

## O PARADOXO DO JOGADOR-ESPECTADOR

Danilo Frambach<sup>1</sup>

**Resumo:** Os videogames se mostram cada vez mais presentes em nossa cultura, tendo se tornado elementos centrais para a forma como nos colocamos diante da realidade. Apesar disso, há ainda aqueles que defendam que os videogames sejam apenas uma forma escapista de entretenimento, sem a necessidade de abordar questões ou situações políticas de nosso tempo. Por outro lado, há aqueles que veem nestes uma forma de educar as novas gerações, de estimular a empatia para com o outro, de oferecer voz e visibilidade para grupos minoritários. A partir do dilema da arte como educação, o presente artigo busca analisar de que maneira os videogames podem ser políticos. Central para essa discussão é "O Espectador Emancipado" de Jacques Rancière, que critica o papel passivo tradicionalmente atribuído aos espectadores a partir da teoria do teatro. Diferente do espectador, o jogador é capaz de interagir com a obra, demonstrando assim um certo tipo de agência. O artigo argumenta que, embora os videogames ofereçam experiências interativas, tais experiências possuem limitações, restringindo, assim, o potencial para o engajamento político, e deixando-o mais próximo desse papel passivo tradicional do que inicialmente se supõe. Propomos, assim, a figura do paradoxo do jogador-espectador como forma de explorar a interseção entre videogames, estética e política. Esse paradoxo coloca os jogadores em uma posição única, onde são participantes ativos, mas permanecem confinados pelo design do jogo. Ao analisar essas dinâmicas, o artigo busca compreender melhor como os videogames podem ser tanto um meio artístico quanto político, desafiando as noções tradicionais de passividade e atividade no consumo de arte.

**Palavras-Chave:** Estética, Política, Atividade, Passividade, Estudos de Jogos

---

<sup>1</sup> Doutor em Filosofia Moderna e Contemporânea pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro; Professor adjunto de Filosofia da Educação - Universidade do Estado do Rio de Janeiro; Coordenador do Núcleo de Ensino e Pesquisa em Filosofia POP e outras Epistemologias (NEPOPE)

## THE PLAYER-SPECTATOR PARADOX

**Abstract:** Video games are increasingly present in our culture, having become central elements in how we engage with reality. Nevertheless, some still argue that video games are merely an escapist form of entertainment, with no need to address the political issues or situations of our time. On the other hand, there are those who see them as a way to educate new generations, to foster empathy for others, and to give voice and visibility to minority groups. Considering the dilemma of art as education, this article aims to analyze how video games can be political. Central to this discussion is Jacques Rancière's "The Emancipated Spectator," which critiques the traditionally passive role assigned to spectators based on theater theory. Unlike the spectator, the player can interact with the work, demonstrating a certain level of agency. The article argues that although video games provide interactive experiences, these experiences have limitations, thus restricting the potential for political engagement and bringing it closer to this traditional passive role than initially supposed. We propose the concept of the player-spectator paradox as a way to explore the intersection between video games, aesthetics, and politics. This paradox places players in a unique position, where they are active participants yet remain confined by the game design. By analyzing these dynamics, the article seeks to better understand how video games can be both an artistic and political medium, challenging traditional notions of passivity and activity in the consumption of art.

**Key-words:** Aesthetics, Politics, Activity, Passivity, Games Studies

## Introdução

Quando falamos de videogames e seu estatuto artístico, uma outra questão surge e se mostra cada vez mais presente nas discussões cotidianas (e inflamadas) das redes sociais: se a arte é política, o videogame também o é? Se sim, de que forma? Ou ainda: videogames e política devem se misturar? Por mais complexas que nos pareçam tais interrogações, as respostas acaloradas do mundo digital podem ser compiladas em dois polos distintos. De um lado, vemos grupos mais conservadores que defendem fervorosamente que os jogos digitais sempre foram uma forma meramente escapista de entretenimento, e assim, devem seguir “apolíticos”. Do outro, grupos mais progressistas, embasados especialmente na afirmação de que toda arte é política, não apenas defendem, mas cobram que os jogos produzidos abracem temas políticos e se posicionem ideologicamente. No meio disso, vemos uma indústria bilionária que se vê obrigada a assumir estratégias que maximizem seus lucros.

Dessa forma, não é raro ver jogos AAA<sup>2</sup> que se coloquem exatamente no meio desse espectro. Um ótimo exemplo disso é a série *Far Cry*, especialmente as entradas 4, 5 e 6 da série. Cada uma delas assume temas que se inspiram na realidade – *Far Cry 4* se inspira na guerra civil do Nepal, a entrada de número 5 trata do poder do extremismo religioso no interior dos EUA, e o 6 tem como inspiração a Cuba de 1950 – no entanto, a história ou mesmo o *gameplay* (que sempre giram em torno de depor um tirano) não se aprofundam em nenhuma das questões que a série assume para si.

Estúdios menores, por sua vez, parecem mais dispostos a assumir seu lado no espectro. Temos um bom exemplo em *Punhos de Repúdio*, da desenvolvedora brasileira *BrainDead Broccoli*. O jogo apresenta logo de cara sua crítica social ao assumirmos o papel de quatro cidadãos comuns que vivem em uma pandemia mundial. Apesar delas se protegerem devidamente com luvas e máscaras, sua cidade é repleta de negacionistas fanáticos, cabendo as protagonistas resolver a situação com suas próprias mãos.

