

**DOSSIÊ: A arte dos videogames: provocações estéticas, intermediais e interseccionais****APRESENTAÇÃO**

Há mais de duas décadas, o campo interdisciplinar dos estudos de jogos tem se dedicado a definir, descrever e problematizar os videogames como mídias cujas formas de agenciamento sociotécnico e produção de sentidos oferecem aos usuários distintas modalidades de experiência estética. No início do século XXI, esse debate sobre o estatuto artístico dos videogames ganhou nova intensidade, gerando respostas enriquecedoras nos campos da literatura, arte, filosofia, estudos de mídia e outros.

A produção de argumentos sobre os videogames enquanto uma possível mídia artística, no entanto, longe de esgotar a questão, reorientou-a para novas e mais provocativas direções. Neste número da *Revista Científica/FAP*, reunimos textos que exploram o estado atual da pesquisa sobre videogames, com atenção especialmente voltada às suas especificidades narrativas e aos aspectos que caracterizam a experiência estética por eles produzida, tais como a sua mediação em outras artes e mídias, sua natureza multimodal, além dos processos de construção de ambiências, produção de temporalidades, mediação intersubjetiva, engajamento performático e agenciamento entre o humano e o digital.

O texto de abertura, “Videogames, Agência, Experiência Estética”, de Emmanoel Ferreira e Dara Coema, explora o conceito de agência nos videogames, desenvolvendo uma reflexão sobre a relação entre a capacidade de ação do jogador e as experiências estéticas que essa agência possibilita. Através de uma abordagem inspirada na filosofia pragmática, os autores aprofundam a maneira como as escolhas e ações dentro dos jogos moldam não apenas o desenvolvimento narrativo, mas também a experiência sensorial e emocional do jogador, oferecendo novas perspectivas sobre a interação entre o indivíduo e o ambiente digital.

O texto seguinte, intitulado “O Paradoxo do Jogador-Espectador”, de Danilo Bantim Frambach, investiga a relação entre videogames e política em nossa cultura contemporânea. A partir de um debate com o *Espectador Emancipado*, de Jacques Rancière, o autor analisa como, embora os jogos ofereçam experiências interativas, a agência do jogador muitas vezes é limitada pelo desenho do jogo, restringindo seu

potencial de engajamento político. Por fim, o artigo propõe a figura do paradoxo do jogador-espectador para explorar as tensões entre a interatividade nos videogames, estética e política.

Em “Imersão e Game Studies: Considerações Multidisciplinares que Reverberam em Contextos de Arte na Cultura Digital”, Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa trata da experiência de imersão nos videogames por meio de uma abordagem multidisciplinar. O artigo analisa os jogos *Dandara: Trials of Fear*, *The Master’s Pupil* e *Paulista Invaders* “através de uma metodologia qualitativa teórico-reflexiva por intermédio das Narrativas de Si”, como coloca o autor, trazendo para o primeiro plano como a arte e o contexto cultural moldam a experiência de imersão nos videogames, integrando elementos de resistência e espaço urbano.

No artigo subsequente, “Jogos Digitais como Cibertextos e Fenômenos Ergódicos: o Caso de *Subnautica*”, Kennet Medeiros e Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa expandem o conceito de “literatura ergódica” de Espen Aarseth para abarcar a noção de “fenômenos ergódicos”, cuja contribuição é ampliar o seu uso para a investigação no campo dos jogos digitais. Assim, através de um estudo de caso do jogo *Subnautica*, os autores exploram como os recursos gráficos possibilitam novas formas de interação, criando experiências estéticas únicas. O artigo também reflete sobre o papel dos jogadores como produtores de experiências, situados em contextos interativos e influenciados por questões morais e éticas.

Já em “Nostalgia em *Cuphead*”, Adriana Falqueto e Viviana Mónica Vermes analisam, a partir da importação das reflexões do historiador francês Roger Chartier, como o videogame *Cuphead* desperta a sensação de nostalgia nos jogadores por meio de seu texto sincrético. A pesquisa investiga as referências visuais e sonoras evocadas pelo jogo, que recupera um passado idealizado, ignorando o preconceito racial presente nas animações da década de 1930 – a chamada “década de ouro” da animação estadunidense.

Camila Augusta Pires de Figueiredo, Cecília Nazaré de Lima e Thaís Flores Nogueira Diniz, em “A Representação da Partilha da África em *Civilization V*”, analisam como o jogo, embora tente representar aspectos da cultura africana, se mantém preso a uma perspectiva de ofensiva europeia na conquista e partilha do continente, algo evidente tanto em sua arquitetura quanto trilha sonora. A análise destaca, em particular,

a dicotomia de ataque e defesa, expansão e resistência, opressão e sobrevivência, associada, respectivamente, aos europeus e africanos.

