

## A ARTE DOS VIDEOGAMES: PROVOCAÇÕES ESTÉTICAS, INTERMEDIÁRIAS E INTERSECCIONAIS



VOL. 31 JUL./DEZ. 2024

“Segunda Natureza” é uma pesquisa sobre a tecnosfera como paradigma de consumo na experiência contemporânea. Esse termo, de Laymert Garcia dos Santos, aponta para uma relação entre sujeito e tecnologia que não se estabelece por necessidade, mas por pura ansiedade. O conjunto do projeto está constituído por um vídeo, uma instalação em neon e um díptico fotográfico, que esboçam a tentativa de pensar esse espelho virtual que nos atravessa integralmente na atualidade, numa zona de impasses com efeito magicizante. O díptico fotográfico, proposto para esta publicação, condensa a trança entre humano e virtual e, em função de sua escala, funciona como pequeno espelho para o espectador ver-se vendo, além de projetar as telas em azul “Windows” quase como próteses dos corpos dos infantes.

## **MILLA JUNG (CURITIBA, 1974)**

É artista e pesquisadora em artes visuais, investigando atualmente os seguintes contextos: no campo da imagem - com a produção de fotografias, vídeos e instalações - a relação entre contemporaneidade e os efeitos da tecnosfera; e em processos colaborativos, com práticas artísticas instituintes – jograis, intervenções, situações – a invenção de outros modos de operar na esfera pública.

É doutora em Poéticas Visuais pela USP (2018), mestre em Teoria da Arte pela UDESC (2007), especialista em Fotografia como Instrumento de Pesquisa em Ciências Sociais pela UCAM (RJ), e tem aperfeiçoamento pelo Centro Internacional de Fotografia – ICP (USA) e pela Escola para Assuntos Fotográficos de Praga.

Recentemente foi contemplada pelo prêmio “Trajetória em Artes Visuais” e “Outras Palavras” na categoria Ensaio Crítico da SEEC/PR (2022), “Prêmio Mobilidade Artística” (2023), “Prêmio Arte em Toda Parte” (2021) e “XII Prêmio Marc Ferrez de Fotografia” (2015) da FUNARTE e Prêmio Artista de Impacto do Paraná (2023).

Entre suas principais exposições estão 11º Salão Victor Meirelles (MASC/SC), Vivemos pra isso (Ateliê 397/SP), Geração 00 (SESC Belenzinho/SP), Segunda Natureza (MUPA/PR), Deserto de Real (Museu Victor Meirelles/SC), 63º Salão Paranaense (MAC/ PR), 3ª Rodada, Arte Contemporânea: um percurso (BADESC/SC), Memórias da imagem (III prêmio Diário Contemporâneo de Fotografia do Pará), Plas Ayiti (6ª Bolsa Produção FCC), País Imaginário (Museu da Fotografia/PR), Escapatórias (Museu Rômulo Gallegos/VE, Fotogaleria del CC San Martín/AR, Centro de la imagen/PE), Cidades Visíveis (CCRecoleta/AR, MAC/CH, Bienal de fotografia Kiev/UA, Closed Eyes (Museu Fotokunsk/DK) e Bienal de fotografia de Tucumán/AR.

**GOVERNO DO ESTADO DO PARANÁ**  
**Secretaria da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior**

**Universidade Estadual do Paraná**  
**Campus de Curitiba II**  
**Faculdade de Artes do Paraná**  
**Divisão de Pesquisa E Pós- Graduação**

**Universidade Estadual do Paraná / State University of Parana**

**Reitor / Rector:** Profa. Dra. Salete Machado Sirino

**Vice-Reitor / Vice-Rector:** Prof. Dr. Edmar Bonfim de Oliveira

**Faculdade de Artes do Paraná / Arts College of Parana**

**Diretora / Dean:** Profa. Dra. Noemi Nascimento Ansay

**Vice-Diretor / Vice-Dean:** Prof. Me. Dráusio Fonseca

**Divisão de Pesquisa e Pós-Graduação / Research and Graduate Program**

**Coordenador / Coordinator:** Profa. Dra. Cintia Ribeiro Veloso da Silva

**Editores / Editors:** Profa. Dra. Luciana Barone

**Equipe Técnica Periódicos/FAP**

**Diagramadora / Diagrammer:** Laura Bortolozzo Silva

**Assessora Técnica (Revisão Da Língua Inglesa)/ Technical Advisor (English Language Proofreader):** Profa. Dra. Ana Maria Rufino Gillies

**Revisão da Língua espanhola / Spanish Language Proofreader:** Prof. Dr. Mauro Alejandro Baptista y Vedia Sarubbo

**Revisão da Língua francesa / French Language Proofreader:** Profa. Dra. Nadia Moroz Luciani

**Estagiária das Revistas FAP / FAP Magazine Intern:** Laura Bortolozzo Silva

**Técnicos / Technicians**

**Imagem da Capa / Cover Image:** Milla Jung

**Bibliotecário / Librarian:** Ma. Mary Tomoko Inoue

**Organizadores Do Dossiê / Organizers Of The Dossier:**

Guilherme Foscolo

Alex Martoni

Nicolau Spadoni

## PARECERISTAS AD-HOC / ADVISORS

Dr. Allan Oliveira (UNESPAR)  
Dr. Alex Martoni (PUC Minas)  
Dr. Alexandre Garcia (UNESPAR)  
Dr. Alexandre Silva Nunes (UFG)  
Dr. Anderson Bogéa (UNESPAR)  
Dra. Carolina Libério (UFMA)  
Dra. Claudia Priori (UNESPAR)  
Dr. Fabricio Vaz Nunes (UNESPAR)  
Dr. Francisco de Assis Gaspar Neto (UNESPAR)  
Dr. Guilherme Foscolo (UFSB)  
Dr. Hernán Rodolfo Ulm (Universidad Nacional Salta)  
Dr. Ivan Marcos Ribeiro (UFU)  
Dra. Larissa Busnardo (Dra. Pela UFPR)  
Dra. Lilian Reichert (UFSB)  
Dr. Marcos Alexandre de Melo Santiago Arraes (UFT)  
Dr. Marcos Beccari (UFPR)  
Dr. Marcos Camargo (UNESPAR)  
Dr. Marcus Ramusyo Brasil (UFMA)  
Dr. Prof. Dr. Mauro Alejandro Baptista y Vedia Sarubbo (UNESPAR)  
Ms. Nicolau Spadoni (Cornell University)  
Dr. Pedro Faissol (UNESPAR)  
Dr. Pedro Plaza Pinto (UFPR)  
Dr. Rodrigo Vicente (UNESPAR)  
Dr. Rogério Caetano de Almeida (UTFPR)

## CONSELHO EDITORIAL / EDITORIAL BOARD

Dr. Acir Dias da Silva (Unioeste)  
Dra. Ana Carolina da Rocha Mundim (UFU)  
Dra. Anaïs Rolez (Ecole Supérieure des Beaux-Arts de Nantes, França)  
Dra. Bianca Scliar Cabral Mancini (UDESC)  
Dra. Carlise Scalamato Duarte (UFSM)  
Dra. Cristiane Wosniak (Unespar)  
Dra. Cynthia Schneider (IFPR)  
Dra. Débora Opolski (UFPR-Litoral)  
Dra. Eliana Rodrigues Silva (UFBA)  
Dr. Fábio Augusto Steyer (UEPG)  
Dr. Fábio Raddi Uchôa (UTP)  
Dr. Francione de Oliveira Carvalho (UFJF)  
Dr. Ismael Scheffler (UTFPR)  
Me. Ivana Vitória Deeke Fuhrmann (FURB)  
Dr. Jean Carlos Gonçalves (UFPR)  
Dr. João Augusto Mattar Neto (Uninter)  
Dr. Jorge Kulemeyer (Universidad Nacional de Jujuy, Argentina)  
Dr. Julio César de Souza Mota (PUC-PR)  
Dr. Luiz Antonio Zahdi Salgado (Unespar)  
Dr. Lúcio Kürten dos Passos (CUUV)  
Dra. Maria Cristina Mendes (UEPG)  
Dr. Marcus Bastos (PUC-SP)  
Dr. Rafael José Bona (FURB/Univali)  
Dr. Raphael de Boer (FURG)  
Dr. Rodrigo Oliva (Unipar/Umuarama)  
Dra. Rosane Kaminski (UFPR)  
Dra. Rosemyriam Cunha (Unespar)  
Dra. Sandra Fischer (UTP)  
Dra. Sônia Tramujas (Unespar)  
Dra. Véronique Perrouchon (Université de Lille 3, França)  
Dr. Walter Lima Torres (UFPR)



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ CAMPUS DE CURITIBA II  
FACULDADE DE ARTES DO PARANÁ  
DIVISÃO DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO

Rua dos Funcionários, 1357, Cabral 80.035-050 Curitiba – Paraná – Brasil

Telefone: +55 41 3250-7339

© 2024 Universidade Estadual do Paraná

UNESPAR – Campus de Curitiba II

Faculdade de Artes do Paraná – FAP

A Revista Científica / FAP é uma publicação da Faculdade de Artes do Paraná. As opiniões expressas nos artigos assinados são de inteira responsabilidade dos autores. Os artigos e documentos deste volume foram publicados com autorização de seus autores e representantes. A revisão ortográfica e gramatical é de responsabilidade dos autores.

Licenciada sob uma licença creative commons.

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

É proibida a reprodução, salvo de pequenos trechos, mencionando-se a fonte, de qualquer forma ou por qualquer meio.

A violação dos direitos de autor (Lei n. 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

Indexadores:  
LATINDEXINDEX  
COPERNICUS INTERNATIONAL  
SUMÁRIOS.ORG

Revista científica/FAP / UNESPAR Campus de Curitiba II- FAP;

Coordenação de Pesquisa e Pós-Graduação – v.31 n.2 (jul./ dez., 2024).

Curitiba: FAP, 2024 - 345p.

Semestral ISSN 1980-5071

Disponível em: <http://periodicos.unespar.edu.br/index.php/revistacientifica/index>

1. Arte – Pesquisa - Periódicos.

I UNESPAR Campus de Curitiba II - FAP. II.

Coordenação de Pesquisa e Pós-Graduação.

CDD 705 CDU 7(05)

## Dossiê

### A arte dos videogames: provocações estéticas, intermediais e interseccionais

<b>Apresentação.</b> ....	2
Guilherme Foscolo, Alex Martoni e Nicolau Spadoni	
<b>Videogames, Agência, Experiência Estética.</b> .....	8
Emmanuel Ferreira e Dara Coema	
<b>O Paradoxo do Jogador-Espectador.</b> .....	34
Danilo Bantim Frambach	
<b>Imersão e Game Studies: Considerações Multidisciplinares que Reverberam em Contextos de Arte na Cultura Digital</b> .....	53
Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa	
<b>Jogos Digitais como Cibertextos e Fenômenos Ergódicos: o Caso de Subnautica.</b> ....	82
Kennet Medeiros e Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa	
<b>Nostalgia em “Cuphead”.</b> .....	104
Adriana Falqueto e Viviana Mônica Vermes	
<b>A Representação da Partilha da África em Civilization V</b> .....	122
Camila Augusta Pires de Figueiredo, Cecília Nazaré de Lima e Thaís Flores Nogueira Diniz	
<b>ARGs e Filmes: uma Remixibilidade Real e Imersiva.</b> .....	145
Tiago Mendes Alvarez	
<b>Fashion Games: ou Três Formas de Jogar com a Moda</b> .....	164
Luciana Nacif	
<b>Quais Museus Deixaram o Jogo? Revisão de um Mapeamento de Jogos Digitais Produzidos por Museus de Arte.</b> .....	177
Ana Beatriz Bahia	
<b>Uma Breve História dos Jogos de Tabuleiro.</b> .....	208
Marcelo La Carretta	

## Traduções

- Notas Sobre Tradução e Intermidialidade: ‘Rock, Star, North’** ..... 229  
Calum Rodger, tradução de Jorge Luiz Adeodato Junior e Márton Tamás Gémes
- Matando o Corpo Negro: Necropolítica e Hierarquias Raciais nos Jogos Digitais** .. 254  
Kishonna Gray, tradução de Guilherme Foscolo
- Game ou Superromance? Sobre Jogar e Ler Gigantescos Romances de Games**. .... 272  
Espen Aarseth, tradução de Nicolau Spadoni

## Outros Temas

- Quando a música não cabe no corpo: hyperpop e as experiências de gênero e aceleração** ..... 291  
Gabriel Barth da Silva
- A Winston Parva de Lars von Trier: estabelecidos e outsiders no filme Dogville (2003)** ..... 321  
Bruno José Yashinishi e Tony Honorato

## Resenha

- Explorando o “sublime cognitivo”: uma nova fronteira para o aprendizado infantil**  
339  
Matheus Espíndola

### Editorial

Chegamos ao 31º volume da Revista Científica / FAP, reafirmando o compromisso do periódico em disseminar a pesquisa em Artes, em suas mais variadas formas de expressão e suas relações com temas da atualidade, abrindo entrelaçamentos entre o campo artístico e outros campos disciplinares. Para este volume, o então co-editor, professor Anderson Bogéa sugeriu um Dossiê voltado aos *Game Studies*. Para tanto, convidamos o professor Guilherme Foscolo (UFSB), que, ao lado do professor Alex Martoni (PUC Minas) e do pesquisador Nicolau Spadoni (Cornell University) organizaram o Dossiê **A arte dos videogames: provocações estéticas, intermidiais e interseccionais**, que reúne diversos artigos que abordam os videogames no que tange à experiência estética por eles promovida, especificidades narrativas ou elementos que compõem os jogos e ainda reflexões sobre as relações culturais e políticas discutidas a partir deles. O Dossiê traz ainda três traduções inéditas em língua portuguesa, contribuindo para a ampliação do debate na área dos *Game Studies* no Brasil.

Na seção **Outros Temas**, Gabriel Barth da Silva, em **Quando a música não cabe no corpo: hyperpop e as experiências de gênero e aceleração**, analisa como o gênero musical emergente hyperpop pode ser caracterizado, para então percebê-lo no diálogo com processos contemporâneos como os de aceleração social e de performance de gênero. Para tanto, parte do debate sobre a relação entre a formação da modernidade europeia e os processos de aceleração social para então, relacioná-lo aos estudos de gênero, fomentando o debate sobre como as práticas musicais representam enquanto constituem a experiência do cotidiano.

Em **A Winston Parva de Lars von Trier: estabelecidos e outsiders no filme Dogville (2003)**, Bruno José Yashinishi e Tony Honorato interpretam o filme *Dogville* (2003), dirigido por Lars von Trier, à luz da perspectiva sociológica de *Os estabelecidos e os outsiders* (2000), em que os autores Norbert Elias e John Scotson investigam a oposição entre os antigos (estabelecidos) e os novos (outsiders) habitantes de uma pequena comunidade, de nome fictício Winston Parva, na Inglaterra, para analisar suas relações de poder e as formas de exclusão social ali praticadas. Estas formas são relacionadas pelos autores do artigo, ao que vive a personagem Grace (Nicole Kidman) em *Dogville*.

Na seção **Resenhas**, Matheus Espíndola traz a tese **Explorando o “sublime cognitivo”**: uma nova fronteira para o aprendizado infantil, defendida na Universidad de Murcia por Sara Battista, que investiga o conceito de "sublime cognitivo" e seu impacto na experiência estética e no aprendizado infantil. A pesquisa integra reflexões filosóficas, neuroestéticas e psicologia construtivista para evidenciar a importância do sublime na educação.


Escolhida por meio de edital público aberto pelo periódico, a capa deste número conta com o díptico fotográfico que integra o trabalho **Segunda Natureza** (2024), da artista paranaense Milla Jung, uma “tentativa de pensar esse espelho virtual que nos atravessa integralmente na atualidade, numa zona de impasses com efeito magicizante”, segundo a artista.

Agradecemos a todos/as artistas que submeteram seus trabalhos ao edital da capa, a todos/as autores/as, avaliadores/as, revisores/as, organizadores/as do Dossiê, à equipe técnica da Revista e ao Conselho Científico, que tornaram este número possível. Um agradecimento especial ao professor Anderson Bogéa, pela sugestão deste Dossiê e todo por seu trabalho como editor no primeiro semestre de 2024 e aos novos membros do Conselho Editorial, instituído no segundo semestre, professora Cristiane Wosniak e professor Francisco Gaspar Neto.

Desejamos a todas/os uma excelente leitura!

**Luciana Barone (editora)**

**DOSSIÊ A ARTE DOS VIDEOGAMES:  
PROVOCAÇÕES ESTÉTICAS,  
INTERMIDIÁRIAS E INTERSECCIONAIS**





**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.



## VIDEOGAMES, AGÊNCIA, EXPERIÊNCIA ESTÉTICA

Emmanuel Martins Ferreira<sup>1</sup>

Dara Coema Nascimento Cruz Pereira<sup>2</sup>

**Resumo:** Neste artigo, tencionamos abordar uma das características presentes em certas atividades lúdicas, em particular os videogames, que é a agência. Mais especificamente, buscamos relacionar a agência nos videogames à possibilidade que ela possui de mobilizar experiências estéticas em seus jogadores. Em prol de lograr nossos objetivos neste artigo, primeiramente nos debruçamos sobre o conceito de agência, tomando como referencial teórico autores enquadrados no campo dos game studies. Em seguida, partimos para a formulação da relação entre agência e experiência estética, esta última com base na filosofia pragmatista. Por fim, ilustramos nossos argumentos com exemplos concretos de possibilidade de mobilização de experiências estéticas através da agência em determinados games.

**Palavras-Chave:** Videogames; Interação; Agência; Experiência Estética.

---

<sup>1</sup> Emmanuel Ferreira é Bacharel em Design pela UFRJ; Mestre e Doutor em Comunicação e Cultura pela UFRJ, com estágio pós-doutoral realizado no POSCOM-UFBA (2018), sob supervisão de Jorge Cardoso Filho. É bolsista de Produtividade em Pesquisa CNPq PQ2. Professor do Departamento de Estudos Culturais e Mídia e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense UFF. Atua como chefe do Departamento de Estudos Culturais e Mídia da UFF desde 2020. É coordenador do medialudens: grupo de pesquisa em mídias digitais, experiência e ludicidade (DGP/CNPq) e do projeto GameClube UFF. Foi coordenador do Grupo de Pesquisa Games da Sociedade Brasileira de Estudos em Comunicação INTERCOM entre 2020 e 2022. É Vice-Presidente da Digital Games Research Association Brasil - DiGRA Brasil (2023-2025) e membro do Steering Committee do History of Games. Interesses de pesquisa: Game Studies, Videogames e Experiência Estética, Arqueologia e História dos Games, Artes Digitais.

<sup>2</sup> Mestre em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense e integrante do "mediaLudens: grupo de pesquisa em mídias digitais, experiência e ludicidade". Bacharel em Estudos de Mídia pela Universidade Federal Fluminense e membro do projeto de extensão Game Clube UFF (PROEX/UFF), coordenado pelo Prof. Dr. Emmanuel Martins Ferreira, realizando eventos e estudos sobre jogos eletrônicos, ludicidade e entretenimento na Comunicação. Foi bolsista do Programa FAPERJ Mestrado Nota 10 e do Programa de Iniciação Científica - PIBIC/UFF/CNPq também com orientação do Prof. Dr. Emmanuel Ferreira, onde participou do projeto de pesquisa "Zen/Slow Gaming: experiência estética, delicadeza e relaxamento nos videogames". Atualmente, investiga a experiência do espectador de jogos em plataformas de streaming online: recepção, práticas, objetivos, identidades e performances no jogar-assistir.

## VIDEOGAMES, AGENCY, AESTHETIC EXPERIENCE

**Abstract:** In this article, we intend to address one of the characteristics present in certain ludic activities, particularly video games, which is agency. More specifically, we seek to relate agency in video games to the possibility it has of mobilizing aesthetic experiences in its players. To achieve our objectives in this article, we first focus on the concept of agency, taking authors from the field of game studies as a theoretical reference. Next, we move on to formulating the relationship between agency and aesthetic experience, the latter based on pragmatist philosophy. Finally, we illustrate our arguments with concrete examples of the possibility of mobilizing aesthetic experiences through agency in certain video games.

**Keywords:** Videogames; Interaction; Agency; Aesthetic Experience.

## Introdução

Este artigo é o primeiro de três que pretendemos desenvolver como parte do projeto de pesquisa [AVALIAÇÃO CEGA], contemplado com bolsa de Produtividade em Pesquisa Nível 2, financiada pelo CNPq. Nesse projeto, [AVALIAÇÃO CEGA] apresenta três chaves epistemológicas para se melhor compreender o que chamamos de “estéticas do lúdico”, sendo elas: i) estética e agência; ii) estética e apropriação e, iii) estética e política. Deste modo, este artigo tenciona se aprofundar na primeira das três chaves, qual seja, “estética e agência”.

Antes de pularmos de cabeça nos pormenores desta chave, gostaríamos de apresentar, de forma mais geral e abrangente, algumas premissas a respeito das tais “estéticas do lúdico”. Para isso, faz-se necessário definir, minimamente, o que entendemos por lúdico, ou ludicidade, buscando nos afastar, tanto quanto possível, do senso comum que essas duas palavras receberam nos últimos anos, ou quiçá décadas, muitas vezes sendo associadas a ideias de diversão e entretenimento. Para isto, recorreremos a autores como Stanley Bonner (2012) e Johan Huizinga (2019), que em sua obra seminal para os estudos dos aspectos lúdicos da(s) sociedade(s), *Homo Ludens*, realiza um trabalho primoroso de tentativa de circunscrever os fenômenos relacionados àqueles aspectos.

De acordo com Bonner (2012), lúdico tem sua origem no latim *ludus*, que, na sociedade romana antiga, se referia à escola, em sentido amplo. Daí as expressões *ludus litterarius* (escola de letras), *ludi magister* (professor primário), entre outras expressões derivadas de *ludus*. Ainda segundo Bonner, não há um consenso de como um termo que era utilizado sobretudo para referir-se ao aprendizado veio a ser associado às atividades relacionadas ao jogo, mas pode-se inferir que essa associação ocorreu devido a outro uso para *ludus*: o espaço de treinamento/aprendizado dos gladiadores. Deste modo, aprendizado, treinamento e jogo viriam a ser referidos pelo mesmo termo. Corroborando essa associação, Roger Caillois (1967) em sua classificação dos tipos de atividades lúdicas, descreve como *agôn* a característica competitiva de certos jogos. Segundo o sociólogo francês, essa característica demanda ainda que os jogadores aprimorem suas habilidades através do treinamento, para melhor atuarem nas

atividades competitivas: deste modo, treinamento/aprendizado e jogo encontram-se no *agôn*.

Johan Huizinga, historiador holandês, recorre à etimologia de diversos idiomas para tentar apresentar uma conceituação do conceito de *play*, que, na tradução de sua obra para a língua portuguesa, ora é traduzido por jogo, ora por lúdico. Para o autor, um dos elementos comuns nos termos utilizados para traduzir a ideia de *play* nos diversos idiomas por ele analisados é a ideia de movimento, ou movimento rápido. Segundo Huizinga:

Conforme já vimos, o movimento rápido deve ser considerado o ponto de partida concreto de muitos dos vocábulos que designam o jogo, o que faz lembrar a hipótese de Platão segundo a qual o jogo teve origem na necessidade de saltar que se verifica em todas as criaturas jovens, tanto animais como humanos (Huizinga, 2019, p. 46).

A ideia de movimento é fulcral em nossa compreensão do lúdico. Ressalta-se ainda que, em alguns idiomas, o mesmo verbo é utilizado para designar os atos de jogar (um jogo) e tocar (um instrumento), como no Inglês (*to play*) e no Francês (*jouer*), o que apontaria para um entendimento de que tanto jogar quanto tocar um instrumento, ou seja, a realização de *ações*, seriam enquadradas em atividades lúdicas. Além disso, há ainda a concepção de jogar com/brincar embutida na ideia de *play/jouer*. Deste modo, quem toca um instrumento, também “brinca com” ele, ressoando aqui a ideia de Flusser (2002) ao dizer que o fotógrafo “brinca” com o aparelho fotográfico, no sentido de explorar as possibilidades do dispositivo.

