Grant Tavinor; *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art* (2015), de John Sharp; e *Games: Agency as Art* (2020), de C. Thi Nguyen. O debate sobre se os *ESports* devem ser considerados esportes se intensificou recentemente e, curiosamente, como notou o comentarista de *ESports* Paul Chaloner, produziu como efeito esta sensação de que quanto mais se tenta separá-los, mais ambos são aproximados.⁸ Uma lista não exaustiva da literatura sobre o assunto inclui: para uma história dos *ESports*, *Good Luck Have Fun: The Rise of Esports* (2016), de Roland Li, e *This is Esports (And How to Spell it): An Insider’s Guide to the World of Pro Gaming* (2020), de Paul Chaloner; para o problema da definição, conferir os artigos “On the Scientific Relevance of eSports” (2006), de Michael G. Wagner, “Electronic sport and its impact on future sport” (2010), de Kalle Jonasson e Jesper Thiborg, e “What is eSport and why do people watch it” (2017), de Juho Hamari e Max Sjöblom; duas coletâneas interessantes e que, dentre tantas outras coisas, também tentam dar conta do problema da definição, são *Understanding Esports: An Introduction*

⁷ Cf. BRASIL, Senado Federal, PL n.1825/2022.

⁸ “The harder you try to separate the two – sports and esports – the more you start to see the parallels instead”. CHALONER, 2020, p. 43.

to the *Global Phenomenon* (2019), editada por Ryan Rogers, e *Global Esports: Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming* (2021), editada por Dal Yong Jin; sobre materialidade e *embodiment* nos *ESports*, conferir o livro *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming* (2012), de T. L. Taylor, e o artigo “Embodiment and fundamental motor skills in eSports” (2016), de Ivo Hilvoorde e Niek Pot.

Para nós, a sobreposição das polêmicas – particularmente pela forma como ambas são colocadas por Roger Ebert e Ana Moser – é acima de tudo produtiva na medida em que torna possível vislumbrar como o problema do estatuto estético dos videogames não se resolve sem uma compreensão daquilo que eles operam, o que nos conduz, em parte, para a discussão do seu estatuto enquanto esporte. Isso porque, como veremos, o tipo de experiência estética que os videogames proporcionam está fundamentalmente ligado ao que Ebert chama de “escolha” – algo que, segundo ele próprio, inviabilizaria que os videogames pudessem também ser uma arte; mas para compreender o horizonte dessa “escolha”, e de como, nos termos do próprio Ebert, a sua possibilidade não determinaria por si mesma um grau maior ou menor de “controle autoral” e, portanto, dos videogames poderem ou não ser arte, é necessário antes compreender a. como a escolha é condicionada pela *engine* (o que Ana Moser chama de “programação”), b. como também constitui um esforço predominantemente físico (o que não é uma questão trivial), e como, ao mesmo tempo, c. o esforço físico dos jogadores trata-se somente de um (e limitado) aspecto das qualidades estéticas dos videogames.

2.

Embora todo objeto de arte produza uma experiência estética, nem todo objeto que produz uma experiência estética é um objeto de arte. Dentre os objetos que produzem uma experiência estética – mas não são comumente considerados arte – estão os esportes. Hans Ulrich Gumbrecht – no *Elogio da Beleza Atlética* (2005) – e David Best

– em “The aesthetic in sport” (1974) –, por exemplo, ofertam bons argumentos sobre como os esportes, ainda que não sejam considerados arte, podem produzir experiências de “prazer desinteressado”, em que os fins conduzem a uma apreciação dos meios, tornando possível a ativação de um estado mental cuja causa atribuímos às coisas que chamamos “belas”. No entanto, em *Games: Agency as Art* (2020), C. Thi Nguyen apresenta um argumento interessante sobre como os jogos, incluídos aí os esportes, constituiriam uma forma de arte específica: assim como a pintura, a literatura e a música tratam, respectivamente, do registro, preservação e transmissão das imagens, narrativas e sons, jogos “são um método de inscrição de formas de agência em recipientes artificiais”.⁹ Nguyen remete à definição de jogo elaborada por Bernard Suits em *The Grasshopper: Games, Life and Utopia* (1978), para quem

jogar um jogo é tentar alcançar um estado de coisas específico [objetivo prelusório], utilizando somente os meios permitidos pelas regras [meios lusórios], em que as regras proíbem o uso de meios mais eficientes em favor de meios menos eficientes [regras constitutivas], e as regras são aceitas somente porque tornam possível a realização de tal atividade [atitude lusória].¹⁰