---

<sup>2</sup> Grosso modo, um jogo AAA é um videogame com alto orçamento e alta expectativa de vendas.



(Figura 1. Screenshot do jogo *Punhos de Repúdio*. Imagem de reprodução. Na imagem, vemos uma das protagonistas – uma mulher ruiva, usando máscara, luvas, uma blusa rosa e uma calça preta – agindo contra um grupo de negacionistas, utilizando a camisa da seleção brasileira de futebol, durante um protesto anti-máscara.)

Diante destas questões, o presente artigo busca investigar o que os videogames têm de política. Essa relação, a nosso ver, passa por um estatuto estético dos videogames que precisa ser melhor analisado. Dessa maneira, buscaremos apresentar, num primeiro momento, o que nos parece ser a principal base do embate relatado acima: a ideia de que a arte é um tipo de conhecimento, e dessa forma, capaz de ensinar algo por meio da mensagem que se quer comunicar. Essa visão parece pressupor uma certa passividade, colocando o jogador no lugar de receptor de uma mensagem – o que, por um lado, revelaria um poder pedagógico dos videogames, mas, por outro, uma incompatibilidade política pela ausência de iniciativa humana. Dessa forma, os videogames têm tanto de educadores quanto o cinema ou peças de teatro: sua narrativa comunica algo que deve ser apreendido pelo jogador enquanto experiência e age no jogo, tendo nessa experiência um modelo a ser transposto para a vida cotidiana.

Assim, para analisarmos melhor a questão da relação entre arte e política, nos voltaremos para o exame do que Jacques Rancière definiu como o *paradoxo do espectador*, apresentado a partir de uma análise histórica do *teatro* na obra *O Espectador Emancipado*. Este paradoxo se desenha a partir da necessidade de se evitar a passividade do espectador. Mas por que, então, esse paradoxo pode estabelecer um

paralelo com o papel do jogador? Ora, uma das principais diferenças que a literatura dos estudos de jogos coloca como central para a diferenciação do jogo de outros produtos culturais é a de que, diferente do espectador do teatro e do cinema, do leitor dos livros, do observador de obras de arte, o jogador possui a capacidade de agir e interagir com a obra do videogame. Acreditamos, contudo, que esta capacidade é limitada pelos próprios elementos dos videogames, o que aparentemente impediria um tipo de iniciativa do jogador – aspecto fundamental para a ação política segundo Arendt, mas também o aproximando bem mais do espectador passivo do que inicialmente se supõe.

Em outras palavras, o paralelo que queremos estabelecer diz respeito a oposição entre os conceitos de passividade e atividade, como trabalhados por Rancière ao longo do seu diagnóstico sobre o paradoxo do espectador. Tais conceitos nos permitirão, por um lado, reconfigurar o paradoxo exposto por Rancière sob os termos do jogador – mais explicitamente, de que forma pode um agente ser, ao mesmo tempo, passivo? – e por outro, examinar de que forma é possível relacionar, a partir do debate estético inaugurado por Rancière, arte e política, videogame e política.

## Estética, conhecimento e videogames

Dentre os defensores de que os videogames devem ser apolíticos, destaca-se, especialmente, um medo muito antigo, compartilhado por outras formas de arte apreciadas pela juventude, como a pichação (coisa de vândalo, de bandido) e o *rock'n'roll* (ligado ao satanismo), de ser uma arte que corrompe. A questão que se repete é, pois, a seguinte: o que os videogames ensinam para nossas crianças? Esse medo generalizado se revela eternamente presente quando falamos de jogos violentos, constantemente identificados como o principal motor de muitos crimes realizados por adolescentes, do assassinato da própria família a tiroteios em escolas. Em todos esses casos, o sensacionalismo estabelece uma relação causal direta entre jogos violentos e atos violentos<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Em 2013 repercutiu muito o caso de um jovem, filho de policiais militares, que assassinou toda a família e depois se matou. Os jornais destacaram principalmente o fato de que o menino usava a foto de um

Recentemente, esse medo de que os videogames corrompem a juventude encontrou uma nova fórmula, engendrada especialmente por grupos ultraconservadores mais jovens: o medo da “guerra cultural”, do “politicamente correto” e da “cultura da lacração”. Não é mais a violência que se busca evitar, mas sim a presença de elementos de culturas minoritárias (negros, indígenas, LGBTQIAPN+) nos jogos. Com efeito, vemos críticas ferrenhas à inclusão de Yasuke como personagem principal do próximo *Assassin’s Creed*, que se passará no Japão. Fato semelhante ocorreu com a revelação da sexualidade de Aloy, a protagonista da série *Horizon*, como lésbica<sup>4</sup>. A situação que se quer evitar não é mais que os jovens se tornem violentos ou assassinos, mas que a pureza do universo branco e masculino da cultura dos jogos não seja maculada, garantindo ao videogame seu *status* de entretenimento e escapismo.

Nos dois casos apresentados a questão envolve uma espécie de *papel pedagógico dos videogames*, isto é, a capacidade destes de ensinar algo e quais seriam os conhecimentos apreendidos por meio desta forma de expressão. Em suma, está aqui em jogo a ideia de que a arte é um tipo de conhecimento, ou seja, de que a apreciação de uma forma de expressão artística traz, inevitavelmente, um saber a ser apreendido, e assim, a arte se torna também um tipo de educação.