Além da ideia de movimento, conclamamos a ideia de trabalho ou esforço para designar atividades lúdicas. Para isto, recorreremos ao conceito de mídias *ergódicas*, tal qual apresentado por Espen Aaserth em sua obra *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997), texto seminal para o campo dos *game studies*. Em sua argumentação, Aaserth recorre ao grego para denominar seu conceito, em que *ergon* se relaciona a trabalho ou esforço, e *hodos* a caminho. Portanto, uma mídia de natureza ergódica é aquela em que seu usuário ou interator necessita escolher entre diferentes possibilidades (caminhos) para que a mídia se desenrole tal qual planejada. Para isto, precisamente neste ato de “escolher” entre *n* possibilidades, este usuário (ou interator) deve realizar o que o autor chama de esforço *extranoemático*. Por esforço extranoemático, Aaserth se refere ao esforço demandando por uma mídia

ergódica, esforço este que vai além do simples passar de páginas do leitor de uma obra literária, ou da espectralidade “passiva” de um espectador no cinema ou nas artes plásticas, por exemplo. Nas palavras de Aarseth:

Se a literatura ergódica deve fazer sentido como conceito, deve existir também a literatura não-ergódica, na qual o esforço para se atravessar o texto é trivial, com nenhuma responsabilidade extranoemática colocada sobre o leitor, com exceção (por exemplo) do movimento dos olhos ou da passagem arbitrária de páginas (Aarseth, 1997, p. 1-2)<sup>3</sup>.

Portanto, entendemos como atividades lúdicas aquelas que possibilitam ações por parte daquele que com elas interage. Sendo assim, por mais “divertido” que um livro ou um filme sejam, ler ou assistir a um filme não configurariam atividades lúdicas *per se*. Por outro lado, jogar um jogo, interagir com uma obra de arte interativa, tocar um instrumento, *performar* uma modalidade artística, configurariam atividades lúdicas, pois providas de ações diretas por parte de seus “jogadores”.

Neste artigo, tencionamos abordar uma das características presentes em certas atividades lúdicas, em particular os videogames, que é a *agência*. Mais especificamente, buscamos relacionar a agência nos videogames à possibilidade que ela possui de mobilizar experiências estéticas em seus jogadores. Em prol de lograr nossos objetivos neste artigo, primeiramente nos debruçamos sobre o conceito de agência, tomando como referencial teórico autores enquadrados no campo dos *game studies*. Em seguida, partimos para a formulação da relação entre agência e experiência estética. Por fim, ilustramos nossos argumentos com exemplos concretos de possibilidade de mobilização de experiências estéticas em determinados videogames. Deste modo, pretendemos contribuir de forma até certo ponto inédita para as discussões no âmbito das relações entre mídia, arte e experiência estética, a partir de conceitos relacionados a esta mídia “emergente” que são os videogames, que tem encontrado cada vez mais espaço no rol de discussões acadêmicas no Brasil e no mundo.

---

<sup>3</sup> Todas as citações diretas cujos originais estão em língua estrangeira foram traduzidas livremente pelos autores do artigo.

## Agência

O conceito de agência tem sido trabalhado no seio dos *game studies* desde seus primórdios, na passagem do século XX para o XXI. Janet Murray, uma das pioneiras do campo, define agência como “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (Murray, 2003, p. 127). Desde já, em sintonia com o conceito de mídia ergódica, de Aarseth, entendemos que agência se relaciona diretamente à realização de ações sobre determinado sistema (*inputs*), que resultarão em respostas por parte do sistema (*outputs*). Apesar de Aarseth não se referir diretamente ao conceito de agência em sua obra, entendemos que as ações extranoemáticas elencadas pelo autor se referem justamente à agência do interator sobre determinada obra, pois alteram-na em sua materialidade. Daí a distinção que o autor faz entre ambiguidade semântica e expressão variável. Enquanto nas mídias não-ergódicas sempre poderá haver diversas interpretações por parte de cada leitor/interator (ambiguidade semântica), nas mídias ergódicas o resultado das interações do leitor/interator com a mídia produzirá diferentes resultados, dependendo de suas escolhas (expressão variável). Nas palavras de Aarseth (1997, p. 3):

Cada decisão fará com que algumas partes do texto sejam mais acessíveis, e outras menos, e você pode nunca saber o resultado exato de suas escolhas, isto é, exatamente o que você deixou passar. E esta inacessibilidade não implica ambiguidade, mas, ao contrário, uma ausência de possibilidade – uma aporia.

Tais possibilidades – e ausências de possibilidades – dependerão unicamente das escolhas e ações por parte do leitor/interator, produzindo *outputs* relacionados a essas escolhas. Esses *outputs* transformam a materialidade do texto (tal qual percebido pelo leitor/interator), o que não ocorre numa mídia não-ergódica: por mais que haja ambiguidade semântica, um texto não-ergódico não mudará sua forma de expressão (materialidade); por outro lado, um texto ergódico estará sempre em estado de espera de ações do leitor/interator, para então apresentar respostas apropriadas às suas ações.

Em sintonia com Aarseth, Muriel e Crawford definem agência como “aquilo que transforma a realidade de uma forma ou de outra, e, politicamente, como aquilo que opera dentro do *framework* delineado pelas racionalidades políticas



associadas ao neoliberalismo” (Muriel; Crawford, 2020, p. 140). Além desta definição basal, os autores, guiados pela teoria ator-rede de Latour, elencam três características fundamentais que definiriam agência. São elas: “i) que a agência produz diferenças e transformações; ii) que as características da agência são múltiplas e não residem em um ator prototípico, e: iii) que a agência é distribuída e deslocada”. (Muriel; Crawford, 2020, p. 142).

A primeira característica elencada por Muriel e Crawford – em consonância com a definição de agência proposta por Murray (2003) – aponta que a agência deve produzir transformações em determinada realidade. Além disso, ressoando mais uma vez o pensamento de Murray, os autores afirmam que essa transformação não tem necessariamente a ver com “intenção, desejo ou vontade de um ator”, mas com as transformações que ocorrem, que devem ser observáveis e rastreáveis: “Assim, a essência de toda agência é que ela produz algum tipo de mudança ou então ela não existe” (Muriel; Crawford, 2020, p. 142). Esta primeira característica vai ao encontro de nosso argumento de que a agência está diretamente relacionada ao caráter ergódico de certas mídias, já que sua materialidade (realidade) é transformada de acordo com as interações por elas sofridas.

A segunda característica elencada por Muriel e Crawford afirma que a agência é múltipla e não reside em um ator prototípico. Isto aponta para uma agência que pode ser performada por atores humanos e não-humanos. No contexto de nosso objeto de estudo, os videogames, essa característica é claramente percebida. Ao passo que os jogadores estão constantemente escolhendo entre ações a serem realizadas (agência humana), num plano mais sistêmico, a máquina, incluindo *hardware* e *software*, está, também, constantemente realizando ações (pré-programadas por humanos), como por exemplo na manipulação de personagens não-jogáveis (*Non-Playable Characters*, ou NPCs), que no mais das vezes, irão interagir com os personagens controlados pelos jogadores. Além dos NPCs, o próprio universo do jogo – seu funcionamento, suas condições – é o tempo todo controlado pelo sistema, o que aponta para esta agência de atores não-humanos. Nas palavras de Muriel e Crawford (2020, p. 143): “(...) é possível perceber como os videogames são atores viáveis, porque interferem no curso de ação dos jogadores”.

A terceira característica elencada por Muriel e Crawford aponta que a agência é distribuída e deslocada. Com distribuída, os autores inferem que a agência nunca é resultado da ação isolada do interator, neste caso (dos videogames), dos jogadores, mas uma teia complexa de “sujeitos humanos, um conjunto de tecnologias e práticas midiáticas-culturais” (p. 144). Mais uma vez, está em voga uma miríade de atores, humanos e não-humanos, como forças que agirão na concretude de um resultado percebido. Esta direção destaca como devemos olhar para a natureza das conexões entre os elementos envolvidos ao invés de enxergar a estrutura como uma amálgama de peças que se encaixam. As conexões mencionadas pelos autores levam, por exemplo, a discussões sobre as complexas relações de poder dentro do sistema de um jogo. Como discutido pelos estudos elencados por Muriel e Crawford “a agência do jogador é delimitada pelo sistema – o que ele pode ver, falar e fazer [...]” (Muriel; Crawford, 2018, p. 145), onde o sistema inclui a tecnologia, os desenvolvedores, outros jogadores etc. Essa delimitação pode muitas vezes frustrar e levar a sentimentos de perda de controle, fator problemático quando levamos em conta que o controle sobre uma narrativa é um aspecto comumente associado à experiência do jogar. O paradoxo em questão tem sido responsável por alimentar discussões tanto sobre um equilíbrio entre a influência dos atores (Krzywinska, 2007 *apud* Muriel; Crawford, 2018), como uma perspectiva de uma ilusão de interatividade que leva à uma sensação de agência (Charles, 2009 *apud* Muriel; Crawford, 2018) por parte do jogador, uma liberdade direcionada (Navarro-Remesal; García Catalán, 2015 *apud* Muriel; Crawford, 2018) onde o jogador se torna ao mesmo tempo um “agente e prisioneiro do sistema”, um “autor de eventos e um escravo da autoridade do jogo” e um “contribuidor criativo e um autômato sem pensamentos” (Tulloch, 2014 *apud* Muriel; Crawford, 2018).

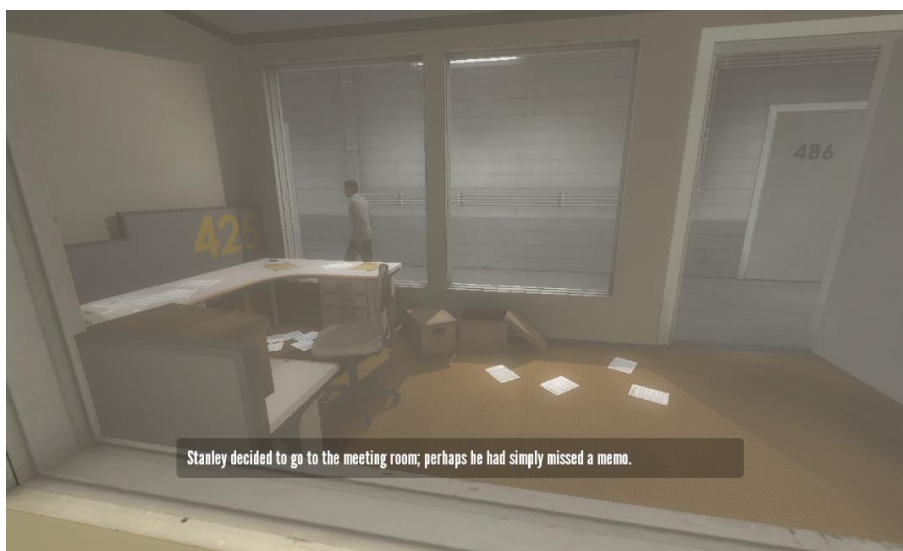
Apesar das limitações, isso não quer dizer que um jogador não tenha papel na estrutura, já que sem suas ações a narrativa não se desenvolve e a experiência não se completa. Em outras palavras: apesar de muitas vezes apenas reagir à um enredo previamente estabelecido, as escolhas do jogador ainda fazem diferença e transformam a narrativa. Conforme apontam Muriel e Crawford a partir das reflexões de Tulloch (2014):

Baseando-se na noção de poder e agência de Foucault, onde ambos são (re)produzidos um através do outro em vez de estarem em

oposição, Tulloch (2014) propõe que as práticas e expectativas dos jogadores são “moldadas pelo jogo, mas, ao mesmo tempo, o jogo só surge através do jogar” (p. 348). Ambos são necessários – junto com outros elementos – para existir; eles fazem parte da mesma força produtiva (Muriel; Crawford, 2020, p. 146).

Um exemplo de jogo que se utiliza da metalinguagem para abordar tal questão é *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013). Em *Stanley Parable* é tensionada a ideia do jogador que segue apenas um *script* pré-programado, uma narrativa já desenvolvida que se cristaliza na figura de um Narrador que descreve as ações do personagem antes mesmo que elas aconteçam (Figura 1). Surge, portanto, a opção para o jogador seguir o que é sugerido ou se tornar “autor de sua história”, havendo assim um maior senso de agência ao discordar do narrador e seguir por caminhos alternativos que revelam uma série de possíveis (e mirabolantes) finais para a história de Stanley, o personagem principal.

Figura 1. Cena do jogo *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013), com a transcrição da fala do narrador.



No jogo “a história em si não pode existir a menos que o jogador deseje sua progressão, na forma de ter Stanley interagindo com o ambiente do jogo” (Bassel, 2016, p. 18). Isso se revela, por exemplo, nas reações do próprio narrador, que pode apresentar diversos tipos de emoções e personalidades dependendo das escolhas realizadas pelo jogador (triste, confuso, feliz, com raiva, zombeteiro etc.). Em muitas situações a própria escolha de não fazer nada (não se mover ou não sair da sala inicial

para explorar o cenário e iniciar o jogo) acaba se tornando uma alternativa e finalizando o jogo, o que também é irônico. Bassel (2016) resume com maestria os pontos abordados no título que se referem à discussão sobre agência em videogames:

Ao ser capaz de criar situações em que as expectativas de estrutura narrativa, agência e autoria são invertidas [...] The Stanley Parable contribui para uma discussão mais ampla sobre porque esses elementos da narrativa são formalizados desta forma em primeiro lugar. Em última análise, o jogo defende a cooperação do Narrador (que pretende ser o representante do designer do jogo/o retor) e de Stanley (que pretende ser o representante da audiência) como ambos os autores de uma experiência virtual, ou seja, que eles necessitam um do outro (Bassel, 2016, p. 62).

Já jogos do gênero *sandbox* como *Garry's Mod* (Garry Newman, 2006) e *Minecraft* (Mojang Studios, 2011) e seus formatos de jogo no “God Mode” (literalmente, modo Deus) – um termo usado para se referir ao “modo criativo” disponível em jogos, que costuma permitir que o jogador tenha controle total sobre o jogo, incluindo recursos ilimitados e invencibilidade – extrapolam as possibilidades de como um jogador pode não só viver e interagir com experiências pré-programadas, mas criar, interferir e de fato se apropriar de uma produção, tendo inúmeras oportunidades de vivenciar um jogo, de fato, aberto.

Considerando outras formas de entender o conceito de agência, Nguyen (2020) opta por não dar uma definição precisa do que é agência em si, mas elabora que os jogos são uma forma de se registrarem agências, assim como músicas registram sons e histórias registram narrativas, e através deles é possível “experimentar formas de agência que não descobrimos por conta própria” (Nguyen, 2020, p. 2). Segundo o autor, ao longo da vida devemos lidar com as diferentes situações que encontramos de maneiras que nem sempre são ideais pois não possuímos os recursos, conhecimentos ou habilidades para encará-las, ou até mesmo devemos lidar com tarefas que estão muito abaixo das nossas capacidades. Por outro lado, os jogos são pensados para que os jogadores tenham todas as ferramentas para conseguirem superar o que encontram, e desta forma nossos esforços nos jogos podem ser divertidos e interessantes, enquanto na vida “comum” essas tarefas podem se tornar frustrantes ou desinteressantes.

Entretanto, ele argumenta que devemos adotar valores e objetivos temporários para podermos experimentar as agências contidas nos jogos, e estas, por sua vez, são conjuntos de agências temporárias, pois são compostas por habilidades, limitações e metas que valerão apenas durante o momento do jogo. Esta definição de agências temporárias tem inspiração no trabalho de Bernard Suits (1978), no qual o autor afirma que “jogar um jogo é uma tentativa voluntária de ultrapassar obstáculos desnecessários”, ou seja, ao jogarmos, aceitamos os objetivos do jogo como algo dado *a priori*, e utilizamos as ferramentas disponíveis para alcançá-los, mesmo que o uso dessas ferramentas não representem a maneira mais eficiente de fazê-lo. Esta definição é importante para o que o Nguyen (2020) chama de jogos *suitsianos*: jogos em que o objetivo e o propósito dos jogadores são completamente diferentes. O autor cunha o termo “*striving play*” – algo como “jogar pelo esforço” – para definir estes jogos em contrapartida ao “*achievement play*” – ou “jogar pela conquista, vitória”, indicando que certos jogos têm seu valor não ao alcançar o objetivo proposto, mas no esforço de se alcançá-lo com as agências temporárias que foram tomadas.

### **Interação/agência vicária**

É importante notar como outros meios de agência, de transformação e influência, podem se formar conforme o desenvolvimento das conexões e a inserção de novos atores e aparatos durante a experiência do jogar. Um exemplo é como práticas midiáticas-culturais são capazes de exercer ação sobre a agência em determinados jogos. As transmissões de *gameplays* realizadas por produtores em plataformas como Youtube e Twitch são um bom exemplo do desenvolvimento de formas de agência para além do sistema inicial do jogo. Quando adentram uma transmissão online de jogos, espectadores não necessariamente esperam experimentar sensações ou oportunidades reais de agência sobre o jogo que assistem. Em *streams* de esportes, por exemplo, os espectadores adotam comportamento similar de torcedores em um estádio, organizando-se em equipes e enviando mensagens de incentivo para seu time e mensagens negativas para as torcidas e times adversários.

No entanto, em certas transmissões, mais comumente aquelas do estilo Let's Play, ou seja, transmissões que compartilham o jogo e convidam uma audiência a vivenciá-lo em conjunto enquanto permitem o acompanhamento da experiência e da performance de um *streamer* (Coema, 2023, p. 15) através de áudio e/ou imagem da câmera, o chat ou mesmo outras ferramentas como *bots*, extensões, ferramentas de integração com jogos e sistemas de ponto e fidelidade, permitem que uma simples interação social – a comunicação entre espectadores e produtor através de mensagens de texto e/ou voz – ou uma contribuição monetária feita na plataforma se tornem uma potência para o lúdico, e uma forma de agência por parte daqueles que inicialmente eram meros observadores. Coema (2023) apresenta o espaço do streaming como um possível local de coexperiência do jogar, onde seria possível observar verdadeiras situações de *crossplay* entre produtor (o streamer), espectador (o usuário da plataforma) e a audiência (o coletivo). Segundo a autora:

Crossplay ou cross-platform play é o termo utilizado no universo dos jogos para se referir a jogos multiplayer online que permitem que jogadores de diferentes plataformas tenham a possibilidade de jogar juntos e simultaneamente. [...] Transportando esse conceito para o contexto de jogar e assistir jogos em plataformas de streaming ao vivo, o *crossplay* pode ser compreendido como o tipo de interação de jogo entre o streamer (jogador um) e o espectador (jogador dois). Esses atores, mesmo em espaços distintos e consumindo mídias por meio de interfaces e hardwares distintos, desenvolvem um jogo coletivo quando o observador transcende o papel de espectador e opta por (e é permitido) participar do jogo (Coema, 2023, p. 105-106).

Essas experiências de *crossplay* são estruturadas previamente pelo produtor que permite, através de configurações da *stream*, algum tipo de interferência do espectador. Uma ferramenta de integração da plataforma com o jogo pode, por exemplo, permitir que através de comandos de texto um espectador realize uma movimentação dentro do jogo, acrescente algum novo aspecto no ambiente *in game* em que o *streamer* se encontra (um perigo ou uma forma de auxílio), participe como uma espécie de segundo personagem, e diversas outras possibilidades. Neste caso, não apenas o desejo e as decisões do jogador/*streamer* influenciam nos resultados de suas ações, mas as interferências de outros atores humanos (e não-humanos, considerando



o uso da interface e *affordances* da plataforma) que estão interagindo em tempo real com determinado contexto.

Ainda assim, nem toda *stream* de gameplay irá garantir uma forma de agência para o espectador e nem todo usuário, quando confrontado com uma oportunidade de agência, irá agir sobre ela. Na primeira ocasião, um *streamer* pode oferecer diversas formas de interação dentro de uma transmissão, apresentando oportunidades para que seus espectadores respondam à Enquetes ou recebam réplicas às suas mensagens ao vivo, por exemplo, e mesmo assim seus usuários não possuirão nenhuma possibilidade real de transformação sobre o jogo, ou seja, de agência. Dessa forma, vemos uma clara diferenciação entre interação e agência, dois conceitos que muitas vezes se confundem, como sugerido por Murray (2003) ao afirmar que “Devido ao uso vago e difundido do termo “interatividade”, o prazer da agência em ambientes eletrônicos é frequentemente confundido com a mera habilidade de movimentar um joystick ou de clicar com um mouse” (Murray, 2003, p. 128). Da interação pode surgir a agência, mas não necessariamente, portanto o potencial de agência se mantém suspenso até que de fato modificações sobre a realidade do espaço-jogo se manifestem.

No segundo cenário, é possível observar diversos usuários que não só escolhem não participar de experiências de *crossplay* entre audiência e streamer (Coema, 2023), como recusam até mesmo as demais opções de interação social com o canal. Os chamados *lurkers* consomem *streams* de gameplay como background para demais atividades, mantendo abas de seus navegadores abertas por diversos motivos, como a sensação de companhia ao escutar a voz do *streamer* ou a garantia de audiência (número de *viewers*). Já os espectadores silentes podem consumir as transmissões de jogos com atenção inteiramente voltada para a jogabilidade e escolher não interagir de forma alguma com o espectador ou a audiência. Apesar de não ser possível prever o nível de “comprometimento” e compreensão de um espectador silente com a experiência do jogar que se desenvolve ao vivo, ou seja, não é possível presumir o grau de atitude lúdica (Ferreira, 2020) do espectador, também é impossível negar que é plausível e até mesmo provável que espectadores silentes se envolvam internamente com a narrativa apenas ao observar.

Assim, quando abordamos casos como estes, a mesma potencialidade da agência na experiência do espectador de jogos se transporta também para

a possibilidade da interação. Neste caminho, a condição e a experiência daquele que observa sem interagir com o meio ou o produtor em *streams* de games pode se relacionar com o conceito de interação vicária em Katja Kwastek (2013). Kwastek (2013) trata da transferência da experiência entre interator e observador durante o consumo das chamadas “*new media arts*” e outros exemplos de obras interativas, construindo assim uma teoria da estética da interação. Ao desenvolver sua pesquisa, Kwastek reconhece a existência e a relevância da figura do observador em experiências interativas, uma terceira pessoa no processo entre receptor e sistema. Segundo a autora, este terceiro ator conscientemente limita sua atividade ao ato de observar outros interagindo com a arte, “assumindo assim uma posição distanciada em relação ao trabalho.” (Kwastek, 2013, p. 95). Neste processo a autora reconhece também o surgimento de uma “interação vicária”, onde há uma compreensão cognitiva e uma afetação por parte do observador, que vive indiretamente a experiência de interação daqueles que ele assiste. Segundo Kwastek:

Se um observador pode compreender a interação que se desenrola, ele também pode ver as relações entre ação e reação, mesmo não estando ativamente envolvido. Embora o espectador passivo não tenha a mesma experiência de um receptor ativo, ele pode ser capaz de observar e compreender processos de interação que não teria realizado (Kwastek, 2013, p. 95).

Considerando a existência de uma interação vicária podemos, portanto, refletir sobre a existência também de uma agência vicária. Seria possível considerar a sensação não só de interação, mas de agência *in game*, da transformação sobre o jogo, por parte do espectador que observa um *gameplay* sem de fato agir sobre a mídia? Coema (2021, 2023) atesta através de observações sobre discursos de usuários online e de uma pesquisa de levantamento com espectadores da Twitch.tv que muitos espectadores enxergam o assistir como suficiente para se sentirem satisfeitos em relação ao consumo do jogo, inclusive sentindo que jogaram ao assistir e acompanhar o *streamer*. Como afirmado anteriormente, mesmo um espectador silente pode passar por diversos processos cognitivos similares ao jogador quando consome uma transmissão que acompanha um *feed* de transmissão do próprio *streamer*, que através de sua performance, suas reações e sentimentos exibidos ao vivo age como uma ponte entre o

observador e o jogo. Essa suposição pode prever também uma possível transferência na sensação de autoria e de responsabilidade sobre as ações e transformações impressas sobre o jogo pelo *streamer*, ou seja, uma sensação de agência vicária.

Podemos considerar, por exemplo, como esta vivência se comportaria no caso de transmissões de títulos do estilo *adventure* de múltipla-escolha que envolvam escolhas morais e aspectos de “agência ética” (Dechering; Bakkes, 2018) como as franquias de jogos *The Walking Dead* (Telltale Games; Skybound Games, 2012-2019) e *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013-2024) ou games como *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015) (Figura 2). Segundo Dechering e Bakkes (2018) a noção de agência nesses jogos “depende muito da percepção do jogador de ter opções diferentes.” (Dechering; Bakkes, 2018, p. 4) No caso de jogos de narrativa interativa (INGs), as autoras afirmam que a falta de elementos competitivos ou de um feedback avaliador faz com que o objetivo do jogo não seja propriamente vencer, mas experienciar o agir sobre as narrativas, neste caso, levando em conta os jogos citados acima, narrativas repletas de temas e interações moralmente complexas como mentir, roubar, culpar, matar ou sacrificar.