A definição de Suits é importante porque permite distinguir a experiência estética nos jogos daquela produzida pela maioria dos objetos que tradicionalmente reconhecemos como arte: em primeiro, porque ela trata-se de uma experiência processual (ela se dá *no tempo*), já que responde às ações e performance dos participantes durante uma partida;¹¹ em segundo porque, embora compartilhe isso com as artes performáticas, os jogos se distinguem por condicionarem a experiência

⁹ “Games, then, are a unique social technology. They are a method for inscribing forms of agency into artifactual vessels: for recording them, preserving them, and passing them around. [...] Games turn out to be part of the human practices of inscription. Painting lets us record sights, music lets us record sounds, stories let us record narratives, and games let us record agencies. [...] those shaped experiences of agency can be valuable in themselves, as art”. NGUYEN, 2020, pp. 1-2.

¹⁰ “To play a game is to attempt to achieve a specific state of affairs [prelusory goal], using only means permitted by rules [lusory means], where the rules prohibit use of more efficient in favour of less efficient means [constitutive rules], and where the rules are accepted just because they make possible such activity [lusory attitude]”. SUITS, 1988, pp. 54-55.

¹¹ Cf. NGUYEN, 2020, p. 142.

processual a um objetivo. É curioso, nesse sentido, que aquilo que distingue os jogos de outras performances artísticas – um objetivo ou um fim – não seja, como propõe David Best (1974), um impeditivo para que jogos sejam considerados arte; ao menos não para Nguyen, para quem o objetivo trata-se, como veremos, de um dos elementos que fazem dos jogos um tipo específico de arte. O objetivo é constituído por um outro elemento, as regras, e que constringem as ações permitidas aos participantes para atingi-lo: é dentro dos limites impostos por um *set* de regras (o que Suits chama de “meios lusórios”) voluntariamente admitido que a performance ocorre (e que o objetivo, antes prelusório, se torna lusório). “As regras dos diferentes esportes determinam”, diz Gumbrecht em *Elogio da Beleza Atlética* (2005, p. 60), “explícita e implicitamente, a maneira como um atleta tentará competir e se superar, e por extensão quais são os movimentos que o espectador considerará bonitos”. A afirmação de Ana Moser de que os videogames não seriam esportes por serem desenhados por uma “programação digital” e, portanto, “não aberta”, encontra aqui uma dificuldade: um conjunto de regras pré-determinadas condiciona as ações dos praticantes tanto nos esportes quanto nos videogames – a única diferença é que as regras, nos videogames, são impostas pela *engine* (nome que se dá ao programa responsável pela produção, execução e funcionamento do jogo). Na realidade, qualidades como a inventividade, a capacidade de decisão, a economia e eficiência do movimento dos praticantes (com o que comumente identificamos a graciosidade ou elegância de uma atividade) etc., ganham destaque justamente porque produzidas dentro de um horizonte de regras.

Regras e objetivos são dois dos elementos através dos quais os jogos, segundo Nguyen, engendram “formas de agência” específicas para seus participantes; um terceiro é o *ambiente*:

O meio artístico comum dos jogos de vocação estética [aesthetic striving games] – os recursos técnicos através dos quais o *designer* de jogos esculpe a experiência prática – são os objetivos, as regras e o ambiente que essas diversas partes animam em um sistema de restrições. O *designer* de jogos produz para os jogadores uma forma muito particular de disputa, o que ele faz ao criar ambos uma agência prática temporária para habitarmos e um ambiente prático em face do qual disputamos.