Por sua vez, em “ARGs e Filmes: uma Remixibilidade Real e Imersiva”, Tiago Mendes Alvarez analisa os jogos de realidade alternativa (ARGs) como ferramentas de entretenimento e sociabilidade, conectando-os aos conceitos de transmídia de Henry Jenkins e de remixabilidade de Lev Manovich e Vito Campanelli. A partir da perspectiva teórica de Jane McGonigal, o autor afirma que os ARGs constituem uma experiência inovadora que se aproxima do “real” e desconstrói certas percepções associadas às redes e à virtualidade

Em “Fashion Games: ou Três Formas de Jogar com a Moda”, Luciana Nacif tensiona os limites da moda industrial contemporânea a partir do conceito flusseriano de “jogo”. A autora analisa três casos específicos: as marcas de luxo que entram no universo dos videogames, a coleção de Jum Nakao e a primeira coleção ocidental de Rei Kawakubo. Nacif investiga como esses exemplos revelam novas formas de jogar com a moda para além do vestuário – explorando como marcas e criadores interagem com as regras do mundo da moda, seja para reforçá-las, desafiá-las/subvertê-las ou, por fim, retirar-se do jogo.

Ana Beatriz Bahia, em “Quais Museus Deixaram o Jogo? Revisão de um Mapeamento de Jogos Digitais Produzidos por Museus de Arte”, analisa a produção de jogos digitais por museus de arte, a partir de obras do seu acervo, investigando os motivos e as trajetórias que levaram essas instituições a adentrar nesse universo. O texto revisita um mapeamento realizado pela autora em 2004-2005, examinando quais jogos permanecem ativos em 2024 e se surgiram novas produções. Ao final, Bahia sumariza os dados coletados e discute as mudanças no interesse dos museus por essa mídia digital.

Por fim, em “Uma Breve História dos Jogos de Tabuleiro”, Marcelo La Carretta propõe uma reflexão sobre a trajetória histórica dos jogos de tabuleiro. O artigo traça um panorama das mais antigas formas preservadas, suas transformações impulsionadas pela expansão e colonização europeias, e a evolução dos jogos durante a Revolução Industrial e as grandes guerras. La Carretta também explora as novas tendências no universo dos jogos, como os Eurogames, os jogos de autor e a transição para o ambiente digital interconectado, evidenciando as mudanças no contexto lúdico.

O conjunto de artigos originais aqui apresentados expõe a vocação interdisciplinar e a multiplicidade de direções que os estudos de jogos encontram, hoje, no Brasil. Há desde exposições teórico-conceituais e análises de jogos específicos até investigações sobre suas relações com outras mídias e instituições, tais quais o cinema, a moda, o museu, ARGs e jogos de tabuleiro.

Além dessas contribuições, apresentamos, neste último número de 2024 da *Revista Científica/FAP*, a tradução de três textos inéditos em língua portuguesa.

A primeira, “Notas Sobre Tradução e Intermidialidade: ‘Rock, Star, North’, de Calum Rodger, para o Português Brasileiro”, de Jorge Luiz Adeodato Junior e Márton Tamás Gémes, consiste em um ensaio sobre a tradução do poema e, ao final, a versão integral do poema em português. O ensaio investiga como a obra de Calum Rodger se insere na pluralização das poéticas contemporâneas e analisa os diversos planos textuais que a compõem — incluindo o papel, a tela, o diálogo e a performance. O texto destaca, ainda, as relações de intertextualidade que a obra mantém com autores canônicos, além de seu vínculo com o ambiente virtual de um videogame. A tradução busca capturar o mosaico fragmentado da obra, refletindo suas variações de tom, linguagem e referências ao design digital.

O artigo “Matando o Corpo Negro: Necropolítica e Hierarquias Raciais nos Jogos Digitais”, de Kishonna Gray, traduzido por Guilherme Foscolo, investiga como os videogames contemporâneos perpetuam padrões de antinegitude. Gray argumenta que muitos jogos operam dentro de lógicas necropolíticas, nas quais a morte negra é utilizada para impulsionar narrativas alinhadas às fantasias de supremacia colonial branca. Além disso, o texto revela como esses jogos refletem uma lógica carcerária, vigilante e criminalizadora da negritude, incorporando práticas digitais que evocam a continuidade da escravidão e suas implicações raciais.

O texto de encerramento do dossiê, “Game ou Superromance? Sobre Jogar e Ler Gigantescos Romances de Games”, de Espen Aarseth, traduzido por Nicolau Spadoni, explora a complexa relação entre jogos digitais e literatura. Aarseth argumenta que, ao longo de meio século, os videogames evoluíram de simples jogos textuais para experiências imersivas com conteúdos literários tão ricos que podem ser comparados aos romances tradicionais. Ele sugere que, em jogos como *Fallout: New Vegas*, a sofisticação da narrativa e o desenvolvimento de personagens os qualificam como uma

nova forma de romance. O texto também discute as implicações culturais dessa abordagem, propondo que esses jogos sejam vistos como uma forma de literatura interativa.