Figura 2: Exemplo de escolha moral em *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015), onde o jogador deve escolher entre “deixar o dinheiro” ou “roubar o dinheiro”.



Ainda que não possamos assumir como e se de fato ocorre uma agência vicária por parte dos espectadores – há de se ter em vista o grau de engajamento e atitude lúdica do espectador, o tipo de jogo e a estruturação da narrativa, a forma como é performada e comunicada a experiência do jogar por parte do produtor etc. – é

interessante reconhecer que a conexão que se forma entre espectador e *streamer* durante o assistir pode ser intensa o bastante para garantir uma agência vicária. Além disso, segundo Kwastek (2013), o observador que experiencia a interação vicária muitas vezes o faz como uma preparação para a vivência direta. Se concordamos com a afirmação de Nguyen (2020), que atribui aos jogos a função de um registro de agências, através dos quais podemos experimentar formas de agência que ainda não experienciamos, há então a possibilidade de inferir também que o assistir nos jogos, onde observamos, fruímos, interpretamos e compreendemos formas de agência, pode nos servir, portanto, para construir uma bagagem de experiências que afetará futuras experiências estéticas.

### **Agência como Experiência Estética**

A noção de experiência estética com a qual trabalhamos neste artigo é hereditária da filosofia pragmatista, em particular do pensamento de John Dewey (2010). Acreditamos que a agência propiciada pelos games é uma característica específica desses sistemas capaz de modular experiências estéticas por parte do jogador/interator, pois se enquadraria nos requisitos apontados por Dewey para que se tenha “uma experiência”.

Em sua obra *Arte como Experiência*, John Dewey afirma que ter “uma experiência” é algo singular, que se destaca do conjunto de experiências que o ser humano experimenta em seu processo de viver. Segundo Dewey (2010, p. 109), no fluxo da vida, “as coisas são experimentadas, mas não de modo a se comporem em uma experiência singular”. Por outro lado, uma experiência singular é experienciada quando “o material vivenciado faz o percurso até a sua consecução” (Dewey, 2010, p. 109). O próprio Dewey aponta os jogos como sendo vetores para esta experiência singular. Ainda nas palavras do autor (2010, p. 110): “Conclui-se uma obra de modo satisfatório; um jogo é praticado até o fim (...) Essa experiência é um todo e carrega em si seu caráter individualizador e sua autossuficiência. Trata-se de *uma* experiência”.

Nguyen (2020) destaca que os games são sistemas propiciadores de agências específicas e temporárias – isto é, circunscritas num período específico.

Segundo o autor, o ser humano, em sua vivência cotidiana, experimenta agência em momentos diversos e aleatórios, ou seja, não há um controle, por parte do agente, de quando e em que situações experimentar tais agências. Fazendo desde já um paralelo com o pensamento de Dewey, essas agências aleatórias seriam equivalentes às coisas experimentadas no fluxo do cotidiano, não necessariamente resultando em experiências singulares. Por outro lado, ao jogar um jogo, é esperado que o jogador/interator experimente agências que foram programadas para ocorrer, ou seja, há uma “concentração” de situações em que diversas agências podem (e devem) acontecer. Nas palavras de Nguyen (2020, p. 5): “Quando jogamos jogos, nós assumimos agências temporárias (...) Nós temos uma capacidade significativa para uma fluidez agencial, e os jogos fazem uso total desta capacidade”.

Neste artigo, queremos enfatizar que para além das experiências estéticas que um jogador pode experimentar ao ter contato com elementos dos jogos, como seus gráficos, sons e sua narrativa – elementos comuns a outras modalidades midiáticas, como o cinema, por exemplo – há um tipo de experiência estética que é própria e única dos jogos, que é aquela proporcionada pela agência que eles propiciam. Esta experiência se dá no próprio momento de interação com os jogos, ao explorar suas mecânicas e dinâmicas. Este tipo de experiência se aproxima do que Katja Kwastek (2013) denomina “estética da interação” nas artes digitais interativas, ou ainda, segundo a mesma autora, “a estética do jogo” (*the aesthetics of play*). De acordo com Kwastek, nesse tipo de obra (interativa), o que é particular de seu modo de operação é aquilo que ocorre quando o espectador/interator toma parte da obra, interferindo no resultado de suas proposições, assim como acontece nos games. Nesses casos, a experiência estética é resultante da interação com a obra, no momento de sua interação, ressoando ainda o que Jean-Louis Boissier (2009) chama de “relação como forma”, tendo relação, neste caso, o mesmo sentido de interação.

Retornando à Dewey, é o autor a explicar que a experiência se dá na modulação entre momentos de tensão e posterior equilíbrio: “o equilíbrio não surge de maneira mecânica e inerte, mas a partir e por causa da tensão” (Dewey, 2010, p. 76). Este pensamento se coaduna diretamente às dinâmicas de funcionamento dos jogos (digitais, games), em que há, durante uma sessão de jogo, alternâncias entre momentos de tensão – estes geralmente ocorrem ou em momentos de combate ou em

solução de *puzzles* – e equilíbrio – que geralmente ocorrem após os momentos de combate ou quando um *puzzle* é solucionado. Ferreira e Falcão (2016) apontam que esta modulação está diretamente relacionada a processos de ordem cognitiva durante a interação com determinado jogo: nos momentos de tensão, sejam momentos de combate ou momentos de solução de *puzzles*, a atenção do jogador está completamente direcionada para a resolução do conflito, restando pouco espaço para, por exemplo, a contemplação da ambientação do jogo. Por outro lado, após tais momentos, a atenção fica “livre” para momentos de maior experimentação do ambiente e de outros elementos do jogo, como seus gráficos e sua trilha sonora. Um exemplo relativamente recente está no jogo *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019), de autoria de Hideo Kojima, lançado em 2019, em que a modulação dos momentos de tensão e equilíbrio são fortemente conduzidos por seus efeitos sonoros e ainda pela sua trilha sonora, composta por Low Roar. Em momentos de tensão, ou seja, momentos de solução de *puzzles* ou momentos de combate, entra, em primeiro plano, efeitos sonoros diegéticos e não diegéticos que mobilizam no jogador sensações igualmente tensas, ou ainda o total silêncio, com exceção dos elementos diegéticos. Já nos momentos de equilíbrio, entra a trilha sonora original de Low Roar, apontando ao jogador que a tensão cessou e que ele pode “relaxar”, contemplando, por exemplo, o ambiente do jogo.

O ponto que tencionamos relacionar é que a agência nos jogos pode (e deve, sobretudo) servir de vetor para experiências estéticas por parte do jogador. Nos jogos *suitsianos*, conforme abordado anteriormente por Nguyen (2020), a sensação de superar desafios é justamente o que, ao nosso ver, proporciona *uma experiência* ao jogador. Fazendo mais uma relação com Dewey, trata-se da realização da relação entre organismo e meio, neste caso entre jogador e sistema. Quando há agência, ou seja, quando o jogador experimenta o resultado de suas ações no jogo, há uma completude que aponta para uma experiência estética. Nas palavras de Dewey (2010, p. 89): “A experiência é o resultado, o sinal e a recompensa da interação entre organismo e meio que, quando plenamente realizada, é uma transformação da interação em participação e comunicação”.

Para ilustrar a relação entre agência – no sentido proposto por Nguyen (2020) – e experiência estética, tal qual abordada por Dewey (2010), recorreremos a

*Machinarium*, jogo desenvolvido pelo estúdio tcheco Amanita Design e lançado em 2009. Neste jogo, o personagem principal, o robô Joseph, parte em missão para salvar sua companheira que fora sequestrada por uma gangue de robôs, os antagonistas da história. Em sua jornada, Joseph deve solucionar inúmeros *puzzles*, que por sua vez fazem parte de missões maiores do jogo. Justamente por causa das mecânicas centrais do jogo, concentradas na solução de *puzzles*, é possível afirmar que se trata de um jogo *suitsiano*, na acepção de Nguyen (2020). Deste modo, a consecução dos *puzzles* do jogo é um forte componente agencial, apontando para a possibilidade de mobilização de experiências estéticas no jogador. Por exemplo, no estágio do jogo que se convencionou chamar de *The Old Man*, Joseph deve realizar uma série de pequenas *quests*<sup>4</sup> – mais uma vez, solucionando diversos *puzzles* – no intuito de produzir uma certa quantidade de óleo de girassol que será colocado na cadeira de rodas de um “senhor-robô”, para que ela volte a funcionar apropriadamente (Figura 3). Ao fechar o ciclo de *puzzles* e pequenas *quests*, o senhor-robô tem sua cadeira de rodas novamente em pleno funcionamento, agradecendo a Joseph pelo feito, sendo esta sua recompensa. Em consonância com Dewey, há aqui a “jornada” em direção a “uma experiência”: a modulação entre momentos de tensão e solução, em direção a uma conclusão, uma realização. Além disso, a conclusão do estágio “The Old Man” em *Machinarium* aponta para o que Jorge Cardoso Filho (2016) chama de sensibilidades hegemônicas emergentes: quando do lançamento do jogo, em 2009, o estúdio Amanita Design realizou uma enquete em sua conta do Twitter (atual X), perguntando a seus seguidores qual estágio do jogo teria sido o mais “emocionante”. A maioria das respostas apontaram “The Old Man” como o estágio mais emocionante na opinião de seus jogadores.

---

<sup>4</sup> No âmbito dos videogames, uma *quest* é uma tarefa ou missão que o jogador deve realizar para avançar no jogo.



Figura 3: Estágio “The Old Man”, em *Machinarium* (Amanita Design, 2009).

Nguyen (2020) propõe dois eixos – que não são exclusivos – nos quais experiências estéticas através da agência podem acontecer: o primeiro se dá através da harmonia e da elegância, já o segundo pela desarmonia e falta de elegância. No primeiro eixo, o jogador experimenta sensações de harmonia quando suas ações e habilidades são precisamente suficientes para atingirem soluções para os desafios no jogo, gerando movimentos que ele chama de elegantes. A experiência neste eixo mostra-se harmônica justamente porque o desafio proposto pelo jogo, as ferramentas necessárias entregues ao jogador e sua própria habilidade mostram-se adequadas para superá-lo sem que seja fácil ou difícil demais. Esta harmonia também se conecta ao conceito de *flow*, proposto por Mihaly Csikszentmihalyi (2008), que defende que o ser humano entra em estado de fluxo (*flow*) quando há um equilíbrio entre dificuldades e habilidades na realização de determinada tarefa.

Já o segundo eixo diz respeito aos movimentos imprecisos e desajeitados requeridos em determinados jogos, como *Twister* e *Octodad: Dadliest Catch* (Young Horses, 2014). Neste eixo os movimentos desarmonicos fazem parte da experiência do jogo elaborada pelos desenvolvedores e que o jogador deve aceitar como parte do jogo. *Elden Ring* (From Software, 2022) é um exemplo interessante do que Nguyen aponta no eixo harmônico, uma vez que o jogo é conhecido pela sua dificuldade: para finalizar o jogo é necessário derrotar diversos chefes que requerem movimentos precisos durante as lutas e com pouco espaço para falhas. Entretanto, o jogo oferece uma grande área para exploração com diversas opções de equipamentos e construções de personagem



que permitem experiências completamente diferentes entre jogadores. Ao encontrar um chefe, o jogador toma como objetivo temporário derrotar aquele chefe para poder progredir, e deve utilizar toda a sua habilidade e equipamentos coletados até aquele momento para superar o desafio, podendo proporcionar a sensação de harmonia e elegância que Nguyen comenta; porém, o objetivo principal ainda pode ser a exploração do mapa, da narrativa e a construção do personagem, e ao derrotar o chefe o jogador continuará sua jornada. Entretanto o autor opta por manter sua análise apenas em jogos *suitsianos*, onde a vitória não é o foco, e comenta apenas sobre experiências estéticas causadas por soluções de desafios e resultados positivos; mesmo no segundo eixo, onde os movimentos são desarmônicos, o foco do jogo não é (necessariamente) a vitória, mas a experiência ao longo do jogar, o que nos faz questionar sobre outras situações em que as habilidades do jogador não são suficientes, seja por limitações próprias ou imposições do jogo.

Jogando com o conceito de harmonia, é possível pensar em um contraponto à proposta de Nguyen (2020) onde os movimentos precisos e elegantes levam à resolução do desafio quando movimentos imprecisos e sequências de erros ainda culminam na solução: uma experiência estética de agência através do caótico. Neste cenário, as habilidades do jogador ou não são suficientes, ou ele não está atuando em sua melhor performance, mas, mesmo cometendo diversos erros, ainda é capaz de superar o desafio. A experiência, neste cenário, se torna marcante justamente pelo caos durante a jogabilidade, os improvisos que devem ser feitos em todos os momentos do jogo e a sensação de impossibilidade de conclusão e, ainda assim, alcançar a consumação do ato.

A ideia de caos também abre possibilidade para refletirmos sobre a influência da sorte na agência e, por consequência, nas experiências estéticas que derivam dela. Retornando a Caillois (1967), a presença da característica *alea* (sorte/aleatoriedade) pode ser maior ou menor a depender de cada jogo, podendo assim complementar a habilidade do jogador em diversos momentos. Em um RPG de turnos, por exemplo, o jogador deve planejar não apenas o turno atual, mas os turnos seguintes, e suas habilidades podem depender de valores numéricos configurados no jogo – que fogem completamente de seu controle – para que a estratégia elaborada funcione, levando o jogador a correr mais ou menos riscos ao longo do jogo. Mesmo que o jogador possua a habilidade e as ferramentas, em muitos casos ele pode ser levado a contar

com números e chances favoráveis para conseguir superar os desafios, em outras palavras, com a sorte. Em casos com jogadas e planos arriscados, quando a sorte favorece o jogador, ela pode ser um fator a contribuir com o desencadeamento de uma experiência estética.

Uma terceira via que Nguyen não explora é a da possibilidade de experiências estéticas por meio de uma não-agência, através de situações desenhadas propositalmente pelo game designer, para gerar sentimentos particulares no jogador. É o caso, por exemplo, da impossibilidade enfrentada pelo protagonista de *Firewatch* (Campo Santo, 2016) face à doença degenerativa de sua companheira: não há nada que o jogador possa fazer para mudar esta situação, a não ser seguir o único *plot* narrativo proposto pelo jogo, lidando com sentimentos de frustração e resignação, por exemplo. Ou ainda, em *Valiant Hearts: The Great War* (Ubisoft Montpellier, 2014), quando, bem próximo ao final do jogo, o cão companheiro do personagem principal morre. Mais uma vez, o jogo “joga” com a impossibilidade agencial do jogador, que nada pode fazer a não ser aceitar aquela situação e lidar com sua perda. Nas duas situações – em *Firewatch* e em *Valiant Hearts* – o jogador é conduzido a realizar uma experiência estética que se aproxima daquelas propostas por obras dramáticas, com o diferencial de se tratar de uma obra ergódica (Aarseth, 1997), fazendo com que o peso/responsabilidade do resultado dos acontecimentos dentro do jogo é, ao menos em parte, transferido para o jogador, corroborando o que Katherine Isbister afirma: “Esta capacidade de evocar sentimentos reais de culpa por meio de uma experiência ficcional é única dos games. Um leitor ou espectador pode sentir muitas emoções quando apresentados a atos horríveis na página ou na tela, mas responsabilidade e culpa não estão geralmente entre elas” (Isbister, 2016, p. 25).

### Considerações finais

Neste artigo, buscamos relacionar a agência nos videogames com sua capacidade de mobilizar experiências estéticas em seus jogadores. Acreditamos que para além de características que são comuns a outras modalidades midiáticas, como imagens, textos e sons, os videogames, mídias interativas *per se*, possuem a

capacidade particular de suscitar respostas e emoções por meio da interação que se dá entre jogador e sistema. Essa capacidade já foi explorada por diversos autores, em diversos âmbitos. Ian Bogost (2007), por exemplo, cunhou o conceito de retórica procedural para designar o tipo de comunicação e persuasão presente unicamente nas mídias procedurais, entre elas os videogames. Segundo o autor, para além da comunicação através de recursos textuais, sonoros e gráficos, os videogames possuem a capacidade peculiar de comunicação com seus jogadores através de suas mecânicas e dinâmicas de funcionamento.

Katja Kwastek (2013), por sua vez, apresenta o conceito de estética da interação para se referir aos efeitos proporcionados pelas artes digitais interativas em seus espectadores/interatores. De forma semelhante a Bogost (2007), Kwastek advoga que, para além de recursos textuais, sonoros e audiovisuais, as artes digitais interativas comunicam a proposta artística de seu autor – o qual a autora também chama de propositor da obra – no processo/momento de interação do espectador com a obra. Neste caso, o autor (artista) realiza uma proposição, que deve ser completada pelo espectador, no contato com a obra. A fruição (ou experiência) estética, neste caso, advém, sobretudo, da interação com a obra: daí a proposição de Kwastek de chamar este tipo de experiência de estética da interação. Os videogames seguem o mesmo caminho, a partir de suas características interacionais e agenciais.

Não tencionamos, neste artigo, afirmar que elementos como textos, sons, gráficos e todo o aparato audiovisual não concorrem para a completude das experiências estéticas dos jogadores. Outrossim, nosso objetivo foi o de demonstrar que a agência, característica própria dos videogames, pode funcionar como vetor próprio de mobilização de experiências estéticas em seus jogadores. Por fim, no horizonte desta pesquisa pretendemos abordar os outros dois eixos mencionados no início deste artigo, explorando – nos videogames – as relações entre estética e apropriação e também entre estética e política.

## Referências

AARSETH, E. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

AMANITA DESIGN. **Machinarium**. Jogo Eletrônico. 2009.

BASSEL, R. R. "This Is The Story of a Man Named Stanley": Narratology, Authorship and Agency in The Stanley Parable. **Honors Theses**, v. 161, 2016. Disponível em: <https://scarab.bates.edu/honorsthesis/161>. Acesso em: 18/03/2024.

BOGOST, Ian. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2007.

BOISSIER, J-L. **La relation comme forme: l'interactivité en art**. Dijon: Les Presses du Réel, 2009.

BONNER, S. **Education in ancient Rome: from the Elder Cato to the younger Pliny**. London, New York, NY: Routledge, 2012.

CAILLOIS, R. **Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige**. Paris: Gallimard, 1967.

CAMPO SANTO. **Firewatch**. Jogo Eletrônico. 2016.

CARDOSO FILHO, J.: Uma matriz comunicacional da sensibilidade. In: MENDONÇA, C., DUARTE, E., CARDOSO FILHO, J.: **Comunicação e sensibilidade: pistas metodológicas**. Belo Horizonte: PPGCOM UFMG, 2016, p. 37-53.

CHARLES, A. Playing with one's self: Notions of subjectivity and agency in digital games. **Eludamos: Journal for Computer Game Culture**, v. 3, n. 2, pp. 291–284, 2009. Disponível em: <https://eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol3no2-10>. Acesso em: 16/03/2024.

COEMA, D. O que es(x)pecta o gamer no jogo do assistir: Twitch.tv, materialidades e o consumo de jogos através e além da espetatorialidade. **Anais do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Recife: UNICAP, 2021.

COEMA, D. **Gamer, espectador, player e fã: a experiência do público brasileiro na Twitch.tv**. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2023.

CSIKSZENTMIHALYI, M. **Flow: The Psychology of Optimal Experience**. New York: Harper Collins, 2008.

DECHERING, A.; BAKKES, S. Moral Engagement in Interactive Narrative Games. In: **Foundations of Digital Games 2018**. Malmö, Sweden. Proceedings [...]. New York: ACM, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/3235765.3235779>. Acesso em: 16/03/2024.

- DEWEY, J. **Arte como experiencia**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- FERREIRA, E.; FALCÃO, T. Atravessando as bordas do círculo mágico: imersão, atenção e *videogames*. **Comunicação, Mídia e Consumo**, v. 13, n. 36, p. 73-93, jan./abr. 2016. Disponível em: <https://revistacmc.espm.br/revistacmc/article/view/1075>. Acesso em: 16/03/2024.
- FLUSSER, V. **Filosofia da caixa preta**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- FROM SOFTWARE. **Elden Ring**. Jogo Eletrônico. 2022.
- GALACTIC CAFE. **The Stanley Parable**. Jogo Eletrônico. 2013.
- GARRY NEWMAN. **Garry's Mod**. Jogo Eletrônico. 2006.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- ISBISTER, K. **How Games Moves Us: Emotion by Design**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2016.
- KOJIMA PRODUCTIONS. **Death Stranding**. Jogo Eletrônico. 2019.
- KRZYWINSKA, T. Being a determined agent in (the) World of Warcraft: text/play/identity. In: ATKINS, B; Krzywinska, T. (eds.). **Videogame, Player, Text**. Manchester: Manchester University Press, 2007.
- KWASTEK, K. **The Aesthetics of Interaction in Digital Art**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2013.
- MOJANG STUDIOS. **Minecraft**. Jogo Eletrônico. 2011.
- MURIEL, D. CRAWFORD, G. Video Games and Agency in Contemporary Society. **Games and Culture**, v. 15, n. 2, pp. 1-20, jan. 2020. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412017750448>. Acesso em: 16/03/2024.
- MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- NAUGHTY DOG. **The Last of Us**. Jogo Eletrônico. 2013-2024.
- NAVARRO-REMESAL, V.; GARCÍA CATALÁN, S. Let's play master and servant: BDSM and directed freedom in game design. In: WYSOCKI, M; LAUTERIA, E. W. (eds.). **Rated M for Mature**. London: Bloomsbury, 2015.
- NGUYEN, C. T. **Games: agency as art**. New York: Oxford University Press, 2020.
- SUITS, B. **The Grasshopper: Games, Life and Utopia**. Toronto: University of Toronto Press, 1978.

TELLTALE GAMES; SKYBOUND GAMES. **The Walking Dead**. Jogo Eletrônico. 2012-2019.

TULLOCH, R. The construction of play: Rules, restrictions, and the repressive hypothesis. **Games and Culture**, v. 9, n. 5, pp. 335–350, set. 2014. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412014542807>. Acesso em: 16/03/2024.

UBISOFT MONTPELLIER. **Valiant Hearts: The Great War**. Jogo Eletrônico. 2014.

YOUNG HORSES. **Octodad: Dadliest Catch**. Jogo Eletrônico. 2014.

Recebido: 25/08/2024

Aceito: 04/11/2024

## 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- apenas-nao-quer-negros-e-mulhe> e <https://br.ign.com/horizon-forbidden-west/108210/news/metacritic-mudara-estrategia-de-moderacao-apos-review-bomb- contra-dlc-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 sofreadores” (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 Fragoso 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; Fragoso; 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.
- ARENDETT, 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

## IMERSÃO E GAME STUDIES: CONSIDERAÇÕES MULTIDISCIPLINARES QUE REVERBERAM EM CONTEXTOS DE ARTE NA CULTURA DIGITAL

Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa<sup>1</sup>

**Resumo:** O artigo explora a imersão em games através de uma perspectiva multidisciplinar, investigando como essa experiência é moldada por elementos artísticos e culturais. A análise foca em três títulos: *Dandara: Trials of Fear*, *The Master's Pupil* e *Paulista Invaders*, destacando como cada um utiliza a arte e o contexto cultural para criar experiências imersivas. Através de metodologia qualitativa teórico-reflexiva por intermédio das Narrativas de Si, o artigo traz análises de *Dandara: Trials of Fear*, examinado por sua incorporação de referências culturais e artísticas brasileiras, como a obra de Tarsila do Amaral, para promover uma experiência que vai além do entretenimento, incentivando a reflexão sobre resistência e opressão; *The Master's Pupil*, que utiliza a arte de Claude Monet para criar uma experiência contemplativa e imersiva, destacando a capacidade da arte de induzir estados de imersão sem narrativas explícitas; e *Paulista Invaders*, que é discutido pela integração do espaço urbano em game, demonstrando como a imersão pode ser enriquecida pela interação com o ambiente físico e social pela arte. A análise sugere que a imersão é um fenômeno multifacetado, influenciado não apenas pela tecnologia, mas também por fatores culturais, sociais e contextuais, concluindo que uma abordagem holística e multidisciplinar é essencial para compreender a complexidade da imersão em games no imbricamento com a arte na cultura digital.