Em outras palavras, o meio do *designer* de jogos é a agência. Se quiser um slogan, experimente este: jogos são a arte da agência.¹²

Nguyen entende por jogos de vocação estética aqueles que são criados principalmente com o fim de “produzir experiências estéticas de praticidade para seus jogadores”.¹³ Com isso, ele quer separá-los dos jogos orientados a resultados, e que ele chama de “achievement games”. A esses dois tipos de jogos corresponderiam duas formas de jogar: joga-se pelo resultado (*achievement play*) ou pela experiência estética que o jogo oferta (*striving play*). Ainda que seja possível, de acordo com Nguyen, jogar um “achievement game” pela experiência estética e um “striving game” com o único propósito de vencer, acho difícil sustentar, para além de casos muito específicos, uma distinção rigorosa entre jogos de vocação estética e jogos orientados a resultados; e mesmo a distinção entre as formas de jogar me parece muito menos rígida do que Nguyen sugere. Para explicar o porquê, gostaria de recorrer a um argumento de David Best.

No supracitado “The aesthetics in sport” (1974), Best separa aquilo que ele chama de “purposive sports” (esportes nos quais pode-se atingir o objetivo independentemente da forma de atingi-lo, desde que essa forma esteja conformada às regras) dos “aesthetic sports” (esportes em que o fim não pode ser considerado separadamente dos meios para atingi-lo). Para ele, os “aesthetic sports” estariam mais próximos das artes, na medida em que o propósito da atividade não pode ser alcançado de forma “extrínseca” aos meios (e que consistem na realização de movimentos muito específicos que não podem ser ignorados pelos atletas): seria o caso, por exemplo, da ginástica olímpica, do salto ornamental, do skate ou do surf. No caso dos “purposive sports” – ao qual pertencem esportes como o futebol, o atletismo e as lutas –, a relação entre meios e fins é mais distante: “se perguntássemos a um jogador de hóquei na

¹² “The common artistic medium of aesthetic striving games — the technical resources by which the game designer sculpts practical experience — are the goals, the rules, and the environment that these various parts animate into a system of constraints. The game designer crafts for players a very particular form of struggle, and does so by crafting both a temporary practical agency for us to inhabit and a practical environment for us to struggle against. In other words, the medium of the game designer is agency. If you want a slogan, try this one: games are the art of agency”. NGUYEN, 2020, p. 17

¹³ “Aesthetic striving games, then, are games designed primarily for the purpose of providing aesthetic experiences of practicality to their players”. NGUYEN, 2020, p. 13.

véspera de uma partida importante: ‘o que você preferiria, marcar três gols de maneira desajeitada, ou perder todos eles com movimentos graciosos?’, não há dúvida de qual seria a resposta”.¹⁴ No entanto, segundo Best, mesmo nos “purposive sports” seria possível uma apreciação estética, dirigida para os atletas que alcançam o objetivo com “a máxima economia e eficiência de esforço”.¹⁵ O meu problema com o argumento é que nos “purposive sports” a distância entre meios e fins tende a se encurtar no desenvolvimento do próprio esporte, na medida em que, para atingir o objetivo dentro dos constrangimentos impostos pelas regras, jogadores “profissionais” cumprem com um refinamento extremo de suas habilidades. Não há “gol desajeitado”, por exemplo, na natação; e, no âmbito profissional, até mesmo “gols desajeitados” dificilmente se realizam sem muito refinamento: é o caso de “la mano de Dios”, gol de mão marcado por Maradona contra a Inglaterra nas quartas de final da Copa do Mundo de 1986 e que, embora estivesse fora das regras, me parece também produto de uma inteligência dirigida à “eficiência e economia de movimento”.