Em seu dicionário de filosofia, Abbagnano destaca que o substantivo *Estética* significa propriamente “doutrina do conhecimento sensível” (1998, p. 367). Ao longo da exposição do verbete, o filósofo faz uma breve história da área e sua relação com a Filosofia da Arte, oferecendo um rico e sucinto contexto. Em especial, ele destaca três problemas como fundamentais para a área ao longo de sua história: a relação entre a arte e a natureza; a relação entre a arte e o humano; e por fim, a função da arte. Levando isso em consideração, nossa análise se volta à breve reflexão sobre a relação da arte como conhecimento (exposta por Abbagnano como parte da relação entre arte e o humano) com a ideia da arte como educação (relacionada à função da arte).

---

personagem da série *Assassin’s Creed* no perfil do Facebook. C.f.: <https://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/08/suspeito-de-matar-pais-pms-usa-foto-de-game-de-assassino-no-facebook.html>, acesso em 16/07, às 11:43.

<sup>4</sup> C.f. <https://br.ign.com/assassins-creed-shadows/124049/news/gamer-voce-nao-se-importa-com-a-precisao-historica-de-assassins-creed-apanas-nao-quer-negros-e-mulhe> e <https://br.ign.com/horizon-forbidden-west/108210/news/metacritic-mudara-estrategia-de-moderacao-apos-review-bomb-contradlc-de-horizon-forbidden-west>, ambos acessados em 16/07 às 12:00.

Sobre a concepção da arte como conhecimento, o filósofo resume:

A concepção da arte como conhecimento parece ser sugerida pela doutrina de Aristóteles, ainda que este tenha explicitamente atribuído a arte à esfera da atividade prática [...]. Mas ele observa que a arte tem origem na tendência à imitação, que é um aspecto do desejo de conhecer (*Poet.*, *TV*, 1448b 5), afirmando sobre a poesia, em uma passagem célebre, que ela é mais filosófica do que a história (*Ibid.*, 9, 1451 b 5), o que parece querer dizer que ela tem maior valor teórico do que a história por estar mais próxima da primeira ciência teórica. Mas foi sobretudo o romantismo que insistiu no valor cognitivo da arte, vendo nela (Schelling) "o órgão geral da filosofia", porquanto a arte permite apreender a "identidade entre a atividade consciente e a inconsciente", que é Deus ou o Absoluto (*System*, cit., VI, 1). Hegel atribuía à arte um grau a menos, situando-a abaixo da filosofia e da religião, mas reafirmava seu valor teórico ao incluí-la na esfera do "Espírito absoluto", que é o mais alto conhecimento (ou "autoconsciência") que o Absoluto pode alcançar de si mesmo (*Ene*, § 556). A E. de Croce e todas as que a tomam por modelo adotam essa inclusão. (Abbagnano, 1998, p. 371)

Essa concepção é a base para uma teoria amplamente difundida de que a função da arte é ensinar, de ver a arte como uma forma de educação. Presente desde Platão, que condenava a arte como anti-educativa (*República*, X, 605 a-c), a teoria da arte como educação ganha forma com Aristóteles, que no livro VIII da *Política* tratava dos múltiplos benefícios de se praticar a música, servindo à educação, à catarse, ao repouso e ao soerguimento da alma (7, 1341b). O que Aristóteles fala sobre a música pode ser deduzido para toda e qualquer arte; já a ênfase que o caráter catártico da arte vai receber ao longo dos séculos destaca uma espécie de instrumentalidade educativa para ela. Dessa forma, a arte passa a ser vista como um instrumento de aperfeiçoamento moral, e segundo Abbagnano, a estas "se somaram as que nela vêem um instrumento de educação política" (1998, p. 373). Tais doutrinas defendem que o engajamento político na arte só é possível diante de uma orientação política precisa do artista, direcionando a obra para classes ou grupos específicos de tal maneira que os ajude no esforço de libertação, conquista e conservação do poder político.

Retomando os exemplos utilizados na introdução, se *Far Cry* nos ensina um posicionamento raso sobre a luta contra as opressões, limitado aos clichês narrativos sobre lutas revolucionárias, *Punhos de Repúdio* se aproveita do catártico ato de agredir fisicamente negacionistas como forma de libertação; e dessa maneira, parece se

encaixar exatamente em uma vontade de “repolitizar a arte”, como descrito por Rancière em *O Espectador Emancipado*. Se, por um lado, essa vontade se apresenta como uma multiplicidade de formas e estratégias, por outro:

[...] consideram ponto pacífico certo modelo de eficácia: a arte é considerada política porque mostra os estigmas da dominação, porque ridiculariza os ícones reinantes ou porque sai de seus lugares próprios para transformar-se em prática social etc. [...] Supõe-se que a arte nos torna revoltados quando nos mostra coisas revoltantes, que nos mobiliza pelo fato de mover-se para fora do ateliê ou do museu, e que nos transforma em oponentes do sistema dominante ao se negar como elemento desse sistema. (Rancière, 2012, p. 52)

Em outras palavras, a passagem da causa ao efeito, da intenção ao resultado, se revela como absolutamente evidente: é ao ver uma arte política, um videogame politizado, que necessariamente minha visão de mundo se transforma, e a partir disso, me torno engajado nas questões abordadas e denunciadas pela arte<sup>5</sup>. Nesse sentido, Rancière aponta para uma percepção comum de que há uma pretensão de educação moral na qual a arte possui um sentido ético específico, um modelo a ser comunicado, e que, ao ser bem compreendido (ou bem apresentado pela obra), causa uma profunda alteração nas convicções daquele que a recebe. Quando isso não ocorre, ou o artista/desenvolvedor não o fez de forma adequada, ou o espectador/jogador que não conseguiu perceber as nuances apresentadas<sup>6</sup>.