**Palavras-chave:** videogame; comunicação digital; artes; cultura.

---

<sup>1</sup> Doutor em Educação Tecnológica pela Universidade Federal de Pernambuco (2024), com período de Doutorado Sanduíche na Université du Québec en Outaouais (Canadá) pelo PDSE - Programa de Doutorado Sanduíche no Exterior pela instituição de fomento CAPES. Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco com dissertação laureada (2020). Especialista em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica pelo IFBaiano (2024), Especialista em Educação, Jogos e Ludicidade para o Ensino pelo Centro Universitário Maurício de Nassau (2022) e Especialista em Comunicação Organizacional pela Universidade Estácio de Sá (2018). Possui Aperfeiçoamento em Educação e Tecnologia pela Universidade Federal de Goiás (2021). Bacharel em Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo pela Faculdade Sete de Setembro (2016). Realizou intercâmbio facilitado pelo English Language Center da Brigham Young University, no estado de Utah, EUA (2013-2014), no curso de English Language and Linguistics. É integrante do Grupo de Pesquisa Mídias Digitais e Mediações Interculturais e do Grupo de Pesquisa Narrativas Contemporâneas, ambos da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE); membro da ASPAS - Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial, do CIPEG - Coletivo Interdisciplinar de Pesquisa em Games e da SBC - Sociedade Brasileira de Computação. Possui interesse nas áreas de Cibercultura, Comunicação Digital, Videogames, Tecnologias, Imagem e Imaginário, Narrativas, Linguagem, Educação Tecnológica, Cinema, Ficção Seriada e Cultura Pop.

## IMMERSION AND GAME STUDIES: MULTIDISCIPLINARY CONSIDERATIONS RESONATING IN ART CONTEXTS WITHIN DIGITAL CULTURE

**Abstract:** This article explores immersion in games from a multidisciplinary perspective, examining how this experience is shaped by artistic and cultural elements. The analysis focuses on three titles: Dandara: Trials of Fear, The Master's Pupil, and Paulista Invaders, highlighting how each utilizes art and cultural context to create immersive experiences. Through a qualitative, theoretical-reflective methodology using Self-Narratives, the article analyzes Dandara: Trials of Fear for its incorporation of Brazilian cultural and artistic references, such as the work of Tarsila do Amaral, to promote an experience that extends beyond entertainment, encouraging reflection on resistance and oppression; The Master's Pupil, which employs Claude Monet's art to create a contemplative and immersive experience, showcasing art's ability to induce immersion without explicit narratives; and Paulista Invaders, discussed for its integration of urban space in the game, demonstrating how immersion can be enriched through interaction with physical and social environments via art. The analysis suggests that immersion is a multifaceted phenomenon influenced not only by technology but also by cultural, social, and contextual factors, concluding that a holistic and multidisciplinary approach is essential to understanding the complexity of game immersion intertwined with art in digital culture.

**Keywords:** game; digital communication; art; culture.

## INTRODUÇÃO

Ao expressar suas narrativas no campo do entretenimento, é comum conceber nos games e em diversos dispositivos da cultura pop uma materialização que digitaliza realidades para o contexto digital, potencializando-as pelo imaginário.

É o que acontece com o Holodeck de Jornada nas Estrelas a partir de uma reformulação, para Murray (2003), de uma forma de contar histórias e vivenciá-las. Um resgate que traz novos olhares e perspectivas na forma que se reverbera e consome informação e comunicação, considerando a oralidade, a prensa de Gutenberg, sistematizações do conhecimento em escala e transformações pelos meios digitais, por exemplo, como combustível para uma carga cultural de identidade contemporânea (Costa *et al.*, 2022).

Nesse aglomerado de possibilidades, entra em cena uma conceituação de imersão nessas substancializações narrativas, como:

Possibilidade de fenômeno que tende a permitir, baseado em processos formativos, experiências e subjetividades individuais e/ou coletivas, que uma pessoa possa reformular juízos, exercitar distintas leituras de mundo e experimentar realidades que não são de seu cotidiano regular independentemente da natureza da ambiência que é palco dessa vivência (Costa, 2024, p. 147, grifo nosso).

Essa, por sua vez, dialoga diretamente com os propostos de Janet Murray e sua metáfora do Holodeck contextualizada diretamente ao campo dos produtos midiáticos da cultura pop em geral, principalmente os que se desenvolvem e se formulam pelo ciberespaço. Isso se comprova visto que a autora afirma que protagonizar um transporte para a simulação em contextos digitais é algo prazeroso por si só, independentemente do conteúdo da fantasia que essa realidade alberga. Inclusive, a autora se dirige a esse conceito como uma própria ideia de imersão, apesar de limitada a termos e contextos sensoriais que garantem uma experiência psicológica que pode obliterar o mundo real em detrimento de um mergulho profundo na realidade narrativa digital. Algo que dialoga com uma ideia de transe (Murray, 2003).

Nesse sentido, essa produção traz a ideia de imersão de Murray (2003) apenas por uma contextualização de referência, embora seu conceito apresente

uma série de limitações tais como uma simplificação aparente da experiência, a negligência e o fato de ignorar fatores socioemocionais e/ou cognitivos no processo. Ao mesmo tempo, há foco exacerbado na tecnologia, como uma abordagem que traz a disposição tecnológica como único caminho do motor imersivo, uma visão determinista para as tecnologias. Portanto, naturalmente, a definição de imersão abordada como ponto de partida conceitual alberga um contexto mais inclusivo desse fenômeno.

Ora, em provocação, inclusive, é curioso pensar que algo capaz de “obliterar” o mundo real à volta do indivíduo precise e se constitua apenas por pontos de ignição táteis e/ou audiovisuais, em simulações e produções de presença no digital, como se fosse uma tradicional “receita de bolo”. Isso porque parte-se, nessa produção, do entendimento de que a conexão com o campo do virtual vai muito além do que é disposto pelo reflexo maquínico, observando na definição de imersão trazida por Costa (2024) possíveis mergulhos que acontecem mesmo longe do digital, em diferentes intensidades, níveis e por gatilhos específicos e distintos.

Contudo, considerando uma qualidade da Hermenêutica e suas camadas interpretativas dos produtos culturais da pós-modernidade, em relação similar ao que acontece nos objetos da cultura pop, Gadamer (2015) sustenta que no ser humano se instaura uma interação, suplementação e até uma modalidade de coabitação com o que se manifesta em uma interface comunicacional.

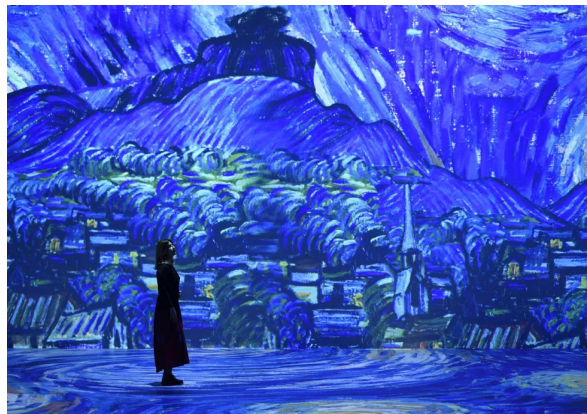
Ao mesmo tempo que Morin (1980), no intento de retratar fenômeno similar no contato com um produto cultural, afirma que podem haver fusões de vidas fictícias, mergulhos no fluxo de uma vida imaginária ao mesmo tempo que esta pode atravessar as emoções de uma audiência potente (Canclini, 2007; Costa, 2020). Um atravessamento e retroalimentações como atesta John Dewey (2010), por meio de vetores direcionais: Um que é lançado do indivíduo para o que é demonstrado na interface comunicacional, permitindo participação na narrativa, produção de presença para com os personagens (Gumbrecht, 2010), enquanto outro vetor se projeta no sentido contrário, elencando componentes de uma identificação. Nesse momento, portanto, gera-se uma transmutação de substâncias do imaginário, que garante transformações, processos formativos, vivências e experiências em outros períodos e espaços, uma quebra de molduras (Murray, 2003).

No presente artigo, em viés multidisciplinar, contextualiza-se essa relação com os games, embora originalmente, para Edgar Morin (1980), isso esteja contextualizado pelo cinema, enquanto para Gadamer (2015), isso esteja alinhado diretamente às obras de arte.

Oliver Grau (2007, p. 120), nesse mesmo caminho, ao relatar sua experiência pessoal e de diversas outras pessoas no contato com a obra de arte “O Panorama de Sedan” de 1883, de Anton von Werner, afirma sobre a contemplação que “nos primeiros minutos, a ilusão era tão irresistível, que o espaço da imagem, conforme muitas testemunhas oculares relataram, era vivida como a presença do real de um segundo mundo”. Em contextualização, a obra de arte, com aproximadamente 650 metros quadrados, traz uma fusão de arte e ciência, baseando-se em princípios fisiológicos e óticos de Hermann von Helmholtz.

Esse contexto da arte, portanto, apresenta “uma faca de dois gumes”, uma relação mútua. Afinal, uma conexão se formula não somente pela presença que é criada do indivíduo para a instância digital ou da arte, mas também no que é criado no real pela instância digital ou da arte, embora se inicie, na maioria das vezes, por uma instância física.

Figura 1 - Exposição “imersiva” e itinerante ‘Van Gogh Live 8k’ em Recife, em 2023



Fonte: Costa (2024).

Tem-se aqui a retroalimentação entre ambiências, assim como organismo-ambiente, proposta por Dewey (2010). Não é à toa, por exemplo, que tem se tornado mais comum, na virada do século e milênio, experiências museológicas tidas como “imersivas”, uma espetacularização da experiência estética, que não necessariamente

acontece em um ambiente digital, mas que “virtualiza” o real, ressignificando-o mesmo que momentaneamente, ao compasso que cria experiências, memórias e vivências sem data de validade e/ou expiração, que irão compor o repertório individual de um indivíduo por atravessamentos possíveis (Costa, 2024).

Em integração, os *games*, em sua diversidade de gêneros, estilos e mecânicas estruturantes ao longo do tempo, já encontraram na arte um campo fértil para reverberar mensagens e narrativas enquanto interfaces comunicacionais interativas. Desse imbricamento, por exemplo, ressaltos vertentes que detêm potencial de suscitar a definição de imersão tratada nessa introdução. São essas: *games* da esfera *indie* sobre arte, no sentido de trazer o campo da arte como elemento narrativo expressivo da mecânica estruturante de um título.

Nesta instância, através de percurso metodológico de viés teórico-ensaístico baseado na autoetnografia/narrativas de si, aborda-se as percepções da pessoa autora-pesquisadora por um método de natureza qualitativo que ressalta as experiências pessoais e concepções de imersão pelos atravessamentos individuais com games e arte. Nesse sentido, explicita-se essa metodologia como o resultado íntimo do “aspecto relacional entre o pesquisador e os sujeitos (e objetos) da pesquisa [...], aliada a um caráter reflexivo” (Santos, 2017, p. 218).

Tem-se, nessa trajetória, uma autopoiesis, como Maturana e Varela (2001) defendem enquanto exploração de *corpus*, que é intrínseca a uma valorização de “processo de formação e os sentidos que se constroem pelas trajetórias de formação”, seja essa formal e/ou informal (Silva; Rios, 2018, p. 59).

A metodologia das Narrativas de Si, empregada neste artigo, encontra ressonância na noção de “escritas de si” de Michel Foucault. Em sua obra **O que é um autor?** (Foucault, 1992), Foucault discute como a prática de registrar e refletir sobre as próprias vivências é uma forma de construção da subjetividade, que transcende o mero registro factual e atua como um processo ativo de autoconhecimento e formação pessoal. Essa perspectiva é particularmente relevante para a análise dos games abordados, pois revela como a experiência do jogador pode ser vista como uma narrativa construída e vivenciada, onde a imersão permite que ele interaja e refaça aspectos de sua própria identidade e percepção.



Como objetos, traz-se *Dandara: Trials of Fear*, o game brasileiro independente desenvolvido pelo estúdio Long Hat House, de Belo Horizonte, em 2018; *The Master's Pupil*, do australiano Pat Naoum, lançado em 2023, que traz a arte como recurso-motriz narrativo; e, por fim, *Paulista Invaders*, de 2013, que como uma interligação entre arquitetura, espaço público e *games*, trouxe uma abordagem humanizada à Avenida Paulista, localizada na cidade de São Paulo, ao introduzir elementos de um *game* tido como clássico na história dessa indústria cultural para o espaço público em diálogos com a mobilidade urbana, projeto estruturado e concebido por pessoas pesquisadoras do MidiaLab da Universidade de Brasília, o Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional UnB.

Os games aqui analisados – *Dandara: Trials of Fear*, *The Master's Pupil* e *Paulista Invaders* – não apenas proporcionam uma experiência imersiva pelas Narrativas de Si da pessoa autora, mas também encorajam o jogador a engajar-se em uma prática semelhante às "escritas de si", em que cada interação pode suscitar questionamentos pessoais e culturais. Em *Dandara*, por exemplo, o envolvimento com temas de resistência e cultura brasileira permite explorar narrativas identitárias que podem se relacionar com contextos históricos e sociais. De forma similar, *The Master's Pupil* pode levar o jogador a experienciar a arte de Monet como um processo interno de contemplação e reflexão, onde as nuances visuais e sonoras favorecem uma introspecção que dialoga com as noções de si. A partir dessa análise, as "escritas de si" em Foucault (1992) oferecem uma estrutura para compreender como o ato de jogar games de/com teor artístico e cultural não se limita ao entretenimento, mas se configura como um exercício de subjetivação e autoconhecimento. Desse modo, os jogos tornam-se um espaço de autoexpressão e formação de identidade, onde o jogador, por meio da imersão, engaja-se em um contínuo processo de elaboração e reflexão de si, ecoando as práticas de subjetivação descritas por Foucault (1992).



## ARTE E GAME STUDIES EM DANDARA: TRIALS OF FEAR

O nome do título do game em epígrafe, por sua vez, faz uma alusão direta à dita companheira de Zumbi dos Palmares, em um contexto de luta e resistência contra o sistema de escravidão do período colonial brasileiro (Maia; Silva, 2023).

Na narrativa, controla-se enquanto pessoa jogadora a personagem Dandara, a última esperança enquanto guerreira contra um sistema opressor que assola o mundo fictício de Sal, ambiência do game com gravidade diferenciada. Nessa empreitada, se acompanha a jornada da personagem protagonista em desafios físicos e metafóricos para restaurar harmonia e paz, inspirando justiça social, liberdade e igualdade.

No contexto audiovisual do game, para Loures (2020), são incorporadas pela narrativa características icônicas da cultura mineira e brasileira em geral, além de representações e digitalizações de placas de trânsito e de ruas, grafites urbanos como homenagens, sobrados e roupas no varal que compõem o cenário, caçambas de lixo e botecos de esquina. Contudo, o destaque que posiciona *Dandara* como um game sobre arte com potencial imersivo, é a aparição, no título, por exemplo, de referências diretas e explícitas à Tarsila do Amaral, uma personalidade expoente do modernismo brasileiro.

Em certo momento da narrativa, ao adentrar um cômodo destruído, a pessoa jogadora encontra uma série de pinturas que retrata, segundo o game, pessoas simples, mas com corpos fora de proporção, embora ainda seja possível perceber uma espécie de desespero em seus semblantes.

Figura 2 - Tarsila em *Dandara*, com colagens de Sampaio (2018) sobrepostas



Fonte: Sampaio (2018).

E, à medida que se adentra na ambiência, há interação com a personagem Tarsila, uma representação da obra *Abaporu* de 1928, do movimento artístico Antropofagia. Em diálogo com a personagem Dandara, é dito que Tarsila é tocada pelo sentimento de resistência, e por isso vai reacender as pinturas com pincéis e cores. Em nossa realidade, parte-se do princípio de que o *Abaporu*, assim como diversas outras obras de Tarsila do Amaral no modernismo, tinha como intuito representar um símbolo de nacionalismo e uma busca de afirmação de uma identidade cultural autenticamente brasileira, livre de opressões, imposições e engessamentos de influências coloniais (Maia; Silva, 2023).

Sampaio (2018), sobre esse movimento e escolha narrativa para o game *Dandara*, atesta que sua interpretação do conflito digitalizado vem na verdade de uma representação do contexto da força criativa dos artistas ao lutar contra um sistema opressor, principalmente no que se relaciona com a onda de censuras e polêmicas sobre arte levantada pela conservadora extrema direita nos últimos anos<sup>2</sup>, uma ideia também corroborada por Loures (2020) ao categorizar essa opressão à cultura como subtexto à ditadura militar brasileira, visto que o principal adversário no *game*, de fato, é uma ordem militar.

Na perspectiva das Narrativas de Si enquanto percurso metodológico de análise, destacando a experiência pessoal e atravessamento com o game, atesta-se uma percepção similar à de Sampaio (2018) e Loures (2020), mas com os símbolos e representações em provocação de forma diferente e complementar. Um dos desafios do título em certo momento da narrativa é: Augustus. Literalmente, a face de um general militar, com quepe, que atira projéteis em Dandara. Antes de enfrentar o vilão, em diálogo, é dito que a Vila dos Artistas, uma das ambiências fictícias de Sal, deve ser esquecida e destruída. Ora, uma face gigante que quer acabar com artistas e busca aniquilar literalmente uma personagem negra, me remete imediatamente ao fascismo.

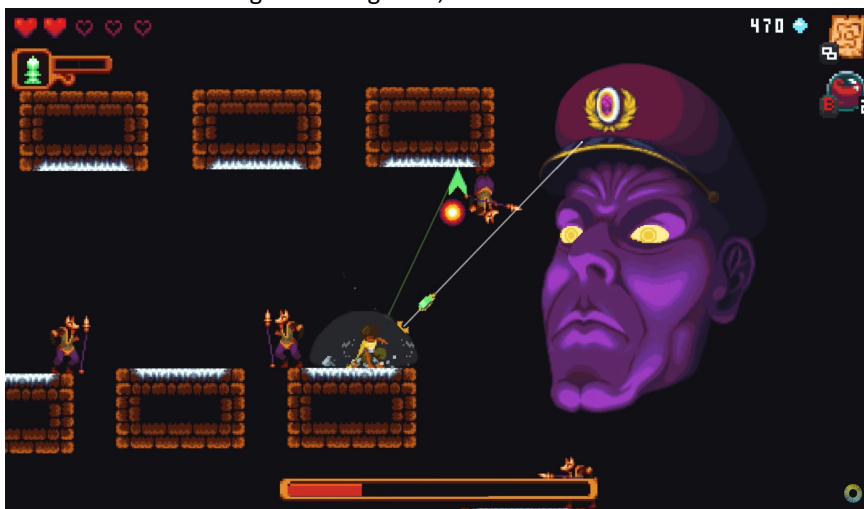
---

<sup>2</sup> Nesse contexto, destaca-se no artigo a exposição *QueerMuseu* de 2017, em Porto Alegre, que foi censurada e encerrada precocemente por pressão de grupos religiosos e políticos (como MBL) relacionando sexualidade e gênero a intolerância religiosa e crimes hediondos; as incontáveis *fake news* direcionadas à Lei Rouanet; e desmontes da Agência Nacional de Cinema, a Ancine, em 2020, em uma tentativa de estrangular ações e iniciativas culturais artísticas para evitar, em repressão, a propagação “de um Brasil que eles [governo brasileiro 2019-2022] não querem ver” (Costa, 2024).

Há autoritarismo, totalitarismo, militarismo, uma rejeição da democracia, além de diversos outros contextos que me fizeram perceber essa grande face como fascismo.

Embora a etimologia me leve para outro lugar de origem do termo, como o que atesta Steinhghardts (2018) sobre o *fascio*, no contexto italiano, que designa grupos politicamente unidos, amplamente adotada pelo contexto militar até reverberar em Mussolini e na contemporaneidade, no momento do contato com *Dandara*, o som da palavra e uma percepção errônea que me acionou imagética e sonoramente em momento de tensão durante o conflito digital foi suficiente para uma associação livre. Talvez um certo por linhas tortas? Não sei ao certo.

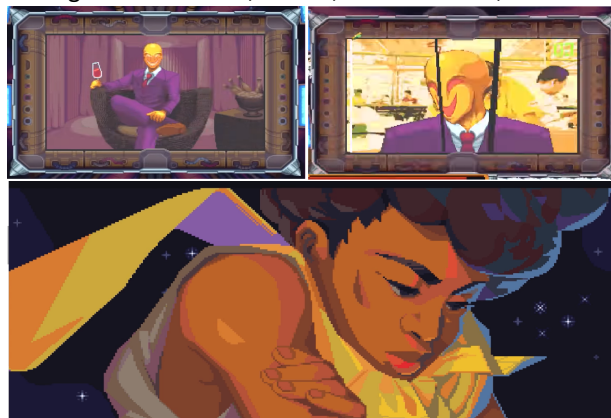
Figura 3 - Augustus, vilão em *Dandara*



Fonte: Acervo pessoal do autor (2023).

Ao mesmo tempo, o último desafio do *game* posiciona o vilão Eldar, líder das tropas eldarianas como adversário de Dandara. Utilizando diversas mecânicas estruturantes de movimentação e ação exploradas ao longo do título, a pessoa jogadora o enfrenta.

Figura 4 - Dandara, abaixo, e o vilão Eldar, acima



Fonte: Acervo pessoal do autor (2023).

Este vilão, por sua vez, se diferencia de tudo o que foi visto anteriormente em sua primeira forma, pois assume a forma de um monitor, uma televisão, que contém em seu interior uma forma humanoide de paletó, com uma taça de vinho em mãos e um sorriso amedrontador. Imediatamente associo esse contexto com a propagação de notícias falsas, *fake news*, como estratégia de dominação de poder, ao mesmo tempo que após o contato com o game, refletindo sobre a experiência, me vem a ideia de dominação midiática.

Contudo, é imprescindível notar que nos esforços e percepções de entendimento de Sampaio (2018), Loures (2020) e eu, enquanto pessoa autora-jogadora-pesquisadora sobre *Dandara* suscitam narrativas e regimes de imagens que se complementam em um sentido vetorial de fora e dentro. Ao mesmo tempo que as narrativas do título provocam distintos entendimentos, nosso contexto sociocultural habita a narrativa do *game*. Essa relação alarga e ressignifica provocações e lacunas, talvez algo que nem tenha passado pela cabeça dos desenvolvedores e criadores de *Dandara* na Long Hat House.

Independentemente disso, foram estruturadas relações mútuas e ressignificações. Um real que pauta o digital e um digital que exemplifica um real. Novas vivências. Conhecer *Dandara*, sentir *Dandara*, ser *Dandara*. O game, sua narrativa e sua arte, como um combustível que vai além de entretenimento, torna-se instrumento político, fomenta um processo criativo de construir conhecimento enquanto meio narrativo. Deságua leituras e releituras de mundo a partir de uma verossimilhança digital que detém potencialidade para o contexto educacional. Este, por sua vez, se intensifica quando está na cultura da colaboração e socialização de percepções da sociedade conectada pós-moderna.

A imersão em *Dandara: Trials of Fear* e sua arte, nesse sentido, pode se estabelecer por inesgotáveis gatilhos. Nos atravessamentos pessoas por uma cultura dos afetos e viés de exploração enquanto persona jogadora-pesquisadora em contato com o game e sua arte, por exemplo, os gatilhos se estruturam como: 1) a possibilidade de vivenciar narrativas históricas (reais ou ficcionais) que não são do meu cotidiano regular da forma que se apresentam; 2) um assujeitamento, como atesta Arlindo Machado (1996), como fenômeno que permite reformulações de si enquanto se exerce

papel significativo na construção de uma outra identidade [Dandara]. Trata-se, portanto, de uma experiência impulsionada pela cultura visual e midiática, que resulta em contextos empáticos que contribuem na formação de subjetividades e valores; 3) pela reformulação contextual e situacional de elementos reais do meu conhecimento, como Tarsila e o Abaporu, para habitar outras narrativas e possibilidades, como uma ponte convidativa atizada pela curiosidade. Minha relação com o *game*, nesse sentido, me traz sensação de que as mudanças auxiliadas por mim na narrativa de fato influenciam o desencadear da história no título de forma significativa (Costa, 2020), abrindo o portal que permite e incentiva o mergulho.