De modo geral, como lembra Gumbrecht (2005), os elementos do autoaperfeiçoamento/superação e da disputa nos esportes (e que ele chama, respectivamente, de *areté* e *agôn*) não somente estão ligados, mas a própria disputa funciona como um motor para o autoaperfeiçoamento/superação. *Areté* e *agôn* animam assim as regras, ligando meios e fins de tal forma que a separação entre *achievement games/purposive sports/achievement play* e *striving games/aesthetic sports/striving play* revela-se uma distinção mais tipológica do que prática. Ou seja: se faz sentido pensar os jogos como constituindo uma arte através da qual a experiência prática é “esculpida”, registrada e transmitida, então mesmo (e talvez principalmente) jogos ou formas de jogar orientados a resultado expandem o horizonte das formas de agência/praticalidade. É

¹⁴ “If we were to ask a hockey player, on the eve of an important match: ‘Which would you prefer, to score three goals in a clumsy manner, or to miss them all with graceful movements?’ there is little doubt what the answer would be, at least in most cases. In sports such as these the aesthetic aspect is subordinate to the main purpose”. BEST, 1974, p. 201.

¹⁵ “However successful a sportsman may be in achieving the principal aim of his particular activity, our *aesthetic* acclaim is reserved for him who achieves it with maximum economy and efficiency of effort”. BEST, 1974, p. 204.

claro que a definição de jogos a qual recorre Nguyen – a de Bernard Suits – é mais ampla que a dos esportes, e por isso torna, em todo caso para nós, o seu argumento útil para pensar os videogames e sua relação com os esportes e a arte.

3.

O que nos conduz de volta à afirmação de Roger Ebert, segundo a qual os videogames não poderiam ser arte por exigirem “escolhas dos jogadores” e não possuírem, assim, “controle autoral”. Ebert parece confundir “controle autoral” com as formas narrativas próprias da literatura e do cinema; mas os videogames não somente possuem uma forma narrativa única à disposição como – mesmo quando “tomam de empréstimo” estratégias da literatura e do cinema – o fazem de forma a produzir uma forma de arte também única.

Em “A palavra e o joystick: técnicas e dispositivos literários nos videogames” (2022), eu e Nicolau Spadoni argumentamos como os videogames inovam com a narrativa procedural, e que consiste na capacidade da *engine* de produzir uma quantidade virtualmente infinita de histórias não pré-definidas. Os videogames também atualizam possibilidades narrativas já consolidadas para a literatura e o cinema: é o caso, por exemplo, das histórias interativas introduzidas por livros-jogos como os da série *Choose Your Own Adventure* e *Fighting Fantasy*, e que nos videogames encontram uma mídia com tal capacidade de processamento e armazenamento que as escolhas disponíveis para os jogadores são exponenciadas; também é o caso da narrativa ambiental (*environmental storytelling*), proveniente da linguagem cinematográfica, e que consiste no desenvolvimento da narrativa através de elementos visuais e sonoros – e que, nos videogames, são disponibilizados para o jogador no cenário/*gamespace*. Essas três possibilidades narrativas dos videogames só são “ativadas” a partir da interatividade – e, portanto, da “escolha” – dos jogadores; do que depende, fundamentalmente, a experiência estética ofertada pelos jogos enquanto “arte da agência”.

Antes, no entanto, de enfrentarmos a especificidade estética dos videogames – diante do conjunto “jogos em geral” – resta respondermos à segunda parte da acusação de Roger Ebert, a de que videogames não seriam arte por não possuírem controle autoral. Em “The Beautiful Rule: Thinking the Aesthetics of Game Rules” (2023), Miguel Sicart argumenta como, a partir de *Games: Agency as Art* (2020), é possível pensar no valor estético dos elementos formais dos jogos – uma vez que “sistemas de regras e restrições para agentes ativos”¹⁶ constituem formas de esculpir atividades de modo a “tornar a ação bela mais provável”, intensificando e refinando “qualidades estéticas”.¹⁷ Nos videogames, tais elementos formais (objetivos, regras e ambiente) se traduzem no gráfico, som, *engine* e *user interface* – e que dão as condições para a *jogabilidade*.¹⁸ Os elementos formais, diz Sicart, possuiriam valor estético em si mesmos justamente por condicionarem as modalidades de agência, o que ele tenta demonstrar através dos efeitos da introdução da regra do impedimento no jogo de futebol. É curioso, nesse sentido, que os elementos formais dos jogos não produzem somente as qualidades estéticas desejadas, mas também produzem qualidades estéticas colaterais: o que é o caso, novamente, do gol de mão de Maradona e, nos videogames, das inúmeras possibilidades de *cheats* e *mods*.¹⁹