Um exemplo atual desse último caso ocorreu na invasão ao capitólio estadunidense. Nela, vimos dentre os apoiadores de Donald Trump, um jovem com uma estranha tatuagem em sua mão esquerda. Inicialmente identificada como uma foice e um martelo ou como um símbolo antifascista por políticos e jornalistas republicanos, a tatuagem nada mais era que a *Marca do Estranho* (*Mark of the Outsider*, no original), do jogo *Dishonored*<sup>7</sup>.

---

<sup>5</sup> Ideia que move o medo genérico difundido pelo ultraconservadorismo e o neofascismo: “nossas crianças serão homossexuais por verem pessoas do mesmo sexo se relacionando”, “a universidade pública estimula o consumo de drogas e a promiscuidade”, etc.

<sup>6</sup> Isso ocorre de forma análoga na relação da sala de aula, na qual a falha da compreensão costuma ter apenas uma de duas causas possíveis: a incompetência do professor ou a incapacidade do aluno.

<sup>7</sup> <https://screenrant.com/us-capitol-tattoo-dishonored-mark-outsider-arkane-developer/> Acesso em 17/07 às 14:36.

O jogo trata de um cenário de opressão após o assassinato da imperatriz do reino e da acusação da personagem principal, Corvo Attano, como assassino. A marca dada pelo Estranho, entidade sobrenatural envolta em mistério, oferece a Corvo poderes sobrenaturais que o permitem buscar vingança e dar fim ao regime autoritário e corrupto que se instala. O fato de um jovem com tal tatuagem, marca que no jogo representa a luta contra as opressões, estar em meio a apoiadores de extrema-direita, foi recebida como um choque por partes da comunidade *gamer*. A pergunta, feita inúmeras vezes em diversas circunstâncias, era novamente repetida: como pode ele não ter entendido nada do jogo?

Rancière nos ajuda a elaborar uma possível resposta a partir de seu exame sobre a eficácia da comunicação da arte. A análise histórica dos modelos teatrais do século XVIII leva o filósofo francês a concluir que o problema em questão não é o da validade moral ou política da mensagem comunicada pela arte, mas se refere ao próprio dispositivo representativo da arte. Assim, a eficácia da arte *não está* em transmitir mensagens, oferecer modelos de comportamento ou ensinar os códigos necessários para compreender as representações; ela “consiste sobretudo em disposições dos corpos, em recorte de espaços e tempos singulares que definem maneiras de ser, juntos ou separados, na frente ou no meio, dentro ou fora, perto ou longe” (Rancière, 2012, p. 55). Essa ideia ganha força especialmente no primeiro quarto do século XX, no qual os pensamentos não são mais lições dadas por corpos representados, mas estão diretamente encarnados nos costumes da comunidade.

Mas o que continua perto é o modelo de arte que deve suprimir-se a si mesma, de teatro que deve inverter sua lógica, transformando o espectador em ator, da performance artística que faz a arte sair do museu para fazer dela um gesto na rua, ou anula dentro do próprio museu a separação entre arte e vida. O que se opõe então à pedagogia incerta da mediação representativa é outra pedagogia, a da imediatez ética. Essa polaridade entre duas pedagogias define o círculo no qual ainda hoje está frequentemente encerrada boa parte da reflexão sobre a política da arte. (Rancière, 2012, p.56)

Essa visão apresentada por Rancière sobre as artes teatrais, está na base da instrumentalização pedagógica que vemos nos videogames – especialmente sob a forma dos *serious games* e de práticas pedagógicas gamificadas, focadas no desenvolvimento

cognitivo e na apreensão de saberes específicos. Mas, mesmo quando não assume esse caráter, isto é, quando o jogo não tem a intenção pedagógica clara de passar um conhecimento, ele impõe um lugar muito curioso ao jogador. Nos videogames, por mais que o jogador realize atos – possua agência – a mensagem a ser aprendida o é sempre de forma passiva – seja pelas cenas que se desenrolam, pelo texto que se apresenta, pelas consequências pré-definidas para as escolhas feitas, pelo *gameplay* desenvolvido, pelo engajamento do jogador. Em suma, por aquilo que é permitido pelo sistema de jogo, e dessa forma, o jogador ocupa o lugar curioso de um espectador cujos atos afetam a obra em questão.

### O paradoxo do jogador-espectador

Em *O Espectador Emancipado*, Jacques Rancière busca explorar a relação entre a questão do espectador no teatro e a emancipação intelectual, e inicia sua reflexão por aquilo que denomina de *paradoxo do espectador*.