Por outro lado, quando imagino elementos desse game que distanciam o processo imersivo de um indivíduo, por exemplo, vem à tona uma série de possibilidades, ocasionadas pelo que está na tela ou em subjetividades. Por exemplo, se arte não for um tema de mínimo interesse prévio ou parte do repertório do conhecimento, talvez as cenas com a Vila dos Artistas e Tarsila do Amaral não dialoguem da mesma forma como a que foi estabelecida comigo, ao mesmo tempo que a falta de um repertório político e facilidades de associações e entendimento de metáforas resultem em outras interpretações narrativas que não facilitam o mergulho. Isso pode ser exemplificado também por aspectos técnicos, como a dificuldade do game não ser tão convidativa para as pessoas que não detém o hábito de jogar ou simplesmente a trilha sonora ser repetitiva e sem sentido para alguém.

Gatilhos imersivos e seus opostos, portanto, são formulados e criados a todo instante e pelos mais infinitos motivos, sendo gerados na e pela pessoa jogadora nesse contexto. E muitas vezes, inclusive, nem é possível indicá-los ou nomeá-los, algo que me remete, pela cultura dos afetos, às expressões populares como “o santo não bater” e/ou “não ir com a cara”. Às vezes o que resulta de um sentimento ou opinião, mas que às vezes simplesmente resulta da condição humana, tal qual Ariano Suassuna cravou em 1955 pela primeira vez no roteiro da peça de teatro *Auto da Compadecida* com seu “Não sei, só sei que foi assim”<sup>3</sup> e vertentes (Suassuna, 2005, p. 28).

---

<sup>3</sup> A frase, também habitando outras versões e adaptações da obra de Suassuna para diversas mídias distintas, trazia independentemente de seu formato um senso de resignação diante de acontecimentos que não podem simplesmente ser explicados logicamente.

## ARTE E GAME STUDIES EM THE MASTER'S PUPIL

Como informado na seção introdutória dessa produção, *The Master's Pupil* traz a arte como recurso-motriz narrativo do próprio game. Contudo, antes da abordagem sobre as possibilidades de imersão e das artes em games, há um processo interessante para se contextualizar. O título, independente, foi realizado por apenas uma pessoa, em um processo criativo que durou sete anos até seu lançamento.

Não há diálogos, caixas de texto, menus introdutórios em uma narrativa linear e/ou tutoriais de controle. O título simplesmente posiciona a pessoa jogadora como um pequeno rastro branco de tinta de pincel em forma humanoide que caminha por plataformas que parecem ramos de árvores desviando de cristais escuros inimigos, interagindo com sprays de tintas e misturas de cores intuitivas para fazer passagem, e que quando menos se espera, se apresenta um quadro de Claude Monet na tela, com movimentos de câmera cinematográfica empregados pela linguagem do *game*.

Figura 5 - Exemplo de dinâmica com sprays para prosseguir na plataforma



Fonte: Bartelson (2023).

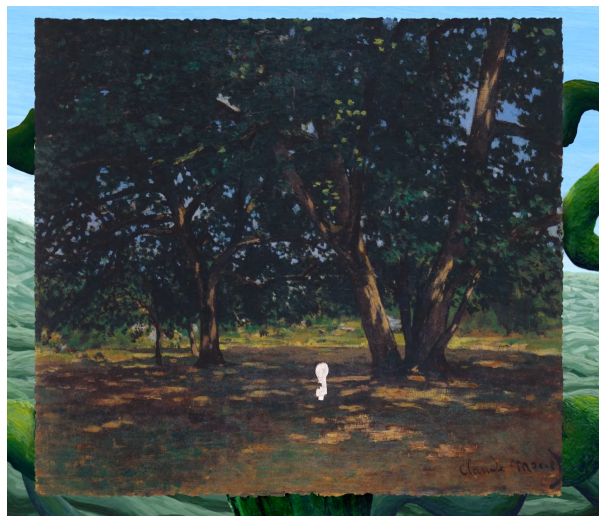
Na Figura 5, por exemplo, o bloqueio da passagem, de cor branca à direita, exige que o personagem controlado pela pessoa jogadora esteja coberto de tinta branca do spray branco, lançando o “quebra-cabeça”, ou *puzzle*, como essa mecânica estruturante de estilo de *game* comumente é chamada. Caso o personagem esteja com



a cor azul após passar por um spray azul, não será possível prosseguir na plataforma, conseqüentemente, no título.

Há desafios que envolvem uma física digital, como calcular a altura de um pulo entre plataformas, traçar caminhos após mistura de cores para não ser atingido por primárias, mantendo secundárias realizadas, ou mesmo se utilizar da força dos sprays constantes para atingir outras áreas acessíveis e criar as obras de Monet por ações que não fazem sentido em primeiro momento.

Figura 6 - “Forêt de Fontainebleau”, 1865, de Monet, em sua representação digital



Fonte: Acervo pessoal do autor (2023).

À medida em que se avança na narrativa, os desafios se complexificam, exigindo mais da pessoa jogadora para solucionar as resoluções e, conseqüentemente, habitar mais pinturas de Claude Monet que antes espalhadas ao redor do globo, adentram a narrativa do *game*.

Essa é premissa e proposta quando a pessoa jogadora não tem informações externas. Contudo, baseado em seu processo criativo e de desenvolvimento, *The Master's Pupil* ressignifica todos os elementos representacionais que atravessam a pessoa jogadora por meio da extensão corporificada no personagem jogável. Isso ocorre pelo fato de Pat Naoum, o criador, anexar à sinopse do game nas bibliotecas digitais de disponibilização, bem como em fóruns digitais, mídias de divulgação e redes sociais, uma série de informações. Entre elas, o fato de que a aventura do game foi inteiramente pintada à mão em papel e posteriormente digitalizada no universo narrativo virtual. Este, por sua vez, se passa dentro do olho de Claude Monet, em uma combinação de

arte, programação, música, design de som, design gráfico, roteiro, atuação, animação, escultura e diversos outros campos.

Figura 7 - O processo criativo de Pat Naoum em *The Master's Pupil*



Fonte: Bartelson (2023).

Recriando a íris e a pupila como uma paisagem formada por um vale extenso de vinhas, aquele ambiente, para o desenvolvedor, seria uma janela para o mundo real e às experiências pessoais, um conceito surreal (Bartelson, 2023). Contudo, este foi potencializado por uma experiência familiar de uma doença degenerativa que o avô de Pat Naoum contraiu nos olhos, que aliada à arte enquanto disciplina relevante em seu processo formativo, estabeleceu diálogo para trabalhar com Claude Monet.

O pintor francês, falecido em 1926, adotou como estilo de pintura luz e cor, com foco em cenas urbanas e jardins, a partir de nuances de condições climáticas e alterações luminosas. Foi, praticamente, o pai do movimento artístico impressionista, vivendo no ponto de virada do modernismo na arte europeia, as boas-vindas para o pensamento abstrato no final do século XIX (Huchro, 2023). Entretanto, o fato mais interessante que dialoga com a proposta do *game* abordada por seu criador é o fato de Monet ter uma saúde ocular demasiadamente afetada pela doença de catarata, algo que afeta expressivamente a percepção de cores e formas, reverberando em seu estilo de pintura (Huchro, 2023; Bartelson, 2023). Para Kean (2022), inclusive, a condição foi lhe garantindo uma cegueira lenta e dolorosa, algo representado pelo *game* à medida que se acompanha os desafios de quebra-cabeça e a mudança nas cores presentes e obras retratadas enquanto se caminha pelo olho de Monet.

Além disso, Pat Naoum atesta que seu *game* perpassa pelas dificuldades pessoais, perdas e acontecimentos da vida do pintor, garantindo um *soundscape*



dinâmico<sup>4</sup>, música emotiva e aprendizado sobre como a arte de Monet se desenvolveu ao longo de sua vida (Naoum, 2023). Em algumas entrevistas, inclusive, Naoum confere ao game, enquanto criador, a possibilidade de experimentar a vida de Monet por meio da interação com a teoria das cores (Overthinking, 2023).

Ao mesmo tempo, é informado que em *feedbacks* e testes do game conduzidos pelo desenvolvedor, muitas pessoas representaram diferentes processos de progresso técnico-narrativo. Por exemplo, alguns autodenominados gamers disseram que o título era muito fácil, enquanto outras pessoas (entre indivíduos que não tem o costume de jogar games e crianças) relataram que demoraram bastante para passar dos primeiros momentos em um processo de conceber as regras e possibilidades de mecânicas estruturantes (Overthinking, 2023; Resnick, 2020; Papert, 1980).

Figura 8 - “Régates à Saint-Adresse”, 1867, de Monet, em sua representação digital



Fonte: Steam Community (2023)<sup>5</sup>.

Fóruns digitais disponibilizados pela Steam e pela plataforma Discord levam a discussões sobre o game e seu conteúdo de forma online, com pessoas jogadores, por meio de seus usuários, compartilhando comentários, imagens, memes e percepções de seu progresso no título, destacando envolvimento e distanciamentos com a arte. Enaltecendo, conseqüentemente, atravessamentos pessoais em uma cultura da colaboração (Jenkins, 2009). Um possível mergulho, não no game, mas sim no que é potencialmente estruturado após, durante ou longe do contato técnico em si.

<sup>4</sup> O termo se refere à paisagem sonora de um determinado lugar. Engloba sons naturais, humanos e gerais em interação e imbricamentos, uma identidade sonora que representa uma cultura, momento e contexto (Collins, 2013).

<sup>5</sup> Disponível em: <https://steamcommunity.com/app/2082320>. Acesso em: 08 ago. 2024.

Um dos exemplos que destaco nesse contexto é o depoimento de Dempsey Tapley (Overthinking, 2023) sobre uma série de sentimentos e memórias que se atravessaram em sua trajetória com o game no momento em que é apresentada uma obra do grupo de pinturas impressionistas “Les Meules à Giverny”, de Monet, que são sempre representadas por registros de amontoados de feno no campo. Tapley afirma que jogar e perpassar por esse momento da narrativa suscitou em si mesmo uma série de sensações e questionamentos sobre a razão de Monet pintar diversos blocos de fenos, assim como esse momento do game fez emergir um diálogo diferente pelo jogador ter vivido sua infância e adolescência em um contexto de agricultura familiar, trabalhando com feno, juntando-o, organizando-o, cuidando e fazendo crescer, o que resultou em um sentimento de camaradagem com Monet de alguma forma, mesmo entre os séculos que os separam, o que atribui a Monet, para Tapley, uma conexão de entendimento profundo de sua própria vida (Overthinking, 2023). Um gatilho de memórias e experiências causadas por fagulhas narrativas atribuídas de dentro para fora, de fora para dentro. Algo que vai (muito) além do que Pat Naoum pensou para o seu próprio game. Uma representação potente da retroalimentação de Dewey (2010).

Nesta instância, na experiência da pessoa autora jogando o título como persona jogadora para então analisá-lo como persona pesquisadora, após o contato primário, me vem à tona um turbilhão de atravessamentos. A imersão, nesse contexto, é potencializada expressivamente em meu contato quando se sabe do universo que orbita a narrativa digital, seja pela sua sinopse, pelas percepções da comunidade online, pelas próprias projeções e identificações com o objeto. O assujeitamento de Arlindo Machado (1996) mais uma vez se fez presente, e é potencializado, inclusive, como algo que vem de fora, seja pela contextualização do game ou pelos conhecimentos prévios de arte e Monet, que ressignificam o contato. Me faz, portanto, perceber a obra do pintor francês com outras perspectivas. Como alguém que habitou a narrativa do que fora captado por seus olhos de forma digital<sup>6</sup>. A retroalimentação da percepção do mundo à minha volta,

---

<sup>6</sup> Durante experiência pessoal como *Doctoral Research Intern* na Université du Québec en Outaouais, no Doutorado Sanduíche – PDSE (CAPES) tive a oportunidade de visitar a Galeria de Arte Nacional na capital canadense de Ottawa algumas vezes. Durante as visitas, eu pude contemplar obras de arte de Monet como “Nymphéas et pont japonais”, “Le pont de Charing Cross, Effets de brouillard à Tamise” e “Impression, soleil levant”, que foram ressignificadas entre duas visitas, pré-game e pós-game. As imagens, portanto, me atravessaram de forma diferente, com uma intimidade vivencial. Um sentimento formalizado pelo game que como experiência única modifica outras de meu cotidiano.

como Dewey (2010) pavimenta, se une à minha subjetividade como processo formativo de perceber a arte e sua história, trazendo uma intimidade vivencial com seus sujeitos.

Em gatilhos imersivos, destaco: 1) A trilha sonora e seu *soundscape*, como uma ambientação e convite atmosférico para a narrativa, inclusive, me fazendo cantarolar posteriormente mesmo longe do game (Collins, 2013); 2) As regras do título, que me fizeram compreender melhor como a ambiência se formula e que tipo de possibilidades eu teria na interação direta enquanto uma das prioridades na interação. Afinal, como diz Santaella (2004, n. p.), a pessoa jogadora “aprende as regras implícitas do jogo na medida em que interage com ele, tomando como base um mapa mental da navegação que vai se formando a partir de predições baseadas na experiência em progresso do próprio jogo”; e 3) por um contexto já existente, embora “bruto”, sobre Claude Monet que foi ressignificado e complementado pela narrativa e seus elementos circundantes de “fora para dentro”.

Como destaque para possibilidades de processos formativos, ainda, algo me remete a Papert (1980) e o eterno jardim de infância de Resnick (2020) enquanto habitei digitalmente o micromundo do olho de Monet: a mistura de cores como elemento narrativo pelo “pôr a mão na massa”, ou, nesse caso, na tinta. Podendo ser reverberado, por exemplo, pelo campo de experiências da BNCC que se estabelecem pelos traços, sons, cores e formas. Há habilidades, inclusive, que encorajam a expressão por meio da pintura, criando ou contribuindo em produções bi e tridimensionais, ao mesmo tempo que podem permitir o reconhecimento de elementos constitutivos das artes visuais (Brasil, 2018). Pensar isso para identificar cores primárias e secundárias utilizadas nas pinturas de Monet, assim como a produção de cores secundárias e suas reverberações em pinturas no contexto educacional com o uso do *game* me pareceu uma estratégia interessante. Em contextos formais ou informais de educação, esta é uma possibilidade de aprendizagem mediada por uma galeria de arte interativa biográfica, pautada em uma cultura de afetos e possíveis novas formas de ver o mundo (Costa, 2020; Naoum, 2023).

Nessa conjuntura, trago para o artigo um ponto de guinada marcado pela intervenção de *games* independentes que contextualizam a arte como fator primordial. Este contexto age aqui enquanto movimento que se refere aos projetos de caráter estético que abraçam os games a partir de reflexões e provocações com foco

em poéticas e produções de subjetividade (Leão, 2005). Algo que posiciona, naturalmente, os games tidos como comerciais, abraçados por uma lógica do capital, do outro lado de uma equação em que está localizada o cenário *indie* como contexto, muitas vezes, independente de desenvolvimento de títulos, em perspectiva mais autoral. Contudo, compreendo a problemática da definição de uma obra de arte que condiciona sua existência vinculada ao lucro como tal, mas declaro que essa discussão, apesar de muito relevante e atual, não é o intuito da presente produção.

Na fruição do fazer artístico e jogar um game, por exemplo, Tilman Baumgärtel (2004), o alemão teórico da mídia que se debruça sobre o campo dos games *indies* sobre/em arte, atesta que para adentrar essa categorização uma interface midiática da cultura pop precisa contar com a) modificações, no que diz respeito às alterações na lógica de um jogar/vivenciar um game, como no caso dos *mods* por um viés subversivo; b) abstração, no momento em que se altera o código e programação de um game para destoar e/ou complementar sua finalidade; e c) socialização, ao considerar elementos que se ancoram nos aspectos sociais dos games e de seus círculos inerentes. Portanto, esses três pilares, de forma isolada ou coexistindo entre si em um mesmo objeto, adicionado ao foco nas poéticas e produções de subjetividade, direcionam o entendimento de um produto *indie* de forma mais assertiva no presente artigo.

Apesar dessa discussão, Loures (2020) afirma que esse debate tende a se complexificar ao longo do tempo visto que tanto artistas e desenvolvedores, na contemporaneidade, entendem e reproduzem a lógica de que os games são não somente arte, mas meios de linguagem artística, o que faz com que trabalhos que se apropriam de certos elementos de games e também os próprios games e suas compreensões estejam em um mesmo patamar, somando-se ao entendimento do cenário independente.

Apesar desse contexto, Romualdo (2014) atesta que mesmo nas últimas décadas havendo um movimento de legitimação dos games como produtos artísticos, inclusive com estes habitando museus e exposições ao redor do globo em campos de arte e tecnologia, muitas vezes também são sumariamente ignorados por diversas vertentes culturais e artísticas em viés controverso e conservador, principalmente pelo imaginário popular.

Essa carga cultural foi alongada e estressada por muitas oportunidades. A título de exemplo, destaco o que ocorreu em 2013 com Marta Suplicy, então Ministra da Cultura do Brasil no mandato do governo Dilma, em controvérsia gerada ao afirmar que não achava que games poderiam ser considerados cultura como justificativa para possibilidades da política do Vale-Cultura. Essa declaração gerou debates acalorados entre os defensores da indústria, profissionais da educação e instituições de Ensino Superior que iniciavam a ofertar cursos de games etc. (Costa, 2024). Em contextualização, a declaração de Marta Suplicy ocorreu em um momento em que o governo estava buscando promover políticas culturais e incentivar diversas formas de expressão artística no Brasil. No entanto, em uma fala específica veio a afirmação, que prontamente gerou reações negativas por parte de muitos membros ligados a esse meio, gerando notas de repúdio, munição para a oposição oportunista e recortes sensacionalistas em blogues e portais de notícias.

Os críticos argumentaram que os games são uma forma de entretenimento amplamente consumida, com narrativas complexas, expressões artísticas e técnicas de design envolventes, inclusive apontando para a relevância cultural dos produtos digitais como parte integrante da vida de muitos jovens e adultos<sup>7</sup>.

Nesse sentido de contextualização, considerando os games como interfaces intrinsecamente ligadas a fatores socioculturais, a exemplificação que trago ancorada no cenário independente no tópico a seguir, em verdade, se trata de um processo inverso do que se viu comumente no presente artigo, destacando uma iniciativa primária que vem enquanto vetor do digital para habitar o mundo real. Trata-se, portanto, de um alargamento em viés artístico do game da japonesa Taito, *Space Invaders*, de 1978.

---

<sup>7</sup> Contudo, apesar de na época a “fala infeliz” ter sido utilizada comumente por movimentos de direita como estratégia para desmerecer o ministério, a portaria nº 116, de 29 de novembro de 2011 assinada pela própria ministra incluiu games na Lei Rouanet, gerando empregos, perpetuação de cultura e visibilidade na indústria. Algo que inclusive gerou *Toren*, o primeiro game brasileiro, a ser produzido nessas circunstâncias pelo estúdio porto-alegrense Swordtales (Brasil, 2011).

## ARTE E GAME STUDIES EM PAULISTA INVADERS

Os elementos de *Space Invaders*, em releitura de viés artístico que gerou *Paulista Invaders*, trouxe modificações e reestruturações artísticas em game que se misturaram com o ambiente real, proporcionando aos jogadores, transeuntes desse/nesse local, uma interação e experiência única através e sobre o espaço público (Costa, 2021).

O projeto foi estruturado e concebido por pessoas pesquisadoras do MidiaLab da Universidade de Brasília, o Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional UnB, liderado pela artista, professora e pesquisadora Suzete Venturelli, já experiente em “intervenções urbanas digitais e com realidade aumentada desde 1986” (Costa, 2021, p. 3). O programa, também como a maior galeria de arte digital a céu aberto da América Latina, foi parte da exibição PLAY!, uma iniciativa artística de curadoria de Marília Pasculli e a produtora Verve Cultural, que reuniu seis peças de arte digital contemporânea no tecido urbano da cidade. Dessas, três foram interativas, com games executáveis, sendo *Paulista Invaders* o mais expressivo (Venturelli, 2015).

O palco principal dessa empreitada estruturada em 2013 foi o edifício da Fiesp, a Federação das Indústrias do estado de São Paulo, prédio icônico projetado pelo arquiteto David Libeskind concluído em 1979 (um ano após o lançamento de *Space Invaders* no Japão), e consiste especificamente na utilização das mais de cem mil luzes LED que em cadeia elétrica conectadas à fachada do prédio permitem a transmissão de mais de 4.3 bilhões de combinações de cor para conferir o tema da sustentabilidade e mobilidade urbana.

Figura 9 - Ato da campanha pró-*impeachment* "não vou pagar o pato" na Fiesp, que contou inclusive com distribuição de champanhe e filé



Fonte: Causa Operária (2022)<sup>8</sup>.

No game, as criaturas espaciais comuns de *Space Invaders* e os canhões e recursos bélicos foram substituídos em modificação por carros e bicicletas em *pixels*, conferindo aos pedestres que transitavam pela Avenida Paulista a possibilidade de interagir no contexto de game por tablets disponibilizados ao longo da avenida para jogar de forma gratuita e verificar suas ações sendo transmitidas em tempo real projetadas no prédio por projeção, com o tecido urbano e a realidade agindo como tela e universo narrativo.

Nesse contexto, portanto, os elementos principais do game orbitavam como uma bicicleta, que podia ser controlada por uma pessoa jogadora na arquitetura da projeção sob o prédio; flores, que eram lançadas de forma aleatória pela programação do game pelas bicicletas; carros, que compunham o ambiente mudando de cores; ônibus, como alternativa de transporte coletivo; faixas de pedestre, em uma clara metáfora de segurança da pessoa pedestre de acordo com os desenvolvedores (Venturelli, 2015); pontuação, representada pelos erros e acertos de cada pessoa jogadora na interação; e, por fim, a cor de fundo do game, que era modificada em diferentes tons à medida em que o ar se tornava menos poluído pelo uso de meios de transporte (mais) sustentáveis.

<sup>8</sup> Disponível em: <https://causaoperaria.org.br/2022/crise-na-fiesp/>. Acesso em: 02 ago. 2024.



Figura 10 - Paulista Invaders



Fonte: Venturelli (2015, 2021).

A interação, de acordo com Venturelli (2015), foi possibilitada por conta de um sistema de rede sem fio de longa distância que havia sido implementado, um recurso que permitia com que os pedestres jogassem, interagissem e "assistissem" uns aos outros jogarem de um lado da Avenida Paulista, enquanto do outro, do edifício da Fiesp, era possível ver as consequências desse processo interativo nos mais de 3.000 m<sup>2</sup> de projeção. Jogar um prédio, algo que me remete uma conexão com as propostas de circuitos de Arduino nas ressignificações e processos criativos mencionados por Papert (1980). Isso porque a conjectura de *Paulista Invaders* não era simplesmente sobre jogar um game na fachada de um prédio, mas uma interação com a intencionalidade de ocupação de espaço público além de uma criação tecnológica artística. A mecânica estruturante do game, em simples resumo, consistia em controlar a bicicleta para atirar flores nos carros que vinham em sua direção para mantê-los a uma distância segura e, com isso, purificar o ar.

A Rede Record<sup>9</sup>, em telejornal, no Repórter Brasil Manhã, fez cobertura midiática à época dando destaque sobre a atualização de games tidos como clássicos e suas intervenções como arte, destacando as diferenças entre os próprios títulos no senso comum e o cenário independente. A repórter Aline Moraes conduz entrevistas, entre *offs* e sonoras, ressaltando nos depoimentos, inclusive da própria Suzete Venturelli, a mensagem que ultrapassa o *Paulista Invaders* em uma estruturada imbricação como meio e mensagem a respeito da coexistência entre carros e bicicletas

<sup>9</sup> Mais informações e registros dos depoimentos em: <https://www.youtube.com/watch?v=1iqy2RZtwOc>. Acesso em: 03 ago. 2024.



como respeito à vida, humanização da malha urbana e sustentabilidade. Destaca-se, ainda, um viés subversivo da arte nos games, buscando trazer provocações para a consciência por meio de cores, formas e ideias.

A experiência com *Paulista Invaders*, ao contracenar com a ideia de imersão proposta na presente produção, faz emergir uma série de percepções que trazem os holofotes aos aspectos lúdicos ao invés de necessariamente um foco para o artefato/dispositivo, no sentido de hardware e software, pelo qual se executa o próprio game. O espaço em que se é jogado, como o contexto em que se está inserido, ressignifica a experiência de jogar, fazendo com que essas nuances externas ajam como possíveis gatilhos imersivos de acesso à narrativa proposta e/ou atribuída em fruição pelas pessoas jogadoras.