Gostaríamos de agradecer às autoras e aos autores que contribuíram com seus artigos e traduções para a composição deste dossiê. Agradecemos também ao trabalho atento e dedicado dos avaliadores, editores, revisores e de toda a equipe envolvida, que permitem à *Revista Científica/FAP* continuar sendo uma referência no debate e divulgação dos estudos de arte, com a qualidade e diversidade temática que a caracteriza. Desejamos às nossas leitoras e leitores uma excelente leitura!

**Guilherme Foscolo**  
**Alex Martoni**  
**Nicolau Spadoni**

**Guilherme Foscolo** é professor de filosofia na Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB), no Programa de Pós-Graduação em Filosofia e no Programa de Pós-Graduação em Estado e Sociedade. Doutor em Filosofia pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) e Mestre em Filosofia pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), realizou estágio de doutorado sanduíche na *Stanford University* como bolsista CAPES/FULBRIGHT. Lidera o Grupo de Pesquisas Avançadas em Estética, Ambiências e Tecnologias (CNPq) e é *Research Fellow* no The Global Centre for Advanced Studies (GCAS). Integra a Red Latinoamericana de Investigaciones en Prácticas y Medios de la Imagen (Red ImagenLat), o Grupo de Trabalho de Estética da ANPOF e a Associação Brasileira de Estética (ABRE). É coorganizador, ao lado de Flora Sussekind, do livro *Vida da Literatura*, publicado em 2022 pela editora N-1. Possui artigos e capítulos de livros publicados em áreas como Estética, Filosofia da Arte, Filosofia da Mídia e Filosofia da História. Atualmente, é cocriador e apresentador, junto a Nicolau Spadoni, do podcast *Joystick Philosophy*, disponível em <https://joystickphilosophy.cargo.site>.

**Alex Martoni** é professor do Programa de Pós-Graduação em Letras e dos Cursos de Graduação em Letras e em Jornalismo da PUC Minas. Possui doutorado em Estudos de Literatura pela Universidade Federal Fluminense (UFF), com doutorado-sanduíche/Capes pela *Stanford University* (EUA) e pós-doutorado PNP/Capes no Laboratório de Imagem e Som da Universidade Federal Fluminense. Atua como subcoordenador do GT Anpoll *Intermedialidade: Literatura, Artes e Mídias*, como membro-fundador da *Red Latinoamericana de Investigaciones en Prácticas y Medios de la Imagen* e como membro do *Grupo de pesquisa Intermediária/CNPq*. Músico e realizador audiovisual, é coorganizador dos livros *Rituais da Percepção* (2018), *Estudos de intermedialidade: teorias, práticas, expansões* (2022) e *Assombros da história: memória, técnica, política* (2022). Possui artigos publicados nas áreas de Literatura Contemporânea Brasileira, Ensino de Literatura, Cinema, *Sound Studies* e Filosofia da técnica. Atualmente, desenvolve, em rede latino-americana de pesquisa, o projeto intitulado *Práticas expandidas de escrita na literatura latino-americana: técnica, estética, política*.

**Nicolau Spadoni** é doutorando em seu quarto ano no programa de *German Studies* na Cornell University. Ele obteve sua graduação e mestrado em Filosofia pela Universidade de São Paulo (USP), onde escreveu uma tese de bacharelado sobre o ensaio “Shakespeare” de Johann Gottfried Herder e uma tese de mestrado sobre a tensão entre ideal artístico e modernidade histórica, conforme abordada por Georg Wilhelm Friedrich Hegel em seus cursos de Berlim, particularmente na Estética. Em seu doutorado, pesquisa a questão da técnica, escatologia e responsabilidade no pensamento alemão do pós-Guerra, com especial interesse na obra de Günther Anders e Hans Jonas. Além disso, se interessa por outras áreas de pesquisa e tem trabalhado em temas como Fotografia, Estética do Esporte e Videogames Studies. Também apresenta o podcast *Joystick Philosophy* junto a Guilherme Foscolo, em que eles entrevistam renomados acadêmicos das mais distintas vertentes de *Videogame Studies*, e é tradutor, tendo publicado traduções para o português de *Crowds: Das Stadion als Ritual von Intensität* e *Denk-Ereignisse: Sechzehn Intellektuelle im Portrait*, ambos de Hans Ulrich Gumbrecht, além de *O capital e a lógica de Hegel: Dialética marxiana, dialética hegeliana*, de Ruy Fausto (em coautoria com Paulo Amaral), todas publicadas pela Editora Unesp.