Esse paradoxo é simples de formular: não há teatro sem espectador [...]. Ora, como dizem os acusadores, é um mal ser espectador, por duas razões. Primeiramente, olhar é o contrário de conhecer. O espectador mantém-se diante de uma aparência ignorando o processo de produção dessa aparência ou a realidade por ela encoberta. Em segundo lugar, é o contrário de agir. O espectador fica imóvel em seu lugar, passivo. Ser espectador é estar separado ao mesmo tempo da capacidade de conhecer e do poder de agir. (2012, p. 8)

Esse diagnóstico abre caminho para duas conclusões: (1) a conclusão colocada pela primeira vez por Platão sobre o teatro como “o lugar onde ignorantes são convidados a ver sofrendores” (Rancière, 2012, p. 9). Essa relação de passividade estabelecida por Platão é utilizada para caracterizar todo tipo de arte que, presa numa cena de ilusão, precisa ser superada, eliminada, para que os indivíduos possam, finalmente, agir e conhecer. E (2) a tese dos críticos da *mimese* teatral, que mantém as premissas de Platão mas estabelecem outra conclusão – a da necessidade de superação não da arte, mas do espectador. Isso não significa em um teatro com assentos vazios, mas um teatro onde a relação de ver a cena esteja submetida ao *drama* produzido por

ela. Em outras palavras, um teatro em que a plateia também seja participante, também aprenda.

Essa inversão da teoria platônica produziu, por sua vez, duas grandes fórmulas antagônicas, mas que foram frequentemente misturadas.

Segundo a primeira, é preciso arrancar o espectador ao embrutecimento do parvo fascinado pela aparência e conquistado pela empatia que o faz identificar-se com as personagens da cena. A este será mostrado, portanto, um espetáculo estranho, inabitual, um enigma cujo sentido ele precise buscar. [...] De acordo com a segunda fórmula, é essa própria distância reflexiva que deve ser abolida. O espectador deve ser retirado da posição de observador que examina calmamente o espetáculo que lhe é oferecido. Deve ser desapossado desse controle ilusório, arrastado para o círculo mágico da ação teatral, onde trocará o privilégio de observador racional pelo do ser na posse de suas energias vitais integrais. (Rancière, 2012, p. 10)

A situação descrita parece ser diferente no caso do jogador. O jogo, de uma maneira geral, é caracterizado especialmente por duas instâncias que o diferencia, enquanto artefato sociotécnico, de outros produtos culturais ou artísticos, como filmes, peças de teatro e obras literárias. A primeira delas é a capacidade do jogador em alterar o conteúdo do jogo. Grosso modo, um tipo de agência que implica num reequilíbrio das forças pré-estabelecidas no jogo. Como bem resumem Fragoso e Amaro, seria a:

[...] capacidade de modificar o equilíbrio de forças dos elementos do jogo, o que se aplica tanto a jogos narrativos, como Heavy Rain (digital) ou Seafall (de mesa), como a jogos não narrativos, como Tetris (digital) ou o Jogo da Velha (de mesa). Jogar é fazer mudanças que alteram a experiência de modo significativo e que não tem paralelo em filmes ou livros. [...] (2018, p. 11)

A conclusão das autoras é que as mudanças que podem ser realizadas nos jogos não são possíveis para um espectador ou um leitor, tornando o jogador mais ativo do que estes (Ibid.). De fato, alguns tipos de jogos permitem, por exemplo, o que comumente chamamos de “regra da casa”: regras instituídas por grupos específicos que realizam exatamente o que Fragoso e Amaro afirmam. Por mais que estes sejam, a sua maneira, indicativos da iniciativa humana – fundamento de toda ação – nem todo jogo permite esse tipo de alteração. E se levamos a sério a interrogação de como os

videogames podem ser políticos, o conceito a ser trabalhado não pode ser o de agência, mas o de ação, como entendido por Hannah Arendt, que destaca a iniciativa humana:

Agir, no sentido mais geral do termo, significa tomar iniciativa, iniciar [...], imprimir movimento a alguma coisa [...]. Por constituírem um *initium*, por serem recém-chegados e iniciadores em virtude do fato de terem nascido, os homens tomam iniciativas, são impelidos a agir. [...] É da natureza do início que se comece algo novo, algo que não pode ser previsto a partir de coisa alguma que tenha ocorrido antes. Este cunho de surpreendente imprevisibilidade é inerente a todo início e a toda origem. [...] O novo sempre acontece à revelia da esmagadora força das leis estatísticas e de sua probabilidade que, para fins práticos e cotidianos, equivale à certeza; assim, o novo sempre surge sob o disfarce do milagre. O fato de que o homem é capaz de agir significa que se pode esperar dele o inesperado, que ele é capaz de realizar o infinitamente improvável. (2009, pp. 190-191)

Quando pensamos especificamente nos videogames, este tipo de ação parece muito mais limitada, justamente por conta do segundo elemento que Frago e Amaro destacam como definidor do jogo: suas regras. Em um jogo, as regras são dificuldades autoimpostas que visam, por um lado, disciplinar o princípio de divertimento livre, e por outro, estabelecer os objetivos que devem ser alcançados, bem como os meios válidos pelos quais isso é possível (Caillois, 2017, p. 39; Frago; Amaro, 2018, p. 12). No caso dos jogos digitais, por mais “abertos” que possam ser construídos, apresentam *sempre* um mundo fechado, com possibilidades já pré-determinadas pela sua programação, e que parece impedir qualquer iniciativa:

A maioria dos jogos de computador são sistemas de regras que encorajam o jogador a trabalhar em direção a objetivos no ambiente virtual. E muitos jogos dirigem-se aos jogadores por meio de uma história. Existem, então, dois elementos fundamentais para tais jogos: sistemas e mundos. Esses dois elementos precisam ser coerentes, criando uma experiência de jogo [*gameplay*] divertida enquanto criam o mundo do jogo. [...] Vamos nos voltar a *XIII*: o elemento ficcional do jogo diz ao jogador que seu personagem é um assassino habilidoso e implacável. Por outro lado, as regras forçam o jogador a se comportar de uma maneira específica: policiais e inocentes não podem ser mortos. Há uma regra no jogo que cria os valores pelos quais nós jogamos, numa clara contradição à ficção do jogo. Portanto, o design das regras pode criar os valores pelos quais nós *temos* que jogar. [...] Os jogos forçam comportamentos por meio de regras: o sentido desses comportamentos, como comunicados pelo mundo do jogo ao jogador, constituem a ética dos jogos de computadores como objetos projetados. (Sicart, 2011, pp. 21-23. Tradução nossa.)

Se o paradoxo do espectador incide sobre a necessidade de ser mais do que mero observador – sobre o consenso de que o espectador é um observador passivo – um possível *paradoxo* do jogador, nos videogames, inverte a ordem dos fatores: tendo sua agência como o consenso, o papel do jogador tende a nos levar a ignorar uma relação de passividade que ele estabelece para com os videogames, especialmente diante das regras, opções de *game design*, que como bem resumiu Sicart na passagem acima, estabelecem “os valores pelos quais *temos* que jogar”. Em outras palavras, o jogador é ativo e passivo ao mesmo tempo. Assim, para definir melhor o paradoxo, cabe a nós investigar os limites da agência do jogador, da liberdade de que desfruta dentro do ambiente de jogo e da sua capacidade de iniciar algo.

Um bom exemplo disso é *Bioshock*, que no universo dos videogames atuais, é um dos raros exemplos que demonstra tais limitações. E isso por dois motivos específicos: (1) ser um jogo que explora os limites da expressão do *game design*, colocando-o em comparação direta com outras mídias, como o cinema; e (2) sua história e suas mecânicas de jogo que colocam em questão a *moralidade* do jogador não como algo secundário, mas fundamental para a experiência de jogo. Em suma, trata-se de um jogo de tiro em primeira pessoa (*First-Person Shooter*, ou *FPS*) bastante conservador. O jogador encarna Jack, protagonista típico desse tipo de jogo (mudo, sem personalidade e, num primeiro momento, sem história) que chega na cidade submersa de *Rapture*, uma utopia liberal criada por Andrew Ryan. *Rapture* é elegante, glamorosa, e apresenta também uma ideologia própria de recusa ao capitalismo, ao comunismo e ao poder da religião na tentativa de construir um mundo “apenas de homens”.



(Figura 2. Screenshot de *Bioshock*. Imagem de divulgação. Na imagem vemos uma estátua dourada de Andrew Ryan, fundador de Rapture, junto de uma faixa vermelha com os dizeres, em inglês “No Gods or Kings. Only Man.”. Em tradução livre: “Sem deuses ou reis. Apenas Homens”)

Essa rejeição implica também na superação dos limites éticos e morais provenientes do mundo acima, o que possibilita um rápido avanço científico que gira em torno do ADAM, um líquido que acelera o processo de cura e dá superpoderes aos que o ingerem. A alta demanda por ADAM leva Rapture a sua queda, levando também sua população à loucura (ao ponto de não serem mais humanos, mas sim *Splicers*). O líquido é inserido tanto na narrativa quanto no *gameplay*, tornando-se precioso também para o jogador: ADAM é necessário para aprimorar as habilidades de Jack, e a quantidade que recebemos desse recurso depende de uma decisão do jogador em matar ou não as *Little Sisters* – meninas que foram geneticamente modificadas e que sofreram lavagem cerebral para tornarem-se fábricas de ADAM.

Para encerrar nossa contextualização, vemos constantemente o conflito entre Ryan e uma figura mística chamada de Atlas, que ajudou na derrocada de Rapture ao resistir à ordem despótica imposta pelo criador da cidade. Jack chega a Rapture durante os esforços finais dessa resistência, e é progressivamente guiado por Atlas em direção ao assassinato de Ryan. É nesse contexto que *Bioshock* brinca com a ideia de ação e de liberdade.

Em uma análise mais detalhada sobre os componentes éticos de *Bioshock*, Sicart nos apresenta dois elementos de design ético que nos ajudam a delimitar a compreensão do lugar do jogador dentro de um videogame. O primeiro deles, que o próprio autor destaca como mais interessante<sup>8</sup>, será nosso foco e diz respeito a como a história do jogo espelha a própria experiência do *gameplay*. O jogo deixa claro que uma das nossas principais missões será a de matar Andrew Ryan, e isso nos faz suspeitar que, em algum momento, ele será um chefe do jogo. No entanto:

[...] quanto mais informações coletamos, mais suspeitamos das intenções de Atlas, e mais a narrativa nos conduz a questionar o propósito de nossas ações. Pensamos: talvez precisemos ouvi-lo, talvez devêssemos realmente nos aliar a ele... e então ocorre o interessante mecanismo ético: não podemos evitar matar Andrew Ryan. Ao longo do jogo, até aquele momento, fomos controlados por Atlas, que implantou algum tipo de sistema de dominação mental que poderia ser acionado por certas palavras — as mesmas palavras que nós, como jogadores, ouvimos nos briefings das diferentes missões até aquele ponto. Em um momento de escrita estelar, uma cena cinematográfica dá significado a todo o jogo anterior e desafia nossa experiência do jogo até então. E é precisamente essa intensa manipulação da agência do jogador que torna essa sequência em *Bioshock* uma experiência ética interessante e bem-sucedida. (Sicart, 2011, p. 155. Tradução nossa.)