A arte dessa iniciativa, por sua vez, permite processos formativos, experiências e conexões pelos mesmos elementos que Baumgärtel (2004) atesta como pontes para essa alcunha: Modificações, ao transformar *Space Invaders*, de 1978, em *Paulista Invaders*, de 2013; Abstração, por alterações no código e na programação por uma intencionalidade pautada em elementos de ocupação do espaço público, humanização do tecido urbano e sustentabilidade; e Socialização, fazendo o game e sua narrativa, entre poéticas, conscientização e produção de subjetividades, agirem como expoentes de interação sociocultural entre as pessoas que são tocadas por essa intervenção artístico-urbana em uma cultura da colaboração.

Pode-se afirmar, ainda, que no desenvolvimento de *Paulista Invaders* há uma ressignificação narrativa conduzida por seus criadores que foi se formulando à medida que alterações do contexto inicial do game *Space Invaders* foram se estruturando. A possibilidade de se projetar e assujeitar no ciclista que pedala digitalmente o prédio da Fiesp na Avenida Paulista, por exemplo, pode ser mais um fio condutor que pavimenta a ponte do transporte imersivo, mesmo que de forma simples (Machado, 1996), pelas trocas realizadas entre arte e sujeito. O trabalho artístico, nessa conjuntura, mais que outras formas de expressão, acaba se tornando caminho para a projeção de experiências cujo valores são estruturados por estéticas e culturas e regimes da imagem. Algo que encontra na naturalização da tecnologia, como aborda Venturelli (2015), não apenas elementos que dimensionam uma extensão corpórea pela produção de presença, por intervenção de próteses ou instrumentalizações tecnológicas, mas como um

corpo integrado à medida que o cérebro compreende essa naturalização como uma parte de sua própria existência na relação de ubiquidade.

Um cenário que desencadeia experiências que trazem revoluções descompromissadas, *per se*, que garantem “mudanças radicais na topologia científica e artística como resultados da integração dos paradigmas de processamento de informações e da associação computacional de nossa cultura” (Venturelli, 2015, p. 109-110, **tradução nossa**). Novas interfaces de Futuros Humanos.

Diante dessa conjuntura, alargam-se as possibilidades de gatilhos imersivos que diferenciam e agrupam experiências individuais e coletivas de indivíduos que vivenciam realidades que não são parte de seu cotidiano regular pelos games (Murray, 2003; Costa, 2020).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de todos os atravessamentos oportunizados por distintas formas de contato e interação com o *corpus* da presente pesquisa, destaco que as Narrativas de Si enquanto metodologia permitiu trazer olhar íntimo para um fazer ciência humanizado.

O presente artigo examinou a imersão em games sob uma perspectiva multidisciplinar, explorando a interseção entre game studies e arte na cultura digital. Através da análise de títulos específicos e da contextualização teórica, procurou-se compreender como a imersão pode ser constituída e experimentada dentro desses ambientes, considerando suas dimensões e esferas sensoriais, cognitivas e culturais.

A experiência com *Dandara: Trials of Fear* revelou como o game, ao incorporar elementos da cultura e arte brasileira, pode engendrar um expressivo processo de imersão, representando não somente a cultura nacional, mas também com a utilização da arte como um elemento narrativo, permitindo que a experiência seja moldada pela interação com referências artísticas, como a obra de Tarsila do Amaral. A exploração dos temas de resistência e opressão presentes no game não apenas promove um engajamento com o conteúdo cultural, mas também estimula uma reflexão crítica sobre contextos políticos e sociais. Essa abordagem destaca a capacidade dos games e arte

transcenderem um mero entretenimento, oferecendo uma plataforma para a reflexão e o aprendizado sobre questões socioculturais e históricas.

Em contraste, *The Master's Pupil* ilustra uma forma de imersão mais abstrata e contemplativa, mas que a interação com a arte se dá de maneira mais direta. A ausência de diálogos e a simplicidade do game destacam a arte como a principal força motriz da experiência. Ao guiar a pessoa jogadora por uma jornada através de imagens inspiradas em Claude Monet, o título enfatiza a capacidade da arte de criar estados de imersão sem a necessidade de narrativas explícitas ou mecânicas complexas. Este game reforça, inclusive, a ideia de que a imersão pode ser induzida por meio da apreciação estética e da conexão emocional com a arte, sugerindo que a experiência imersiva pode assumir formas variadas, dependendo do design do jogo e da interação do jogador com seus elementos visuais e conceituais.

Consequentemente, a inclusão de *Paulista Invaders* na análise amplia a compreensão sobre como a imersão pode ser explorada em diferentes contextos. Desenvolvido como um projeto que interage diretamente com o espaço público e a cultura local de São Paulo, o *game* combina elementos de um título clássico com a dinâmica do espaço urbano por meio da arte. A análise de *Paulista Invaders* demonstra como a imersão pode se manifestar não apenas através de elementos narrativos e artísticos, mas também pela interação com o espaço físico e social. O game cria uma ponte entre a experiência digital e a vivência urbana, permitindo que os jogadores experimentem a cultura local e a dinâmica da cidade de uma forma interativa. Essa abordagem reforça a ideia de que a imersão é um fenômeno multifacetado que pode ser enriquecido por contextos sociais e culturais específicos.

Por fim, esses casos ilustram a diversidade de abordagens na construção da imersão e destacam a importância de considerar tanto os aspectos técnicos quanto os culturais e emocionais na análise de experiências de jogo. A imersão, portanto, não é um fenômeno unidimensional, mas um processo que pode ser influenciado por uma série de fatores, incluindo a narrativa, a arte e a interação pessoal com o conteúdo.

A pesquisa também evidenciou a necessidade de uma abordagem mais inclusiva e holística para entender a imersão em games. Logo, a imersão em game studies não deve ser vista apenas como um fenômeno tecnológico, mas como um processo que integra elementos culturais, artísticos e pessoais. O estudo dos

games como interfaces comunicacionais oferece uma potente oportunidade para explorar como as experiências digitais podem refletir e influenciar a compreensão do mundo real. À medida que se continua a investigar essas interações, é fundamental adotar uma abordagem multidisciplinar que reconheça a complexidade e a profundidade da experiência imersiva nos contextos da cultura digital.

## Referências

BARTELSON, E. **Solo dev Pat Naoum of the handpainted The Master's Pupil: 'Creativity is a tool'**. Premortem Games [online], 2023. Disponível em: <https://premortem.games/2023/08/09/solo-dev-pat-naoum-of-the-handpainted-the-masters-pupil-creativity-is-a-tool/>. Acesso em: 07 ago. 2024.

BAUMGAERTEL, T. **Modification, abstraction, socialization**. Net Time [online], 2004. Disponível em: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0503/msg00026.html>. Acesso em: 29 jul. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. **Portaria MinC nº 116, de 29 de novembro de 2011**. Brasília: MinC, 2011.

CANCLINI, N. G. **Leitores, espectadores e internautas**. São Paulo: Iluminuras, 2007.

COLLINS, K. **Playing with sound**. Boston: The MIT Press, 2013.

COSTA, C. T. O. P. **A experiência sensível na imersão em jogos de videogame**. 175 f. 2020. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2020.

COSTA, C. T. O. P. Glória à Arstotzka: A experiência sensível e imersão em Papers, Please. **Domínios da Imagem**, v. 16, p. 149-170, 2022.

COSTA, C. T. O. P. **Press Start: imersão, vivência e experiência em games em contextos de aprendizagem**. 279 f. 2024. Tese (Doutorado em Educação Matemática e Tecnológica) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2024.

DEWEY, J. **A arte como experiência**. São Paulo: Editora Martins, 2010.

FOUCAULT, M. A escrita de si. *In*: FOUCAULT, M. **O que é um autor?** Lisboa: Passagens, 1992.

GADAMER, H. G. **Verdade e método**. São Paulo: Editora Vozes, 2015.

GRAU, O. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: Ed. Unesp, 2007.

GUMBRECHT, H. U. **Produção de Presença**. São Paulo: Contraponto, 2010.

HUCHRO, A. **Alfred Barr, Water Lilies, & the Resurrection of Claude Monet**. 126 f. 2023. Dissertação (Mestrado em História da Arte) - The City University of New York, New York, 2023.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

KEAN, S. **Could Claude Monet see like a bee?** Science History Institute - Museum & Library [online], 2022. Disponível em: <https://sciencehistory.org/stories/magazine/could-claude-monet-see-like-a-bee/>. Acesso em: 08 ago. 2024.

LEÃO, L. **Da ciberarte à gamearte ou da cibercultura à gamecultura**. São Paulo: Sesc Pompéia, 2005.

LOURES, J. **Homo Sex Ludens: a sexualidade nos videogames**. 333 f. 2020. Tese (Doutorado em Artes) - Universidade de Brasília, Brasília, 2020.

MACHADO, A. **Máquina e Imaginário**. São Paulo: EdUSP, 1996.

MAIA, A. F. M.; SILVA, T. T. Decolonialismo nos indie games brasileiros: história e imaginário em Dandara. **Comunicação & Inovação**, v. 24, 2023.

MATURANA, H. R.; VARELA, F. J. **A árvore do conhecimento**. São Paulo: Palas A., 2001.

MORIN, E. **O Cinema ou o Homem Imaginário**. Lisboa: Moraes Editora, 1980.

MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck**. São Paulo: Ed. Unesp, 2003.

NAOUM, P. **The Master's Pupil Press Kit**. The Mater's Pupil Portal [online], 2023. Disponível em: <https://www.themasterspupil.com/presskit>. Acesso em: 08 ago. 2024.

OVERTHINKING Games. **The Master's Pupil Developer PAT NAOUM Interview**. YouTube, 06 de agosto de 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=H4onYLqCqC>. Acesso em: 07 ago. 2024.

PAPERT, S. **Mindstorms: children, computers and powerful ideas**. New York: Basic Books, 1980.

RESNICK, M. **Jardim de infância para a vida toda**. Rio de Janeiro: Penso, 2020.

ROMUALDO, S. Playable art: towards the legitimization of videogames as an art form. **Videogames 2014 - CCAV [online]**, 2014. In **Anais do...**, online, 2014. Disponível em:

[https://www.academia.edu/9203896/Playable\\_Art\\_Towards\\_the\\_Legitimization\\_of\\_Videogames\\_as\\_an\\_Art\\_Form](https://www.academia.edu/9203896/Playable_Art_Towards_the_Legitimization_of_Videogames_as_an_Art_Form). Acesso em: 29 jul. 2024.

SAMPAIO, H. **Brasilidade e ditadura em Dandara**. Portal Overloadr [online], 2018. Disponível em: <https://www.overloadr.com.br/especiais/2018/02/brasilidade-e-ditadura-em-dandara>. Acesso em: 07 ago. 2024.

SANTOS, S. M. A. O método da autoetnografia na pesquisa sociológica. **Plural**, vol. 24, n. 1, 2017.

SILVA, F. O.; RIOS, J. A. V. P. Narrativas de si na iniciação à docência: o PIBID como espaço e tempo formativos. **Educação e Formação**, v. 3, n. 8, 2018.

STEINHGARDTS, I. A história etimológica da palavra "fascismo". **Sibila**, n. 24, 2018.

SUASSUNA, A. **Auto da Compadecida**. Rio de Janeiro: Agir, 2005.

VENTURELLI, S. Computer art: software art design. **ANIAV**, n. 8, 2021.

VENTURELLI, S. Paulista Invaders: PLAY! **Art Research Journal**, v. 2, n. 2, 2015.

Recebido: 07/08/2024

Aceito: 21/11/2024

## JOGOS DIGITAIS COMO CIBERTEXTOS E FENÔMENOS ERGÓDICOS: O CASO DE *SUBNAUTICA* (2014)

Kennet Medeiros<sup>1</sup>

Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa<sup>2</sup>

**Resumo:** O objetivo deste trabalho é discutir os jogos digitais sob perspectivas cibertextuais dos fenômenos ergódicos teorizados por Espen Aarseth (1997). A ideia de cibertexto é proposta para que diversos objetos possam ser contemplados dentro dos estudos literários, compondo aqueles cuja principal característica é o fenômeno ergódico, ou seja, a possibilidade de interpretação e exploração múltipla do texto pelo leitor, como ocorre com os videogames. Através de um estudo de caso sobre o jogo *Subnautica* (2014), apontamos como essas propostas contribuem para uma análise sobre exploração e interpretação das experiências estéticas dos usuários em jogos digitais que se beneficiam do avanço gráfico. Com isso, identificamos estruturas ergódicas do jogo que possibilitam formas de experiências únicas, e refletimos como elas são evocadas a partir do *game design*. Consideramos também que, conforme sugere Aarseth (1997) e Sicart (2005), essas teorias destacam o lugar dos usuários dos jogos num contexto interativo e cercado por valores morais e éticos: ele é um consumidor que produz suas experiências e interpretações a partir de arquiteturas codificadas.

**Palavras-chave:** Cibertexto; Literatura Ergódica; Experiência estética; Subnautica.

---

<sup>1</sup> Doutorando em comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) da Universidade Federal Fluminense (UFF). Mestre em comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba (PPGC/UFPB). Bacharel em Comunicação Social - jornalismo, pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Pesquisador dos grupos de pesquisa GamerLab/UFMA e mediaLudens/UFF. Integrante do Coletivo Interdisciplinar de Pesquisa em Games (CIPEG). Atualmente pesquisa os seguintes temas: Comunicação Digital, Plataformas e Game Studies.

<sup>2</sup> Doutor em Educação Tecnológica pela Universidade Federal de Pernambuco (2024), com período de Doutorado Sanduíche na Université du Québec en Outaouais (Canadá) pelo PDSE - Programa de Doutorado Sanduíche no Exterior pela instituição de fomento CAPES. Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco com dissertação laureada (2020). Especialista em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica pelo IFBaiano (2024), Especialista em Educação, Jogos e Ludicidade para o Ensino pelo Centro Universitário Maurício de Nassau (2022) e Especialista em Comunicação Organizacional pela Universidade Estácio de Sá (2018). Possui Aperfeiçoamento em Educação e Tecnologia pela Universidade Federal de Goiás (2021). Bacharel em Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo pela Faculdade Sete de Setembro (2016). Realizou intercâmbio facilitado pelo English Language Center da Brigham Young University, no estado de Utah, EUA (2013-2014), no curso de English Language and Linguistics. É integrante do Grupo de Pesquisa Mídias Digitais e Mediações Interculturais e do Grupo de Pesquisa Narrativas Contemporâneas, ambos da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE); membro da ASPAS - Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial, do CIPEG - Coletivo Interdisciplinar de Pesquisa em Games e da SBC - Sociedade Brasileira de Computação. Possui interesse nas áreas de Cibercultura, Comunicação Digital, Videogames, Tecnologias, Imagem e Imaginário, Narrativas, Linguagem, Educação Tecnológica, Cinema, Ficção Seriada e Cultura Pop.



## DIGITAL GAMES AS CYBERTEXTS AND ERGODIC PHENOMENA: THE CASE OF SUBNAUTICA (2014)

**Abstract:** The aim of this research is to discuss digital games from the cyber textual perspective of the ergodic phenomena theorized by Espen Aarseth (1997). The idea of cyber text is proposed so that various objects can be contemplated within literary studies, making up those whose main characteristic is the ergodic phenomenon, that is, the possibility of interpretation and multiple exploration of the text by the reader, as is the case with video games. Through a case study of the game Subnautica (2014), we point out how these proposals contribute to an analysis of the exploration and interpretation of users' aesthetic experiences in games that benefit from graphic advancement. In doing so, we identify ergodic structures in the game that enable unique forms of experience, and reflect on how these are evoked through game design. We also consider that, as suggested by Aarseth (1997) and Sicart (2005), these theories emphasize the place of game users in an interactive context surrounded by moral and ethical values: they are consumers who produce their experiences and interpretations based on coded architectures.

**Keywords:** Cyber text; Ergodic Literature; Aesthetic experience; Subnautica.

## Introdução

O cibertexto, como define Aarseth (1997), é um tipo de perspectiva para abarcar um maior *corpus* dos estudos literários. Aqui, os textos são analisados por sua estrutura maquinária que contempla um operador, um meio e signos verbais, e pelo papel do usuário/leitor nesse contexto. A partir dessa perspectiva, são abertas as possibilidades de produtos que oferecem diversas formas de experiências, passíveis de serem categorizados como textos. Pontuam-se, dentro desse escopo, os fenômenos ergódicos, ou seja, estruturas textuais que possibilitam a multi-exploração e interpretação do leitor, geralmente categorizadas como livros que “brincam” com uma leitura não-linear.

É diante desse contexto que propomos um olhar sobre os jogos de aventura (*adventure games*). Inicialmente limitados a interações textuais nos primórdios da internet (Aarseth, 1997), o constante avanço gráfico dos jogos digitais diversificaram as formas de exploração dos jogos de aventura, dentre o qual consideramos como pertencentes ao fenômeno ergódico. Como explica Aarseth (1997), uma obra ergódica bem sucedida mantém uma tensão e entusiasmo ao mesmo tempo que oferece um caminho para novas descobertas. Nos videogames isso é ainda mais elaborado, pois essa característica de explorar novas descobertas é um princípio de *game design* para proporcionar uma experiência completa do usuário (Aarseth, 1997).

Neste artigo, portanto, propomos uma leitura ensaística sobre as teorias de Aarseth (1997) no que diz respeito ao fenômeno ergódico e ao enquadramento dos jogos digitais na perspectiva cibertextual. Mais do que apenas revisitar essa literatura, o objetivo é refletir sobre como essa perspectiva contribui para uma análise sobre as experiências interpretativas dos jogadores sobre jogos de aventura que utilizam o desenvolvimento tecnológico e gráfico para aumentar as possibilidades de exploração. Para isso, nos voltamos para o caso de *Subnautica* (2014), um *adventure game* de exploração com elementos de sobrevivência. A partir das propostas de Aarseth (1997), analisamos o jogo para compreender experiências ergódicas que ele depreende e revelar como elas são ainda exploradas pelo *game design*. Essa análise é feita identificando cadeias estruturais que desenvolvem os sentidos do texto (*scriptons* e

*textons*) e suas variáveis, de acordo com trajetos de exploração propostos por Pires Júnior (2016).

Concluímos que o desenvolvimento da tecnologia pode ser um fator essencial para aprofundar as diversas interpretações e experiências estéticas produzidas nesses tipos de jogos. Identificamos em *Subnautica* (2014), por exemplo, uma estrutura ergódica em que o *game design* se propõe a variáveis: dinâmica (onde a combinação de recursos gera outros), determinada (pois algumas ações de sobrevivência não mudam), transitória (pela forma como vários elementos são introduzidos no jogo, permitindo ao jogador escolher a ordem e combinação deles), impessoal (pelo não controle do enredo do personagem) e com *links* condicionados (com alguns eventos liberados após a descoberta de outros). Por fim, consideramos também a abordagem de Aarseth (1997) sobre o papel do leitor/usuário dessas mídias num contexto em que se multiplicam as várias formas de consumo. Embora o jogador realize apropriações lúdicas (Ferreira, 2020a; 2020b) para produzir suas próprias interpretações sobre eventos não canônicos, ele ainda o faz dentro de limites impostos pela arquitetura codificada do jogo.

### **Cibertextos e fenômenos ergódicos**

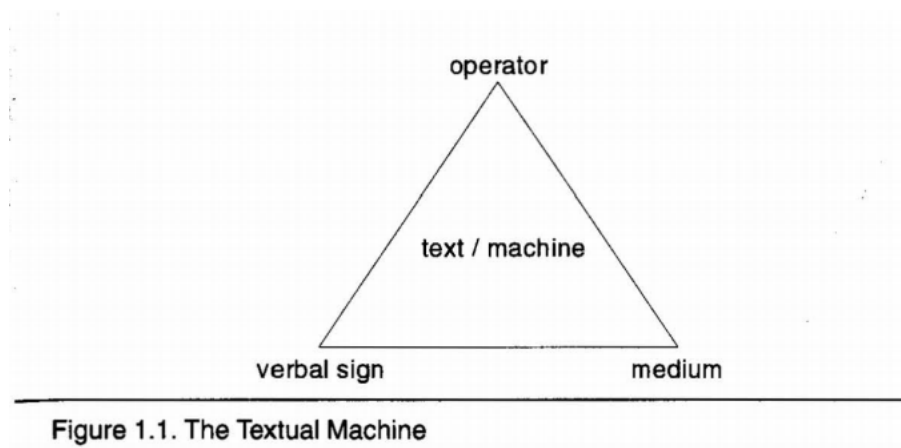
A ascensão das tecnologias, com o passar dos anos, vem abrindo diversas possibilidades de leituras e de formalização de textos que muitas vezes têm sua abrangência limitada nos estudos literários. Em 1997, Aarseth (1997) já chamava atenção para uma necessidade tipológica em questionar concepções sobre textos, leitores e os limites desses conceitos, o que deixaria mais fácil verificar, criticar, modificar ou até mesmo rejeitá-los, frente ao advento do que, na época, era chamado de novas mídias, ou seja, a internet.

Um texto que foi originalmente produzido em papel e depois foi digitalizado para um computador, por exemplo, ainda continua o mesmo, não aumentando sua condição interativa somente porque há um acesso *online* ou compartilhado. Por outro lado, muitas obras produzidas em papel, dependendo de sua estrutura, ainda dispõem de variedades narrativas possibilitando o leitor moldar seu usufruto de diversas formas. Exemplo disso são obras como o Talmude, um hipertexto gigante composto por um

texto bíblico, e o Dicionário dos *Khazars*, um romance que torna possível diversas sequências coerentes de leitura (Murray, 2017).

O cibertexto<sup>3</sup>, para Aarseth (1997), surge nesse cenário: ele é uma nova perspectiva sobre a compreensão das formas textuais, para expandir o escopo dos fenômenos literários marginalizados. Essa concepção centra sua atenção na organização mecânica do texto e no papel do consumidor/usuário. De acordo com o autor, o cibertexto funciona como um tipo de máquina, no sentido literal da palavra: é “um dispositivo mecânico para a produção e consumo de signos verbais” (Aarseth, 1997, p. 21)<sup>4</sup>. Esses signos verbais (*verbal signs*), que são sentidos produzidos do texto, ocorrem juntos a um operador (*operator*), ou seja, o sujeito da máquina, e um meio (*medium*), seja ele físico (como o papel) ou digital (como um computador ou um videogame).

Figura 1. Tríade da máquina textual



Fonte: Aarseth (1997)

Se, por um lado, o consumidor de um texto cuja perspectiva narrativa tem como foco um modelo de comunicação autor/remetente, texto/mensagem e leitor/receptor, é impotente e passivo, em um cibertexto há uma disputa constante para que o usuário faça parte da história que o texto está lhe contando. Contudo, essa disputa tem um preço, pois um cibertexto demanda esforços de seu leitor para que ele possa interpretar e entender a sua história dentro de tal contexto. Isso é respaldado quando

<sup>3</sup> Cibertexto, aqui, é uma tradução literal da palavra “*cybertext*”, ou seja, uma junção de “*cyber*” e “*text*”, do qual faz menção à função mecanizada que o texto adquire sob essa perspectiva.

<sup>4</sup> Do original: “*a mechanical device for the production and consumption of verbal signs.*”

consideramos os diversos dispositivos tecnológicos capazes de comunicar e os multiletramentos necessários para operá-los (Autor, 2020).

Diz Aarseth (1997, p. 4, tradução nossa)<sup>5</sup>:

Um leitor, embora fortemente engajado no desenrolar de uma narrativa, é impotente. Como o espectador de um jogo de futebol, ele pode especular, conjecturar, extrapolar, até abusar verbalmente, mas não é o jogador. [...] O leitor do cibertexto, por outro lado, não é seguro e, portanto, pode-se argumentar, não é um leitor. O cibertexto coloca em risco o seu leitor: o risco da rejeição. O esforço e a energia exigidos pelo cibertexto de seu leitor elevam os riscos da interpretação aos da intervenção. Tentar conhecer um cibertexto é um investimento de improvisação pessoal que pode resultar em intimidade ou fracasso.

Esse esforço ocorre pela forma que o leitor vai se colocar diante do texto que está a sua frente: além de um leitor, ele é um sujeito que tenta explorar e descobrir os diversos caminhos possíveis que se estruturam por meio da tríade da máquina textual. Esse trabalho de descobertas, sob sequências semióticas de seleção de signos verbais, é um fenômeno que Aarseth (1997) chama de ergódico. Uma literatura ergódica tem estruturas mais complexas para que o leitor possa adentrar com profundidade na obra, empenhando energia para que o texto faça sentido para si. Por outro lado, uma literatura não-ergódica não demandará responsabilidades *extranoemáticas*, ou seja, algo que vá além do simples movimento dos olhos e do passar das páginas. Aqui destacamos uma espécie de mergulho orgânico, intencional ou não, do leitor com a obra. Uma experiência quase que sensorial que se assemelha a uma projeção-identificação (Murray, 2017).