De toda forma, o videogame, enquanto conjunto de elementos formais, dificilmente pode existir sem controle autoral: a experiência que se quer produzir a partir de cada um deles – as “formas de agência” que eles esculpem – depende de uma programação intencional empreendida por uma equipe ou, no limite, por um indivíduo. E muito embora os videogames, assim como o cinema, sejam em sua vasta maioria um empreendimento coletivo, os jogos podem ser assinados por nomes que se tornaram tão famosos quanto o de alguns diretores no cinema autoral: é o caso, por exemplo, de

¹⁶ “Games are an artistic cousin to cities and governments. They are systems of rules and constraints for active agents”. NGUYEN, 2020, p. 164.

¹⁷ “When we design games, we can sculpt the shape of the activity to make beautiful action more likely. And games can intensify and refine those aesthetic qualities, just as a painting can intensify and refine the aesthetic qualities we find in the natural sights and sounds of the world”. NGUYEN, 2020, p. 13.

¹⁸ Cf. FOSCOLO, SPADONI, 2022.

¹⁹ *Cheat* é um termo que designa o uso de códigos ou truques com o fim de produzir vantagens ou habilidades especiais para os jogadores que os utilizam (e, por isso mesmo, são normalmente considerados trapaças); *mod* designa qualquer modificação realizada por programadores no código original que resulta na alteração de aspectos ou funcionalidades do jogo.

Shigeru Miyamoto (criador das séries de jogos de maior sucesso na Nintendo, tais quais *Super Mario*, *Donkey Kong*, *Star Fox* e *The Legend of Zelda*), Yu Suzuki (que criou, para a SEGA, sucessos de arcade como *Hang-On*, *Outrun*, *After Burner*, *Virtua Racing* e *Virtua Fighter*), John Carmack (criador de *engines* para *Wolfenstein 3D*, *Doom* e *Quake*, *first person shooters* que definiram o gênero), Sid Meier (criador da série de jogos *Civilization*), Rob Pardo (*lead designer* de *World of Warcraft*) e Hideo Kojima (conhecido pela série de jogos *Metal Gear Solid* e, mais recentemente, pelo jogo *Death Stranding*).

4.

O crítico de cinema Robert Ebert afirmou que os videogames nunca poderiam ser arte. Mas há uma beleza e estética nos movimentos de um jogador ou jogadora profissionais, seus reflexos, a coordenação e sequenciamento de uma equipe em harmonia. A habilidade diferencia claramente os bons jogadores dos ruins. O que faz um bom jogador ou jogadora? Em primeiro vem o domínio da mecânica, o controle físico do jogo através de cliques de mouse e toques no teclado. Em um jogo de tiro, a precisão da arma e o posicionamento do/a jogador/a são essenciais. Em outros jogos, jogar habilidosamente se assemelha a uma orquestra de fintas e golpes à medida que os personagens atravessam o espaço digital, seguindo um plano subjacente que muitas vezes é invisível para o observador casual. Explosões, tiros e bolas de fogo são apenas o cromo nas estratégias que podem se assemelhar a movimentos em um tabuleiro de xadrez. A estratégia surge do conhecimento dos sistemas dos jogos e de como maximizar a eficiência, e é o segundo pilar do jogador ou jogadora profissionais.²⁰

A passagem de Roland Li em *Good Luck Have Fun: The Rise of Esports* (2016) coloca um par de problemas para a afirmação de Ana Moser de que os videogames seriam

²⁰ “The late film critic Robert Ebert claimed that video games could never be art. But there is a beauty and aesthetic to a pro gamer’s movements, his or her reflexes, the coordination and sequencing of a team in harmony. Skill clearly differentiates good players from bad. What makes a good player? First is mastery of mechanics, the physical control of play through mouse clicks and keyboard taps. In a shooting game, gun accuracy and player positioning are essential. In other games, skilled play resembles an orchestra of feints and strikes as characters traverse the digital space, following an underlying plan that’s often invisible to the casual observer. Explosions, gunshots, and fireballs are just the chrome on strategies that can resemble movements on a chessboard. Strategy arises from knowledge of games’ systems, and how to maximize efficiency, and it is the second pillar of the pro gamer”. LI, 2016, p. 14.