*Bioshock* manipula a agência do jogador a partir da sua familiaridade com outros jogos, nos levando a crer que o caminho que trilhamos no jogo, suas missões, não são nada além do reflexo das experiências que os designers e desenvolvedores prepararam para nós, na ordem com que desejam que as experienciemos. Podemos, claro, pensar e refletir sobre seu significado, sentir a angústia de realizar um ato, mas somos incapazes de alterá-los. E é este precisamente o ponto da narrativa de *Bioshock*: nós não temos escolha, não há iniciativa. Fomos, o tempo inteiro, guiados por forças superiores à nossa vontade. Em outras palavras, a compreensão habitual da agência do jogador, dá lugar a uma verdade amarga: a de que, no fim das contas, somos passivos

---

<sup>8</sup> A segunda envolve a mecânica das *Little Sisters*, que mencionamos acima. Grosso modo, Sicart julga esta mecânica menos interessante por não haver uma real consequência para a decisão do jogador em salvar ou não as garotinhas; não há sentido próprio ligado a decisão do jogador. Para mais detalhes, Cf. Sicart, 2011, pp.158-161.

diante da narrativa, do sistema de jogo pré-determinado, das escolhas dos designers e desenvolvedores.

É a introdução desse novo elemento, do controle mental que Jack sofre sem perceber até seu confronto com Andrew Ryan, que reconfigura completamente o jogo de forças estabelecido até aqui. A escolha narrativa de limitar a agência do jogador no momento em que devemos matar Ryan nos mostra que, diferente do que fomos levados a crer durante toda a história, não somos seres empoderados, mas agentes cuja extensão dessa própria agência pode ser questionada.

Durante a maior parte do jogo, parece que os jogadores são agentes centrais em um mundo projetado pelos desenvolvedores para ser interagido de uma maneira específica, moldando assim uma relação de mão dupla na qual os desenvolvedores têm a responsabilidade pelo mundo do jogo e pela liberdade do jogador dentro dele, enquanto o jogador é responsável pelas ações tomadas dentro do jogo. Mas quando chega o momento de matar Ryan, o equilíbrio nessa rede muda: de repente, o jogador não é um agente, mas passivo nas mãos do computador, que age com os valores da narrativa. (Sicart, 2011, p. 157. Tradução nossa.)

O que podemos implicar a partir da análise de Sicart sobre *Bioshock* é que, apesar das claras diferenças entre os videogames e outras expressões artísticas, o jogador, mesmo com agência, ainda ocupa um lugar de passividade diante do mundo do jogo. Dessa forma, podemos reconfigurar o paradoxo exposto por Rancière no paradoxo do *jogador-espectador*. A alteração das forças do jogo, da qual o jogador é capaz, não é suficientemente significativa para leva-lo a uma participação realmente ativa, isto é, sua agência não se configura enquanto ação, enquanto iniciativa que permite o surgimento de um novo, pois ele está totalmente limitado por elementos que ele não pode alterar. Em outras palavras, a atividade do jogador não se apresenta como uma superação de um estado passivo – como tradicionalmente a oposição dos conceitos estabeleceria – mas como uma outra forma de passividade. De que forma, então, os videogames (e a arte) podem ser políticas?

## Considerações finais

Ao longo do texto, tentamos mostrar como a ideia de que o jogador é ativo por poder realizar mudanças que alteram a experiência de jogo possui mais elementos do que inicialmente se supõe. Ela gira em torno de um tipo de agenciamento que não leva em conta o espaço da iniciativa humana, como definida por Hannah Arendt. Isso quer dizer, então, que não há ação – no sentido forte empregado por Arendt – do jogador? Ou, nos voltando a Rancière, o espectador não é ativo? Por que somos passivos quando apenas observamos Jack matar Andrew Ryan?