Para definir melhor tal fenômeno, Aarseth (1997) busca o que Umberto Eco classifica de obras fechadas e abertas. Enquanto as primeiras contêm uma estrutura de apenas uma interpretação possível, as segundas possibilitam diversas outras. Ainda, as obras abertas contêm categorias com formas não planejadas ou incompletas. O fenômeno ergódico se aproxima disso, pois os cibertextos necessitam ser “preenchidos” pelos usuários, mas não necessariamente no sentido de construir a obra, e sim de

---

<sup>5</sup> Do original: “A reader, however strongly engaged in the unfolding of a narrative, is powerless. Like a spectator at a soccer game, he may speculate, conjecture, extrapolate, even shout abuse, but he is not a player. [...] The cybertext reader, on the other hand, is not safe, and therefore, it can be argued, she is not a reader. The cybertext puts its would-be reader at risk: the risk of rejection. The effort and energy demanded by the cybertext of its reader raise the stakes of interpretation to those of intervention. Trying to know a cybertext is an investment of personal improvisation that can result in either intimacy or failure”.

interpretá-la. Em um jogo de futebol, por exemplo, onde os eventos não são narrativos, a função ergódica implica em ações produzidas “pelos esforços não triviais de um ou mais indivíduos ou mecanismos” (Aarseth, 1997, p. 94, tradução nossa)<sup>6</sup>. Isto é, o “texto” da partida é produzido no momento que os jogadores estão ali presentes, dos quais também constroem seus próprios papéis naquele evento.

Para Autor (2020), os livros-jogos compõem um gênero literário de ficção que contextualiza essas frentes teóricas desde sua criação entre as décadas de 1960 e 1970. Nessa conjuntura, muitas vezes, era permitido que a pessoa leitora fosse a protagonista da história do livro. Inclusive, em muitas edições como nas lançadas e relançadas em meados de 2010 no Brasil, havia nas capas dos livros-jogos a informação que esta era “Uma aventura em que VOCÊ é o herói!” (Livingstone, 1984, n p.). Portanto, a linearidade do texto é desafiada pelo leitor, pois sua narrativa depende de suas ações. No livro-jogo *A Masmorra da Morte*, de Ian Livingstone (1984, p. 27), é apresentado ao leitor a seguinte situação em certo momento:

Gotas d’água pingam do teto, formando pequenas poças com um barulho assustador que ecoa pelo túnel. O ar é gélido, úmido e pesado. Depois de avançar devagar pelo túnel por mais ou menos cinco minutos, você chega a uma mesa de madeira posta contra a parede à sua esquerda. Sobre ela, seis caixas, uma das quais tem seu nome pintado na tampa. Se quiser abrir a caixa vá para a [página] 270. Se preferir continuar avançando para o norte, vá para 66.

O exemplo de *A Masmorra da Morte* retrata uma realidade de fantasia no contexto da leitura, onde geralmente não apenas torcemos por um personagem coadjuvante ou pelo sucesso do protagonista da narrativa, mas na verdade nos tornamos o próprio personagem principal. As ações tomadas pelo leitor tecem o destino dos envolvidos na história, garantindo um leque de possibilidades para o trajeto. Em adição, vale considerar que a liberdade para agir como a personagem do livro, dentro do processo de imersão, ainda é mais interativa do que participativa (Jenkins, 2013).

Nesse percurso de interpretação, os textos ergódicos também têm suas próprias variáveis. Para Aarseth (1997), existem dois tipos de cadeias estruturais que

---

<sup>6</sup> Do original: “*The adjective I propose for this function is ergodic, which implies a situation in which a chain of events (a path, a sequence of actions, etc.) has been produced by the nontrivial efforts of one or more individuals or mechanisms*”.

desenvolvem os sentidos: os *scriptons*, formas de sentido conforme aparecem para os leitores; e os *textons*, existentes no próprio texto. Ele exemplifica:

Em um livro como a máquina de sonetos de Raymond Queneau, *Cent mille milliards de poemes* [...], onde o usuário dobra linhas no livro para "compor" sonetos, existem apenas 140 *textons*, mas eles se combinam em 100.000.000.000.000 de *scriptons* possíveis (Aarseth, 1997, p. 62, tradução nossa).<sup>7</sup>

Diante dessas cadeias, portanto, surgem as variáveis:

- (1) Um cibertexto é dinâmico quando o conteúdo dos *scriptons* for variável, independente dos *textons*. Jogos de aventura são dinâmicos devido à sua variação de *scriptons* (os usuários podem realizar diversas combinações de ações ali dentro), ao contrário de hipertextos cujo número fixo de *links* (*textons*) não permitem múltiplas formas de lê-los (*scriptons*);
- (2) A determinabilidade diz respeito aos cibertextos cujas respostas a uma situação (*scriptons*) sempre produz o mesmo resultado. Em alguns tipos de *Role-Playing Games* (RPGs)<sup>8</sup>, as ações aleatórias dos jogadores (como a rolagem de dados) tornam o resultado imprevisível.
- (3) A transitoriedade de um texto é definida pelo surgimento de *scriptons* com o passar do tempo. Ainda no campo dos jogos, alguns podem ser observados como transitórios, porque o tempo decorrido afetará sua interpretação e a jogabilidade; enquanto que outros são intransigentes, por ocorrerem independente do tempo empenhado;
- (4) Um texto terá sua perspectiva afetada caso o usuário desempenhe um papel estratégico como personagem no mundo descrito pelo texto, sendo essa uma perspectiva pessoal (como no caso dos RPGs); ao contrário, o texto será impessoal;

---

<sup>7</sup> Do original: "In a book such as Raymond Queneau's sonnet machine *Cent mille milliards de poemes* [...], where the user folds lines in the book to 'compose' sonnets, there are only 140 *textons*, but these combine into 100,000,000,000,000 possible *scriptons*".

<sup>8</sup> Jogos onde as pessoas interpretam personagens e criam narrativas para construir seu próprio enredo.



- (5) Caso todos os *scriptons* do texto estiverem prontamente disponíveis para o usuário o tempo todo, ele terá acesso aleatório (característica típica de códigos); caso contrário, o acesso é controlado;
- (6) Um texto também pode ser organizado por *links* explícitos para o usuário seguir (todos estão disponíveis, a exemplo de dicionários); *links* condicionais que só podem ser acessados por certas condições (em hipertextos de notícias, um usuário só pode seguir para o seguinte se já tiver acessado um antecessor); ou pode não ter *links*, sendo independentes.
- (7) Além da função interpretativa do usuário, que está presente em todos os textos, este também pode ser descrito em termos adicionais: (a) função exploratória, onde o usuário decide por onde seguir; (b) função configurativa, onde os *scriptons* são escolhidos ou criados por ele; e (c) função textônica, quando *textons* podem ser permanentemente adicionados ao texto.

Com essas variáveis, Aarseth (1997) centra sua atenção na atividade do usuário, além da questão mecânica como já apontado. Aqui, para o autor, o texto direciona o leitor por convenção, mecanismo ou interação social, podendo desempenhar diversas funções. Daí, pode-se observar a flexibilidade que determinados livros impressos em papel, por exemplo, podem ter, já que as “novas mídias não aparecem em oposição às antigas, mas como emuladores de recursos e funções já inventadas” (Aarseth, 1997, p. 74, tradução nossa)<sup>9</sup>.

### **Games como cibertextos**

A necessidade de se formular uma perspectiva textual abrangente, como faz o cibertexto, ocorre por algumas limitações conceituais literárias quando deparadas a obras cuja estrutura permite uma multi-exploração interpretativa. A chegada dos

---

<sup>9</sup> Do original: “*new media do not appear in opposition to the old but as emulators of features and functions that are already invented*”.

videogames é um exemplo disso, pois como aponta Juul (2019), eles são compostos de regras reais e mundos ficcionais. Para o pesquisador, essa interação está presente em diversos espaços, desde o próprio *design*, como em nossa percepção sobre os jogos. Portanto, é um objeto que “leva o jogador a imaginar e que os jogadores então imaginam à sua própria maneira” (Juul, 2019, p. 15).

Ao enquadrar os jogos dentro de uma perspectiva cibertextual, Aarseth (1997) está definindo-o como um objeto com a função primária de transmitir informações verbais, do qual não opera independente de um meio e do qual sua informação é uma cadeia de signos que pode ou não fazer sentido ao observador. Com isso, o autor defende uma teoria que coloca alguns elementos dos jogos (o mundo, os personagens, as ações, por exemplo) em primeiro plano, com os sistemas de regras, material e jogabilidade gerando as histórias – estas situadas em segundo plano e independentes. Assim ocorre com alguns jogos de aventura, mesmo aqueles onde existem estruturas narrativas que tomam a centralidade da obra, tornando a experiência próxima a uma cinematografia (a exemplo de jogos do gênero “*walking simulator*”)<sup>10</sup>.

Essa discussão, proposta por Aarseth (1997; 1999; 2004; 2007), virou um embate ao longo dos anos por observar os jogos como objetos distantes da “narratologia”, um campo teórico que considerava as histórias como o foco principal, ou talvez único modo de compreensão cognitiva do mundo. Assim, o autor inaugura uma nova forma de análise sobre os videogames que ficou conhecida como “ludologia”, onde coloca as estruturas mecânicas do jogo em primeiro plano. Nosso propósito apresentando essas formulações não é defender um ou outro campo, visto que tais discussões já foram avançadas por diversos teóricos (Juul, 2019). Por outro lado, entendemos que algumas propostas de Aarseth (1997) continuam pertinentes, ainda considerando a diversificação de *game design* em jogos de aventura na atualidade, possibilitada pelo avanço da tecnologia gráfica.

Portanto, na linha de Aarseth (1997), compreendemos que os jogos digitais não são essencialmente textuais como uma obra literária comum. Por serem compostos de estruturas verbais com efeitos estéticos, são objetos com uma dimensão para-verbal

---

<sup>10</sup> Gênero de jogos em que grande parte dos objetivos é explorar o mundo virtual e esperar que a história se desenvolva sem muitas interferências do jogador.

adicionada, ou seja, uma tecnologia da imagem e do imaginário, agindo como um disparador de sensibilidades e sensações, e até mesmo emoções, que revelam possibilidades para imergir (Autor, 2020, p. 164). Nesse sentido, a perspectiva cibertextual é interessante de se evidenciar por identificar os jogos como uma máquina de produzir variedades de expressões (Aarseth, 1997).

Explica Aarseth (2004, p. 2-3, tradução nossa)<sup>11</sup>:

*Games* são *games*, uma rica e extremamente diversa família de práticas, e compartilham qualidades com artes performáticas (jogar, dança, música, esportes), artes materiais (escultura, pintura, arquitetura, jardinagem) e artes verbais (drama, narrativa, o *epos*). Mas, fundamentalmente, são jogos.

Em sua maioria, essa variedade de expressão é representada pela simulação, uma estratégia que é a base das atividades cognitivas (como pilotar um avião, comandar tropas, realizar um planejamento urbano etc.). Com ela, o jogar tem sua prática configurada pela combinação de fins, meios, regras, equipamentos e ações manipuladoras (Teixeira, 2008), com a experiência produzida no decorrer das ações do usuário.

Essa experiência, considerada por Ferreira (2020a) como experiência estética, surge a partir dos elementos estéticos do jogo em conjunto com agências, apropriações e políticas. Com agência, entendemos o sentimento gratificante de ver os resultados das decisões e escolhas em um jogo (Murray, 2017), produzindo transformações que se deslocam entre os agentes humanos (jogadores) e não-humanos (máquina: *hardware* e *software*) a partir de suas ações (Muriel; Crawford, 2020). Para Ferreira (2020a), os jogos suscitam experiências midiáticas e estéticas próprias a partir desse processo agencial. Além disso, os agentes humanos performam ações criativas dentro do que o jogo prevê como possível, uma prática que Bonenfant (2016) chama de liberdade lúdica. Essa apropriação lúdica, como complementa Ferreira (2020a; 2020b), conduz os jogadores a uma experiência estética única. Adicionamos a essa compreensão a perspectiva cibertextual: é somente com uma liberdade lúdica e uma multi-exploração que se torna

---

<sup>11</sup> Do original: “*Games are games, a rich and extremely diverse family of practices, and share qualities with performance arts (play, dance, music, sports) material arts, (sculpture, painting, architecture, gardening) and the verbal arts (drama, narrative, the epos). But fundamentally, they are games*”.

possível diversas interpretações sobre este texto, permitindo ao sujeito uma experiência individual. Por fim, Ferreira (2020a, p. 11) relaciona essa estética com um regime representativo/político, isto é, “noções de *mimesis* e representação em suas organizações dos modos de *fazer, ver e julgar* – a arte, as sensibilidades, etc.”.

Com isso, os jogos modulam sentimentos e emoções, como responsabilidade e culpa, “a partir da interação direta do leitor/jogador com esta mídia” (Ferreira, 2020a, p. 7). Como propõe Kwastek (2024), uma estética da interação, onde a completude (o significado compreendido no contexto da obra) do jogo ocorre no processo da experiência, e não na sua criação e/ou finalização. Dessa forma, numa perspectiva cibertextual, a experiência de “leitura” de um *game* é desestabilizada pelo usuário, pois ele não tem garantia de que suas ações serão relevantes para a solução final. E, de fato, nem sempre são, já que em muitos jogos há objetivos e histórias paralelas ao evento principal. Por outro lado, o leitor confuso de uma narrativa não ergódica, “pode presumir com segurança que os eventos que já foram encontrados, embora mistificadores, farão sentido no final” (Aarseth, 1997, p. 112, tradução nossa)<sup>12</sup>. A exemplo de outras mídias, que não há experiências atreladas à agência e à apropriação (Ferreira, 2020a), o sujeito sabe que o fator de iniciar um filme ou virar uma página vai ser necessário para chegar ao final deles. Por outro lado, um jogador de videogames não tem a certeza que direcionar seu personagem a um determinado lugar do cenário será imprescindível para chegar ao objetivo final.

Como os elementos dos jogos estão em primeiro plano, o que os tornam jogáveis e atraentes são as diversas sequências de exploração possíveis sobre o seu mundo. Embora os jogos tenham enredos com finais definidos, na maioria das vezes, Aarseth (1997) argumenta que o leitor é (ou pelo menos produz) a história. A experiência e a interpretação daquele mundo são únicas. Daí também reside o valor do jogo, pois se envolvem com a praticidade humana: nossa capacidade de decidir e fazer (Nguyen, 2020). Por fim, é importante considerar que essa perspectiva de cibertexto detém uma sequência de atividades oscilantes (e, por vezes, apropriadas) pelo usuário, mas ressalta-se, não necessariamente controladas por ele.

---

<sup>12</sup> Do original: “*The bewildered reader of a narrative can safely assume that the events that are already encountered, however mystifying, will make sense in the end (if the plot is to make sense at all)*”.

### **Subnautica sob perspectivas ergódicas**

Embora as pesquisas de Aarseth (1997; 2004; 2007) foquem nos ancestrais jogos de aventuras por texto, a exemplo de *Adventure* (1976) e *Zork!* (1977), e, posteriormente, em alguns jogos 3D como *Doom* (1993) e *Half-Life* (1998), a evolução gráfica vem permitindo uma diversidade cada vez maior de formas cibertextuais possíveis de serem desenvolvidas através dos videogames. Pires Júnior (2016), por exemplo, apresenta o fenômeno ergódico em *The Legend Of Zelda: Ocarina of Time* (1998) ao considerar que, embora o enredo tenha uma progressão linear, a compreensão do final da história só pode ser realizada em sua totalidade dependendo das escolhas do jogador ao longo do trajeto. Portanto, caso o usuário se esquivar de algumas atividades consideradas secundárias, há possibilidades de interpretações diversas sobre o que ocorre no final.

Um outro jogo que trazemos aqui para ampliar as possibilidades das perspectivas cibertextuais e dimensões ergódicas é *Subnautica* (2014). Desenvolvido pela *Unknown Worlds Entertainment*, trata-se de um jogo de aventura com elementos de sobrevivência, onde o jogador é convidado a incorporar um tripulante de uma nave espacial que caiu em um planeta desconhecido composto por um oceano e duas pequenas ilhas. A tarefa principal é sobreviver utilizando recursos daquele mundo, e descobrir uma maneira de escapar daquele lugar.

Figura 2. Mundo de *Subnautica* (2014) por baixo d'água

Fonte: Captura própria

Como uma das principais características de um jogo de aventura, a exploração se faz necessária para alcançar os objetivos. Entretanto, devido ao avanço da tecnologia gráfica, aqui ela é mais aberta às possibilidades. O jogador pode se aventurar por grande parte daquele planeta, sendo restringido apenas por algumas escolhas de *game design*. Por exemplo, informações que te ajudarão a alcançar o objetivo final do jogo são encontradas nas partes mais profundas do oceano, mas chegar lá só é possível encontrando materiais que construam equipamentos mais potentes.

Por ser tão aberto às possibilidades, já nos deparamos com o fenômeno ergódico: o usuário construirá a sua própria jornada naquele planeta, interpretando o mundo da sua forma com base no que desvendar. Por exemplo, próximo de onde o jogador inicia o jogo, há naves naufragadas no oceano e estruturas extraterrestres que podem ser encontradas sem uma ordem específica. Portanto, há uma retroalimentação em que o jogo produz efeitos imaginários no jogador, a partir do que ele vai desvendando, e o próprio jogador atribui torções significativas ao que consome (Dewey, 2014). Ou seja, não há uma forma certa de jogar, e embora haja objetivos específicos para alcançar um enredo final, “o mundo do jogo é sua própria recompensa, e o fim, se



e quando vier, não oferece uma satisfação dramática, mas uma sensação de limbo” (Aarseth, 2004, p. 7, tradução nossa)<sup>13</sup>.

Fundamentando-se nas obras de Pierre Rosenstiehl, Pires Júnior (2016) compreende três trajetos de exploração para um jogo. No trajeto Ariadne Sábia<sup>14</sup> é realizado o eixo principal da narrativa da maneira mais linear possível. Em *Subnautica* (2014), tal trajeto pode ser cumprido seguindo alguns eventos propostos no decorrer da exploração. Em uma certa situação, após encontrar cápsulas destruídas de possíveis sobreviventes, o jogador recebe um sinal de rádio de uma equipe de resgate indicando um local para salvá-lo. Com as coordenadas direcionadas em sua bússola, um temporizador surge na tela mostrando o tempo para que a equipe apareça. Tal evento não é obrigatório pelas regras do jogo, porém é uma ação sugerida pelo *game design* para descobertas lineares. Aqui, também apontamos o caráter transitório do jogo, devido ao surgimento de *scriptons* (representados pelo sinal de rádio e pelo temporizador) com o passar do tempo.

Segundo Aarseth (1997; 1999), o tempo ergódico é aquele dependente do usuário e de suas ações, que ocorrem nas interseções entre aporias e epifanias. Em narrativas não-ergódicas, as aporias são vistas como estruturas informais que atrapalham a leitura de uma obra (caso o leitor desconheça um termo colocado em um livro, por exemplo, sua interpretação será comprometida quanto ao conteúdo). Por outro lado, nas obras ergódicas as aporias são figuras formais, tipos de obstáculos, que aparecem de acordo com ações desconhecidas (em *Subnautica*, elas podem ser os monstros marinhos, portas fechadas, recursos escassos etc.). Quando uma aporia aparece, ela pode ser substituída por uma epifania, que é a solução sobre o impasse dos obstáculos (por exemplo, superar os monstros marinhos, descobrir como abrir as portas fechadas ou encontrar um recurso raro para produzir itens e materiais de sobrevivência). Diferente das narrativas tradicionais, uma epifania ergódica não é opcional, ela é necessária para a exploração do espaço de eventos, realçando a experiência estética: “o par aporia-epifania não é, portanto, uma estrutura narrativa,

---

<sup>13</sup> Do original: “*The gameworld is its own reward, and the end, if and when it comes, does not offer dramatic satisfaction, but a feeling of limbo*”.

<sup>14</sup> Esse tipo de trajeto é referenciado ao fio de Ariadne, da mitologia grega, e a estratégia mais expressiva para escapar do labirinto narrativo.



mas constitui uma camada mais fundamental da experiência humana” (Aarseth, 1997, p. 92, tradução nossa)<sup>15</sup>.

Figura 3. No jogo, Leviatãs Ceifadores representam aporias



Fonte: Captura própria

No trajeto Ariadne Errante, Pires Júnior (2016) aponta para uma fuga do eixo principal do enredo, explorando as falas de personagens secundários e as histórias laterais. Em *Subnautica* (2014), temos a possibilidade de uma exploração mais aberta, desbravando os mares daquele planeta desconhecido conforme o usuário queira, através de uma função exploratória e interpretativa. Aqui, o jogador tem um número fixo de *textons* disponíveis já de início (representados pelas matérias-primas do planeta), e a possibilidade de múltiplos *scriptons* (representados pelas combinações dos recursos para gerar outros materiais), apresentando o caráter dinâmico dos cibertextos de jogos de aventura. Contudo, ressalta-se, essa dinâmica não indica uma aleatoriedade na mudança dos *scriptons*, pois a mesma resposta a uma situação sempre produzirá o mesmo resultado, sendo sua variável determinada. Um exemplo disso ocorre quando o jogador se alimenta da fruta Batata Chinesa para sobreviver, possibilitando um aumento

<sup>15</sup> Do original: “The *aporiae-piphany* pair is thus not a narrative structure but constitutes a more fundamental layer of human experience”.

de +12 no seu *status* de alimento e +3 no de água, com uma constante diminuição desses números a depender do tempo que ela for retirada da árvore. Além das funções interpretativa e exploratória, e das variáveis dinâmica, determinada e transitória de *Subnautica* (2014), vale pontuar sua perspectiva impessoal, pois o usuário não tem controle pessoal sobre a história de seu personagem; e um acesso controlado com *links* condicionais, pois alguns *scriptons* só podem ser alcançados depois que outros forem descobertos (um exemplo é adquirir uma tábula azul somente após descobrir e usar uma roxa).

O último trajeto de exploração, sugerido por Pires Júnior (2016), é Ariadne Louca, ocorrendo quando o jogador realiza escolhas imprevisíveis, extrapolando o eixo central do enredo pelos erros de programação (*bugs*). Ao final do jogo, quando um foguete é finalmente construído para sair do planeta, alguns usuários chegaram a fazer ações para tentar “descobrir” um final alternativo, ou alguma cena escondida. Embarcando no foguete com a doença adquirida no planeta (atitude possível apenas explorando *bugs*), os jogadores conseguiram escapar do local, apesar de não aparecer cena extra. Práticas como essa são discutidas por Bonenfant (2016) e Ferreira (2020b) como apropriações lúdicas, como já abordamos. Enquanto a primeira autora aponta que os jogos têm uma característica de balançar a prescrição de regras estabelecidas no *game design* com a liberdade dos jogadores em explorá-las; o segundo autor complementa a ideia ao apontar que novos sentidos são incorporados ao jogo a partir de cada finalidade proposta, “as quais serão diferentes de jogador para jogador” (Ferreira, 2020b, p. 08). Portanto, no contexto de *Subnautica* (2014), essas apropriações lúdicas criam possibilidades para novas interpretações (mesmo não canônicas): o personagem levou a doença para o seu mundo? Ele morreu durante a viagem? Mais uma vez, nesse contexto, emerge a retroalimentação entre jogo e jogador, diante do letramento cibertextual do consumo da obra.

Sobre esse tipo de trajeto, Aarseth (2007, p. 133, tradução nossa)<sup>16</sup> argumenta:

O acontecimento inesperado, o tiro de sorte, a jogada brilhante, a meta de último minuto, o *drop* improvável de 99,99% de um item épico, a situação completamente ridícula produzida por um *bug* de *software*, não são incidentais no jogo, mas uma parte vital da experiência de jogar. [...] Esses eventos e ocorrências marginais, esses atos maravilhosos de transgressão, são absolutamente vitais porque nos dão esperança, verdadeira ou falsa; eles nos lembram que é possível recuperar o controle, mesmo que brevemente, para dominar aquilo que nos domina tão completamente.