uma forma de entretenimento sem “predominância física”. Em primeiro, há o problema da definição de esforço ou cansaço físico: atividades que chamamos “mentais” também são atividades físicas (elas não se realizam no além!), e podem ser igualmente extenuantes (o que ocorre, por exemplo, em sessões de estudo, partidas de xadrez, na escrita, pintura etc.). Em segundo, para além do preparo e desgaste físicos exigidos por uma disputa de *ESports* “convencionais”, há os *fitness*, *dancing* e *rhythm games*, e que são jogos que demandam o uso de partes do corpo ou do corpo inteiro (são o caso, por exemplo, de *Ring Fit Adventure*, *Just Dance*, *Guitar Hero*, *Dance Dance Revolution* etc.), e os jogos para VR (*virtual reality*) – e que já são uma realidade em crescimento. É curioso, no entanto, o fato de que os textos que enfrentam a questão dos videogames enquanto esportes, ao destacarem as proezas físicas dos jogadores (e que dizem respeito aos seus *corpos reais*), tendem a desconsiderar elementos *in game* (e que dizem respeito aos *corpos virtuais*). Mas são justamente os elementos *in game* que nos conduzirão, como veremos, a uma consequência fundamental para pensar os videogames, a um só tempo, enquanto uma arte e um esporte.

Retomemos o argumento de Nguyen, para quem os jogos são a arte de esculpir formas de agência. Ora, tais formas de agência são de um tipo, por exemplo, para esportes como o futebol, as distintas modalidades de atletismo, o surf ou as lutas etc.; e são de outro para, por exemplo, *boardgames*, videogames, jogos de cartas ou, no limite, *roleplaying games*. É claro que podemos pensar, no caso dos videogames, na relação necessária que se estabelece entre o corpo e os diversos dispositivos de *input* (*joystick*, teclado, *mouse*, microfone etc.) e *output* (monitor, televisão, óculos VR, *headphones* etc.) – mas daí as “formas de agência” são reduzidas a cliques por minuto no *mouse*, teclado ou *joystick*, à velocidade de resposta em relação aos *outputs*, à coordenação com os outros membros da equipe (para jogos em equipe) e coisas afins. Nguyen não reduz, no entanto, “formas de agência” às proezas físicas dos participantes: se a praticidade humana tem que ver com nossa capacidade de decidir e agir, os videogames não restringem a experiência dos jogadores (e, portanto, as formas de agência que quer comunicar) aos movimentos produzidos *fora do jogo* a partir da relação corpo x

dispositivos de *input/output* – embora a *jogabilidade* também dependa desta relação. Nos videogames, a “arte da agência” trata-se, antes e sobretudo, das habilidades, situações, obstáculos, objetivos e ambientes – intencionalmente produzidos pela equipe de desenvolvedores – ofertados *virtualmente* aos jogadores durante o jogo.

O que isso significa é que as qualidades estéticas que comumente se atribuem aos esportes – enquanto atividades processuais –, embora possam também ser encontradas na “máxima economia e eficiência” dos “cliques de mouse e toques no teclado”, localizam-se, especialmente nos videogames, *dentro dos jogos*, em espaços virtuais ou, para usar o termo técnico da mídia, no *gamespace*. Em uma partida de *speedrun* (cujo objetivo é terminar um jogo ou fase o mais rapidamente possível, ainda que se possa acrescentar outras condições) em *Super Mario Bros*, por exemplo, a experiência externa – apertar os botões corretos em um *timing* correto – não chega nem perto da experiência que se recebe da tela, e que revela, desde dentro do jogo, a dificuldade extrema de se completar um percurso em um tempo recorde com habilidades tão limitadas que fazem duvidar da possibilidade de se atingir o objetivo em primeiro lugar. Chegamos aí, afinal, à especificidade da mídia: se nos videogames a experiência que importa está no *gamespace*, então – diferentemente da maioria dos jogos – as formas de agência que produzem não estão limitadas pelas condições concretas do mundo que nos cerca.