O que permite declarar inativo o espectador que está sentado em seu lugar, senão a oposição radical, previamente suposta, entre ativo e passivo? Por que identificar olhar e passividade, senão pelo pressuposto de que olhar quer dizer comprazer-se com a imagem e com a aparência, ignorando a verdade que está por trás da imagem e a realidade fora do teatro? Por que assimilar escuta e passividade, senão em virtude do preconceito segundo o qual a palavra é o contrário da ação? Essas oposições – olhar/saber, aparência/realidade, atividade/passividade – são coisas bem diferentes das oposições lógicas entre termos bem definidos. (Rancière, 2012, p. 16)

Essas oposições definem, para Rancière, uma divisão do sensível, uma distribuição *a priori* das posições, do estado de coisas no mundo, das possibilidades e impossibilidades, das capacidades e incapacidades que a elas estão vinculadas. Elas são “alegorias encarnadas da desigualdade” (id. p. 17), e precisamente por isso é possível reconfigurá-las, mudar o valor dos termos sem afetar o funcionamento da oposição. O espectador – dirá Rancière, também o aluno – é desqualificado por não fazer nada, por apenas observar e escutar enquanto outros colocam o corpo em ação. Da mesma forma, o trabalho manual é oposto ao intelectual, que é mais valorizado por dotar seus praticantes da habilidade de previsão, de pensamento crítico, capaz de oferecer uma visão ampla do mundo. O filósofo ainda nos lembra de quando cidadãos *ativos* eram, paradoxalmente, os inativos, donos de propriedades, que viviam de rendas e eram capazes de eleger e de serem eleitos, enquanto aqueles indignos dessas funções, que precisavam trabalhar para ganhar a vida, eram chamados de *passivos*. Em suma, os termos mudam, posições são trocadas, mas a estrutura essencial permanece: a oposição

de duas categorias, dos que podem e dos que não podem; os que possuem uma capacidade e os desprovidos desta.

A emancipação, por sua vez, começa quando se questiona a oposição entre olhar e agir, quando se compreende que as evidências que assim estruturam as relações do dizer, do ver e do fazer pertencem à estrutura da dominação e da sujeição. Começa quando se compreende que olhar é também uma ação que confirma ou transforma essa distribuição das posições. O espectador também age, tal como o aluno ou o intelectual. Ele observa, seleciona, compara, interpreta. Relaciona o que vê com muitas outras coisas que viu em outras cenas, em outros tipos de lugares. Compõe seu próprio poema com os elementos do poema que tem diante de si. Participa da performance refazendo-a à sua maneira, furtando-se, por exemplo, à energia vital que esta supostamente deve transmitir para transformá-la em pura imagem e associar essa pura imagem a uma história que leu ou sonhou, viveu ou inventou. Assim, são ao mesmo tempo espectadores distantes e intérpretes ativos do espetáculo que lhes é proposto. (Ibid.)

Com efeito, ser espectador não é uma condição passiva imposta que deveríamos superar em nome da atividade, é a nossa situação normal. Por isso o filósofo relaciona a emancipação com esse poder de associar e dissociar: “Aprendemos e ensinamos, agimos e conhecemos também como espectadores que relacionam a todo instante o que veem ao que viram e disseram, fizeram e sonharam” (Rancière, 2012, p. 21). Não há ponto de partida ou forma privilegiada, mas sim pontos de partidas, interseções que nos permitem aprender algo pela recusa da distância radical, da distribuição dos papéis, das fronteiras entre territórios, em outras palavras, a recusa a essas estruturas de dominação. “Todo espectador é já ator de sua história; todo ator, todo homem de ação, espectador da mesma história” (Ibid.). Todo jogador não tem como não jogar sua própria história.

Em seu lugar paradoxal, de nem puro espectador e nem de puro agente, o jogador se encontra numa dessas interseções, em um desses nós. A interpretação dessa situação, por meio de Rancière, nos permite finalmente expor o jogador como ser de iniciativa, capaz de fazer surgir algo novo. Infelizmente, de que maneira esse novo implica em política precisará ser deixado para outro momento, afinal, no sentido forte em que o termo assume para Rancière, caberia analisar de que forma os videogames são capazes de criar novas configurações do que o filósofo chama de *partilha do sensível*:

a ruptura da distribuição dos espaços e competências. Por ora, parece importante aplicar a estes a afirmação de Rancière: “Dispensar as fantasias do verbo feito carne e do espectador tornado ativo, saber que as palavras são apenas palavras e os espetáculos apenas espetáculos” – e diríamos, os videogames apenas videogames – “pode ajudar-nos a compreender melhor como as palavras e as imagens, as histórias e as performances podem mudar alguma coisa no mundo em que vivemos” (Id. p. 26).

### Referências bibliográficas

- ABBAGNANO, N. **Dicionário de Filosofia**. Tradução: Alfredo Bosi, 2ª edição. São Paulo: Martins Fontes. 1998.
- ARENDT, Hannah. **A condição humana**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.
- ARISTÓTELES. **A Política**. Tradução de Roberto Leal Ferreira, 3ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: as máscaras e as vertigens**. Tradução: Tânia Ramos Fortuna. Petrópolis: Vozes, 2017.
- FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana. **Introdução aos estudos de jogos**. Salvador: EDUFBA, 2018.
- PLATÃO. **A República**. Tradução: Maria Helena da Rocha Pereira. 9. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001.
- RANCIÈRE, Jacques. **O Espectador Emancipado**. Tradução: Ivone C. Benedetti. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.
- SICART, Miguel. **Ethics computer games**. Massachusetts: The MIT Press, 2011.

### Referências ludográficas

- 2KBoston/2KAustralia, **Bioshock**. 2K Games. 2007.
- Arkane Studios, **Dishonored**. Bethesda Softwork. 2012.
- BrainDead Broccoli, **Punhos de Repúdio**. BrainDead Broccoli, QUByte Interactive. 2022.
- Ubisoft, **Far Cry**. Série. Ubisoft. 2014, 2018 e 2023.

Recebido: 03/08/2024

Aceito: 14/11/2024