A esta altura, é importante emprestarmos uma definição para realidade virtual: uma mídia virtual trata-se, diz-nos Grant Tavinor em *The Aesthetics of Virtual Reality* (2022), de “um meio de preservar ou instanciar uma função ou estrutura de forma não-convencional”, e que busca preservar/remediar “o trato experiencial e interativo de um agente com o mundo”.²¹ A realidade virtual, nesse sentido, diz respeito às “sensações” que se exportam da mídia – produzidas pelo programa/ou *engine* a partir da perspectiva de um *agente ou corpo virtual* – para o *corpo real* do agente que com a “função ou

²¹ “So, if a virtual medium is a means of preserving or instantiating a function or structure in a non-customary way, what is the function or structure that the VR media under discussion here preserve? What kind of remediation is involved in so-called virtual reality? (...) It should be clear enough that the principal thing that is being remediated in such cases is an agent’s experiential and interactive dealings with a world”. TAVINOR, 2022, p. 30.

estrutura” remediada interage. Se compreendemos a remediação do “trato experiencial [...] de um agente com o mundo”/ a remediação das sensações/ como um produto ficcional (o que de fato ela é), então há um horizonte de sobreposição entre mídias virtuais e videogames – e que faz dos videogames, como diz o próprio Tavinor em *The Art of Videogames* (2009), “máquinas ficcionais” dedicadas a produzirem “conteúdo ficcional a partir de um estado ficcional inicial e de como o jogador responde a esta ficção”.²²

Em conversa recente para um episódio do podcast que desenvolvo com Nicolau Spadoni, o *Joystick Philosophy*, perguntei a Grant Tavinor algo assim: em *Games: Agency as Art* (2020), Nguyen sugere que todos os jogos já produzidos constituem uma biblioteca de agências²³ que os humanos podem utilizar para experienciar formas de praticidade que, talvez, não poderíamos ter descoberto por nós mesmos;²⁴ a ideia de que os videogames seriam “máquinas ficcionais” me fez pensar se, no caso dos videogames, esta biblioteca não diria respeito a proezas ficcionais, em muitos casos impossíveis para humanos? A resposta do Grant Tavinor foi esclarecedora: “eu sei o que posso fazer na realidade, o que me interessa nos videogames é fazer outras coisas, ou estar em lugares estranhos, ou experimentar lugares que não podemos habitar, esse tipo de experiência”. O que me traz a esta conclusão de que os videogames possuem uma característica especial: distintamente de jogos e/ou esportes que estão limitados às proezas físicas dos participantes, os videogames tratam-se, antes, de jogos para os quais a agência que importa – a agência que se quer produzir – é a agência ficcional, e que se transporta dos corpos virtuais para os corpos reais.

²² “This physical interaction is possible because unlike traditional narrative fictions, such as novels, films, and television fictions, the representational props at the basis of videogames are able to represent content that depends on a player’s physical input, and so the content of the fiction varies according to how the player of the game manipulates the controls of the game. The principal reason for this is the technological basis of gaming fictions: games consoles and personal computers might in many regards be thought of as *fiction machines*, producing fictive content given the initial state of a fiction, and how the player responds to that fiction”. TAVINOR, 2009, p. 55.

²³ Cf. NGUYEN, 2020, p. 19.

²⁴ Cf. NGUYEN, 2020, p. 2.

Referências

- BEST, David. The aesthetic in sport. **The British Journal of Aesthetics**, 14(3), 1974.
- BOGOST, Ian. **Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism**. Cambridge, Massachusetts; London, England: The MIT Press, 2006.
- BRASIL. Senado Federal. **Projeto de Lei nº 1825/2022**, de 29 de junho de 2022. Institui a Lei Geral do Esporte. <[https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=2193136&filename=PL%201825/2022%20\(N%20Anterior:%20PLS%2068/2017\)](https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=2193136&filename=PL%201825/2022%20(N%20Anterior:%20PLS%2068/2017))>. Acesso em: 24 de março de 2023.
- CHALONER, Paul. **This is Esports (And How to Spell it): An Insider's Guide to the World of Pro Gaming**. London; Oxford; New York; New Delhi; Sydney: Bloomsbury Sport, 2020.
- EBERT, Roger. Movie Answer Man: Why Did the Chicken Cross the Genders? **RogerEbert.com**, November 27, 2005. <<https://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders>>. Acesso em: 24 de março de 2023.
- EBERT, Roger. Okay, kids, play on my lawn. **RogerEbert.com**, July 01, 2010. <<https://www.rogerebert.com/roger-ebert/okay-kids-play-on-my-lawn>>. Acesso em: 24 de março de 2023.
- FLANAGAN, Mary. **Critical Play: Radical Game Design**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2009.
- FOSCOLO, Guilherme; SPADONI, Nicolau. (Ainda) sobre a polêmica dos videogames como esportes. **Coluna ANPOF**, 2023. Disponível em: <<https://anpof.org/comunicacoes/coluna-anpof/ainda-sobre-a-polemica-dos-videogames-como-esportes>>. Acesso em: 24 de março de 2023.
- FOSCOLO, Guilherme; SPADONI, Nicolau. A palavra e o joystick: técnicas e dispositivos literários nos videogames. In Maria Cristina Cardoso Ribas, Alex Martoni, Thaís Flores Nogueira Diniz (orgs), **Estudos de intermedialidade: teorias, práticas, expansões**. Curitiba: CRV, 2022.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Elogio da Beleza Atlética**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- HAMARI, Juho; SJÖBLOM, Max. What is eSport and why do people watch it. **Internet Research**, Vol. 27, Issue: 2, 2017.
- HILVOORDE, Ivo; POT, Niek. Embodiment and fundamental motor skills in eSports. **Sports, Ethics and Philosophy** (10)1, 2016.

JIN, Dal Yong (ed). **Global Esports: Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming**. New York; London; Oxford; New Delhi; Sydney: Bloomsbury Sport, 2021.

JONASSON, Kalle; THIBORG, Jesper. Electronic sport and its impact on future sport. **Sport in Society**, Vol. 13, No. 2, March 2010.

LI, Roland. **Good Luck Have Fun: The Rise of Esports**. New York: Skyhorse Publishing, 2016.

MOSER, Ana. Ana Moser: 'eSports é indústria de entretenimento, não é esporte'. **UOL Esporte**, 2023. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/esporte/ultimas-noticias/2023/01/10/ana-moser-esports-e-industria-de-entretenimento-nao-e-esporte.html>>. Acesso em: 24 de março de 2023.

NGUYEN, C. Thi. **Games: Agency as Art**. NY: Oxford University Press, 2020.

PARKER, Felan. Roger Ebert and the Game-as-Art Debate. **Cinema Journal**, Volume 57, Number 3, Spring 2018.

PEARCE, Celia. Games as Art: The Aesthetics of Play. **Visible Language** 40, no. 1, 2006.

ROGERS, Ryan (ed). **Understanding Esports: An Introduction to the Global Phenomenon**. Lanham; Boulder; New York; London: Lexington Books, 2019.

SHARP, John. **Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2015.

SICART, Miguel, The Beautiful Rule: Thinking the Aesthetics of Game Rules. **Games and Culture**, 2023.

SUITS, Bernard. **The Grasshopper: Games, Life and Utopia**. Toronto: University of Toronto Press, 1978.

TAVINOR, Grant. **The Aesthetics of Virtual Reality**. New York; London: Routledge, 2022.

TAVINOR, Grant. **The Art of Videogames**. Oxford: Wiley-Blackwell, 2009.

TAYLOR, T.L. **Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming**. Cambridge, Massachusetts; London, England: The MIT Press, 2012.

WAGNER, Michael G. On the Scientific Relevance of eSports. **Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development**. Las Vegas: CSREA Press, 2006.

Recebido em: 23/02/2023

Aceito em: 21/04/2023