Embora os fenômenos ergódicos possibilitem o usuário de construir sua história, e de fazer suas próprias interpretações, eles não são providos de controle sobre as regras do jogo. Murray (2017, p. 149, tradução nossa) explica que há uma distinção entre encenar um papel criativo dentro de um ambiente autoral e ser o autor do próprio ambiente, pois “os interatores podem apenas atuar dentro das possibilidades estabelecidas quando da escritura e da programação de tais meios”. Assim como afirma Aarseth (1997), o leitor não é o mesmo que o autor, e fazer essas atribuições é uma questão política e ideológica sobre o contexto das tecnologias. E, ações como exploração de um *bug* para produzir a própria experiência, tornam-se atitudes subversivas contra uma dominação autoral por meio de regras.

Para Sicart (2005), os jogos são estruturas que transmitem valores e declarações morais por meio de seu *design*. A arquitetura ergódica (Aarseth, 1997) é criada por um código (sequência de comandos), que implica em restrições e possibilidades, a depender dos indivíduos que a programaram. Para o autor, mesmo que haja multi-explorações do jogador, ou melhor, apropriações lúdicas (Bonenfant, 2016; Ferreira, 2020a, 2020b), ainda assim os objetos projetados são feitos dentro de um sistema de valores. Ou seja, a arquitetura do jogo é condicionada por decisões morais, que vão permitir ou não as experiências vividas. Ressaltamos isso, pois embora a perspectiva ergódica seja interessante para demonstrar como os usuários podem

---

<sup>16</sup> Do original: “*The unexpected happening, the lucky shot, the brilliant move, the last-minute goal, the 99.99% unlikely drop of an epic item, the completely ridiculous situation produced by a software bug, are not incidental to gaming, but a vital part of the play experience. [...] These marginal events and occurrences, these wondrous acts of transgression, are absolutely vital because they give us hope, true or false; they remind us that it is possible to regain control, however briefly, to dominate that which dominates us so complete*”.

abstrair experiências únicas do jogo, elas só são possíveis dentro de um sistema de códigos específicos – interpretado, mas não criado pelo jogador.

### Considerações finais

Os cibertextos e os fenômenos ergódicos são conceitos sugeridos para abranger leituras de textos não lineares, como ocorre com os videogames. Situamos aqui um caso específico, os jogos de aventura, que, embora já analisados por Aarseth (1997), estão diversificando suas possibilidades de multi-explorações a partir de *game designs* mais complexos, dado o avanço da tecnologia gráfica. Se, antes, havia uma experiência estética com *scriptons* mais fechados e limitados, agora as possibilidades de combinações se multiplicam constantemente, garantindo ao leitor formas de interpretação cada vez mais únicas. Portanto, a exploração, imprescindível para esses tipos de jogos, passou a ser uma característica chave na disputa do usuário em descobrir sua própria história dentro daquele texto.

Desvendar mundos tão abertos, como ocorre em *Subnautica* (2014), parte de uma luta ideológica apontada por Aarseth (1997): o controle do autor, onde nem os significantes nem as interpretações são deixados ao acaso; o controle do texto, onde o jogo é programado de maneira que a produção do signo seja imprevisível e original; e o controle do leitor, onde elementos disponíveis servem para dar sentido de acordo com suas iniciativas e preferências individuais. Por isso, é questionável igualar a condição de consumidor (leitor) e produtor (autor), já que os jogos incorporam valores morais e éticos de quem cria o código (Sicart, 2005). Não é porque os usuários passaram a ter uma agência sobre seu consumo que agora controlam as arquiteturas codificadas dos jogos. Como diz Aarseth (1997), as atividades sobre uma tecnologia de mídia "interativa" não são necessariamente as atividades de uma voz social que se faz ouvir pelos outros.

O consumo desses textos, assim como os produtos culturais em geral, acarreta em um entrelaçado de dinâmicas socioculturais que produz a percepção da possibilidade de poder se apropriar e usar os produtos, ao mesmo tempo em que esse uso reverbera no que é construído como uma parcela expressiva da racionalidade humana e do ato comunicacional de nossa sociedade (Canclini, 2023). Antes de sermos

leitores, na contemporaneidade somos ao mesmo tempo espectadores, internautas e ouvintes. E isso faz abrir as portas para diversos estudos e reflexões sobre o papel dos agentes nos espaços tecnológicos, já que, como sugere Aarseth (1997), existem dois tipos de usuários da Web: “há ‘donos de casa’ e há um proletariado, que são somente consumidores de leitura sem acesso aos meios de produção da Web” (Aarseth, 1997, p. 171-172, tradução nossa)<sup>17</sup>.

Contudo, diante do que é levantado ao longo do artigo, evidenciamos que o uso das tecnologias em obras cibertextuais acabam por mudar as possibilidades de como nos enxergamos em contato com o jogo, inclusive fazendo emergir novas formas de experimentar o mundo (narrativo, imagético e fora dele). Como foi analisado em *Subnautica* (2014), o *game design* propõe diversas formas de explorar e, portanto, interpretar o mundo do jogo. São postos em evidência desejos de expressão e sensibilidade para atribuir uma narrativa própria, a partir de *scriptons* e *textons* disponíveis, mesmo diante de uma limitação codificada ao jogador. Como propõe Nguyen (2020), é a evocação de um *purpose* que gera experiência estética: esperamos usufruir agência para jogar. Os sentidos produzidos dessa relação, quando em partilha ou em retroalimentação entre jogo e jogador (Dewey, 2014) geram uma epifania de erupções e mobilizações afetivas, que enaltecem, valorizam e ressignificam uma possível forma de como consumimos jogos digitais na contemporaneidade.

## Referências

AARSETH, Espen. **Cybertext**: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

AARSETH, Espen. Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock: the temporality of ergodic art. In: RYAN. Marie-Laure (org.). **Cyberspace Textuality**: computer technology and literary theory. Indiana: Indiana University Press, 1999.

AARSETH, Espen. Genre Trouble. **Electronic Book Review**, 21 mai. 2004. Disponível em: <<https://electronicbookreview.com/essay/genre-trouble>>. Acesso em: 23 jan. 2021.

---

<sup>17</sup> Do original: “In reality, there are two kinds of Web users: there are “home owners” and then there is a proletariat, who are read-only consumers without access to the means of Web production”.

AARSETH, Espen. I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player. In: Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play, 4., Tóquio, 2007. **Anais...** Tóquio: The University of Tokyo, 2007. p. 130-133.

BONENFANT, Maude. **Le libre jeu**: réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique. Montréal: Libre, 2016.

CANCLINI, Néstor García. **Emergencias culturales**: Instituciones, creadores y comunidades en Brasil y en México. Ciudad del México: Gedisa Editorial, 2023.

DEWEY, John. **L'art comme expérience**. Paris: Editions Gallimard, 2014.

FERREIRA, Emmanoel. Ludicidade e experiência estética: uma abordagem a partir do pragmatismo (quests iniciais). In: 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 43., Salvador, 2020. **Anais...** Salvador: UFBA, 2020a. P. 1-14.

FERREIRA, Emmanoel. O jogo não acabou: relações entre apropriação lúdica e produção de sentido nos videogames. **Revista Famecos**, v. 27, n. 1, p. 1-13, 2020b.

JENKINS, Henry. **La culture de la convergence**: Des médias au transmédia. Paris: Armand Colin, 2013.

JUUL, Jesper. **Half-Real**: Videogames entre regras reais e mundos ficcionais. Blucher: São Paulo, 2019.

KWASTEK, Katja. A estética do jogo. In: FERREIRA, Emmanoel; CARDOSO FILHO, Jorge (Org.). **Estéticas do lúdico**: os jogos digitais numa perspectiva comunicacional. Salvador: Edufba, 2024. p. 15-50.

LIVINGSTONE, Ian. **A Masmorra da Morte**. Tradução: Gustavo Brauner. Editora Jambô: Porto Alegre, 1984.

MURIEL, Daniel; CRAWFORD, Garry. Video Games and agency in contemporary society. **Games and Culture**, v. 15, n. 2, p. 138-157, 2020.

MURRAY, Janet. **Hamlet on the Holodeck**: The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge: The MIT Press, 2017.

NGUYEN, C. Thin. **Games**: agency as art. New York: Oxford University Press, 2020.

PIRES JUNIOR, João Reynaldo. **Ler por labirintos**: literatura ergódica e letramentos no game the legend of zelda: ocarina of time. 2016. 167 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Instituto de Estudos da Linguagem da UNICAMP, Campinas, 2016.

SICART, Miguel. The Ethics of Computer Game Design. In: DiGRA 2005, 3., Vancouver, British Columbia. **Proceedings [...]**. Vancouver, British Columbia: 2005, p. 1-15.

TEIXEIRA, Luís Filipe B. Criticismo Ludológico: Simulação Ergódica (Jogabilidade) vs Ficção Narrativa. **Observatório (OBS\*) Journal**, Lisboa, v. 2, n. 1, 2008.

Recebido: 25/08/2024

Aceito: 03/10/2024



## NOSTALGIA EM *CUPHEAD* (2017)

Adriana Falqueto<sup>1</sup>  
Viviana Mónica Vermes<sup>2</sup>

**Resumo:** Este texto traz discussões baseadas no estudo do jogo *Cuphead* (2017), utilizando uma abordagem qualitativa para coleta de dados do jogo. O estudo tem como ponto de partida a breve revisão bibliográfica acerca dos estudos de jogos e tem como perspectiva a noção de que os jogos são objetos de leitura, assim como postulado por estudos chartierianos. A leitura do jogo foi feita a fim de depreender de que forma seu texto sincrético afeta o jogador, provocando a emoção de nostalgia. Ao final da pesquisa empreendida, observou-se que o jogo é uma amálgama de referências imagéticas e sonoras de uma 1930 imaginada, organizada sem um olhar crítico a respeito do preconceito racial presente nas colagens que originaram os desenhos animados da chamada década de ouro da animação estadunidense.

**Palavras-chaves:** Cuphead; Videogame; *Game studies*.

---

<sup>1</sup> Possui graduação em Letras Inglês pela Universidade Federal do Espírito Santo (2012), mestrado em Letras pela Universidade Federal do Espírito Santo (2015) e doutorado em Letras pela Universidade Federal do Espírito Santo (2018). Atualmente é professora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais. Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Literaturas Estrangeiras Modernas, atuando principalmente nos seguintes temas: literatura, história cultural, videogame e leitura. Coordena o Grupo de Pesquisa Literatura, ficção e suas materialidades e é parte do Núcleo de Estudos literários e musicológicos.

<sup>2</sup> Bacharel em Música (Composição e Regência) pelo IA-Unesp (1988), Mestre em Artes (Música) pela mesma universidade (1996) e Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP (2003). Realizou um estágio de pós-doutorado no Departamento de Música da ECA/USP (2004-2005), um segundo estágio no Instituto de Artes - Unesp (2012-2015) e um terceiro estágio no Programa de Pós-Graduação em Música da UDESC. Atualmente é Professora Titular da Universidade Federal do Espírito Santo, onde leciona nos cursos de graduação em Música, e atua no programa de pós-graduação em Letras (PPGL). Musicóloga, dedica-se principalmente aos seguintes temas: música brasileira dos séculos XIX e XX, romantismo musical, circuitos musicais no Rio de Janeiro da Belle Époque, crítica musical, cenário musical de Vitória - ES nos séculos XX e XXI. É líder do Grupo de Pesquisa NELM - Núcleo de Estudos Literários e Musicológicos. Pesquisadora do Labelle - Laboratório de Estudos de Literatura e Cultura da Belle Époque (Uerj), Pesquisadora do NOMOS - Núcleo de Musicologia Social (IA - Unesp) e Pesquisadora do Grupo de Estudos de Gênero, Corpo e Música (UFRGS). Associada à Anppom - Associação Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Música, ABET - Associação Brasileira de Etnomusicologia, IASPM-AL - Associação Internacional para Estudo da Música Popular - América Latina, IMS - Arlac - Associação Internacional de Musicologia, ICTMD - International Council for the Study of Traditional Music and Dance. Diretora da IASPM-AL (gestão 2016-2018). Bolsista do Programa de Apoio à Pesquisa da Biblioteca Nacional (2016-2017). Diretora de Publicações da Anppom, editora-chefe da Revista Opus - Anppom (gestões 2022-2023, 2024-2025).

## NOSTALGIA IN *CUPHEAD* (2017)

**Abstract:** This text has discussions based on the study of the game *Cuphead* (2017), using a qualitative approach to collect data from the game. The study starting point is a brief bibliographic review about game studies and our perspective is the notion that games are reading objects, as postulated by Chartierian studies. *Cuphead* was read in order to understand how its syncretic text affects the player, provoking the emotion of nostalgia. At the end of the research undertaken, it was observed that the game is an amalgam of image and sound references from an imagined 1930s, organized without a critical look at the racial prejudice present in the collages that originated the cartoons of the called golden decade of the United States animation.

**Keywords:** Cuphead; Video game; Game studies.

## Introdução

Iniciaremos o texto com ponderações a respeito da leitura de texto de Pablo Gobira em *O uso dos jogos digitais para a literacia digital das artes digitais* (2021). Segundo o pesquisador, apesar da ampla pesquisa feita, os jogos digitais ainda não são valorados como objetos artísticos (2021, p. 34). Gobira, no entanto, compreende que os estudos dos jogos ampliam as pesquisas sobre arte digital na medida em que a difusão, a participação industrial e o reconhecimento do conteúdo dos videogames são pontos importantes a serem considerados (2021, p. 36). Para o pesquisador, quanto mais o público estiver em contato com jogos de videogame, mais ele estará letrado para interagir com arte digital. Segundo Gobira, “quando vemos os jogos operando como partícipes das dinâmicas sociais [...], estamos diante dos jogos digitais como um veículo para a transformação de perspectivas particulares da realidade” (2021, p. 36).

A leitura do texto de Ian Bogost, *Crítica de videogames comparativa*, é bastante elucidativa, no sentido de que o pesquisador compartilha das mesmas crenças que nós. Ao ler seu texto, aprendemos sobre a impossibilidade da separação entre o que é parte tecnológica e parte artística de um videogame, já que, nestes cibertextos, conforme o autor, “as partes mecânicas desempenham um papel determinante na delimitação desse processo estético” (Bogost, 2021, p. 55). Para o autor,

Enquanto Aarseth argumenta cuidadosamente que o cibertexto é uma extensão das formas atuais de estudos literários e não uma ruptura, ele se preocupa principalmente com os aspectos funcionais, e não os aspectos “materiais ou históricos” de tais artefatos (2021, p. 56).

Nessa perspectiva, o videogame, enquanto cibertexto, não pode ser lido apenas como um texto *per se*, pois o seu discurso é produto das marcas que produzem seu funcionamento. De acordo com Bogost, no entanto, Aarseth mais distancia o videogame de outros produtos culturais tradicionais do que os aproxima. Assim, a saída para um estudo dos videogames com uma abordagem que os privilegie como obras capazes de dialogar com os jogadores, no sentido estético, se aproxima mais do que esperamos dos estudos comparativos do que o estudo técnico desse objeto.

As perguntas funcionalistas sobre os videogames – o que são ou como funcionam – não são inválidas ou até indesejadas. Mas igualmente, ou ousar dizer que existem questões mais importantes: o que os videogames fazem, o que acontece quando os jogadores interagem com eles e como eles se relacionam, participam, ampliam e revisam a expressão cultural em ação em outros tipos de artefatos? (Bogost, 2021, p. 61).

Depreende-se, portanto, que a área de estudo dos videogames ainda enfrenta cisões no que diz respeito a abordagens, metodologias e à própria forma de enxergar o objeto de estudo. A perspectiva que temos adotado há alguns anos é de que o videogame é, assim como compreendido pelos pesquisadores citados, um objeto cultural textual, dentre tantos outros circunscritos em uma história da leitura. Os objetos textuais mudam conforme a tecnologia avança, e as formas de ler estes dispositivos se dão a partir de seu formato. Logo, a ideia de que o discurso/texto não deve se confundir com a forma é algo que não converge na direção dos estudos chartierianos, haja vista que, para Roger Chartier, por exemplo, objetos culturais, como os livros, só servem como um suporte físico para a existência dos textos. Dessa maneira,

manuscritos ou impressos, os livros são objetos cujas formas comandam, se não a imposição de um sentido ao texto que carregam, ao menos os usos de que devem ser investidos e as apropriações às quais são suscetíveis. As obras, os discursos, só existem quando se tornam realidades físicas, inscritas sobre as páginas de um livro, transmitidas por uma voz que lê ou narra, declamadas num palco de teatro (Chartier, 1998, p. 8).

Tendo esta percepção de materialidade como ponto de partida, podemos entender que os textos só são transmitidos de quem os emite para quem os recebe por via material. Esta via, para Chartier, também implica significados e é responsável por enviar formas de ter acesso ao texto, pois é composta por, assim como postulado pelo historiador, protocolos de leitura. Assim, não é possível, mesmo em textos literários, que se separe o valor estético abstrato que um texto tem de sua forma materializada, já que a abstração – a leitura feita – só é possível de ser empreendida na medida em que os protocolos de leitura sejam seguidos, podendo estes serem produzidos pelo autor no momento da escrita, ou pelo trabalho na editoração do texto (Chartier, 1996, p. 95-96).

Segundo a pesquisadora Rossanna dos Santos Santana Rubim, em *Leitura literária e tecnologias de informação e comunicação*, estes protocolos de leitura

“favorecem uma justa compreensão do texto, quando consideradas as intenções do autor, e vão ao encontro dos hábitos tipográficos de cada tempo, essas que são inscrições próprias da impressão” (2019, p. 37).

Ao apresentarmos a discussão, evidenciamos os parâmetros que nos guiam nas análises que se darão e, principalmente, observamos uma proposta de abordagem metodológica qualitativa em pesquisas já desenvolvidas anteriormente por Lemos, em *Literatura e videogame* (2020), texto que oferece uma abordagem para o estudo de jogos de videogame dentro de uma proposta que tenta ler este objeto textual omnilateralmente. Verificando os aspectos inerentes ao funcionamento do jogo (a codificação, ou seja, seus protocolos de leitura) e à leitura feita pelo jogador, podemos obter mais robustez nos dados a serem analisados, que englobam, ao jogar o jogo, aspectos sonoros, visuais e narrativos, organizados através do processo de apropriação por parte do jogador (Lemos, 2020, p. 118).

Assim como na tese de Lemos intitulada “*Castlevania: Symphony of The Night e a Invenção do Gótico*” (2018), é preciso fazer duas considerações sobre o videogame enquanto objeto de estudo. A primeira, que ele é sincrético e, portanto, multidisciplinar, carecendo de estudos que possam abarcar seus múltiplos discursos e camadas estéticas. A segunda, que os videogames são feitos por pessoas que vivem em determinadas épocas e contextos históricos e ideológicos. Assim como a pesquisadora propôs na tese, é preciso enxergar, nos diversos elementos imbricados nos jogos, de que forma sensações, discursos ou visões de mundo se dão a ver. O que nos interessa neste trabalho é estudar como os aspectos sonoros, visuais e narrativos se constituem em *Cuphead* e como sinalizam protocolos de leitura que convergem para a sensação de nostalgia.

### ***Cuphead*, um jogo nostálgico**

*Cuphead* é um jogo independente, desenvolvido por dois irmãos, Chad e Jared Moldenhauer. O nome do estúdio que ambos fundaram é formado por algumas letras do sobrenome deles, MDHR. O jogo foi lançado em 2017 e tem um estilo singular, inspirado na atmosfera da década de 1930 – tanto os desenhos, quanto a animação e as

músicas seguem este padrão. Os personagens principais são Cuphead e Mugman, que precisam lutar contra inimigos em busca de obterem o perdão de uma dívida com o diabo. O jogo é bastante premiado, recebendo, após seu lançamento, o The Game Awards 2017 de “Melhor Jogo Independente” e “Melhor Direção de Arte”; o BAFTA Games Awards 2018 de “Melhor Jogo Britânico”, “Melhor Design” e “Melhor Música Original”; o D.I.C.E. Awards 2018 de “Jogo Independente do Ano”, “Conquista Excepcional em Design de Jogo” e “Conquista Excepcional em Direção de Arte”; o SXSW Gaming Awards 2018 de “Excelência em Design Visual” e “Excelência em Trilha Sonora Original”, e o GDC Awards 2018 de “Melhor Design” e “Melhor Estilo Visual”. Observamos que, pelos prêmios aqui elencados, o jogo tem valor estético apreciado pela crítica em quesitos como arte gráfica e trilha sonora, endossando o interesse desta pesquisa.

Em artigo intitulado *Análise do jogo Cuphead com base nas animações norte-americanas dos anos 30: narrativas e técnicas dos desenhos, inferências histórias e adaptações às mecânicas de jogabilidade atuais*, Guido *et al.* descrevem o caminho percorrido pela animação estadunidense na década de 1930, destacando a descrição feita do aprimoramento tecnológico da época, que passou a utilizar acetato, depois trocou o preto e branco pelas cores com o Technicolor e, posteriormente, a integração do som na histórica animação *Steamboat Willie*, de 1928. O que mais chama a atenção, porém, é o fato de que

as temáticas do período de ouro não eram voltadas para o público infantil, como atualmente. As animações dos Irmãos Fleischer, por exemplo, como o cachorro Bimbo e a Betty Boop, abordavam temas sombrios ligados ao clima gerado pela grande depressão e ao cotidiano urbano, sem restrições aparentes, contendo bebidas alcoólicas e sexualização da mulher refletindo, assim, os valores morais da sociedade na época (Guido *et al.*, 2019, p. 6).

Na verdade, acreditamos que as animações eram investimentos para adultos assistirem em cinemas e que a infantilização delas foi um algo que ocorreu com as mudanças de mercado ao longo do tempo. De qualquer maneira, verificamos que os temas em *Cuphead* estão alinhados aos desenhos da década de ouro<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> A era de ouro da animação estadunidense é marcada pela popularização do som sincronizado com as animações de 1930 e se finda em 1960.

Ao lermos *The Art of Cuphead* (2020), do StudioMDHR, temos acesso a informações do estúdio. Segundo os autores,

Não importa o que mais tentássemos depois disso, nada iluminou nossa imaginação como os desenhos animados distorcidos e flexíveis do início da era Fleischer e Disney. Nos sentimos triunfantes ao encontrar nosso estilo, mas foi assustador. Na década de 1930, a animação era quase sempre feita em “uns”, o que significa que seria necessário um desenho único para todos os vinte e quatro quadros por segundo de um rolo de filme (StudioMDHR, 2020, p. 87<sup>45</sup>).

Durante a leitura do livro, de fato, fica claro que os produtores do jogo se inspiraram e homenagearam os estúdios Silly Symphony, Disney e Fleicher, pois há, no jogo, tributo a vários animadores, tanto em nomes de personagens, quanto em objetos. Ainda segundo os irmãos que criaram o jogo,

À medida que procurávamos encontrar a identidade de nossos protagonistas, mergulhamos na fisicalidade de ícones como Mickey, Bimbo, Oswald, Gabby e Felix, o Gato. Com esses personagens onipresentes como base, começamos a trabalhar em conceitos para o próprio desenho animado moderno dos anos 1930 (StudioMDHR, 2020, p. 11<sup>6</sup>).

No jogo, os chefes estão divididos em setores organizados para se parecerem com os Estados Unidos de 1930, com a zona rural aconchegante, o circo que vem à cidade, até a metrópole de Nova Iorque. Na área da cidade, por exemplo, a chefe Rumor Honeybottoms, uma abelha, vive em “um tributo à cultura corporativa de 9-5 que surgiu (e por um tempo, entrou em colapso!) durante as décadas de 1920 e 30” (StudioMDHR, p. 140<sup>7</sup>).

---

<sup>4</sup> Todas as traduções são de nossa autoria, salvo expresso contrário.

<sup>5</sup> Original: “No matter what else we tried after it, nothing lit up our imaginations like the twisted, pliable cartoons of the early Fleischer and Disney era. We felt triumphant to find our style, but it was scary. In the 1930s, animation was almost always done on ‘ones,’ meaning a unique drawing would be required for all twenty-four frames per second of a film reel”.

<sup>6</sup> Original: “As we set out to find the identity of our protagonists, we steeped ourselves in the physicality of icons like Mickey, Bimbo, Oswald, Gabby, and Felix the Cat. With these ubiquitous characters as a basis, we began working on concepts for own modern day 1930s cartoon lead”.

<sup>7</sup> Original: “A tribute to the 9-5 corporate culture that emerged (and for a time, collapsed!) during the 1920s and 30s”.



Figura 1: *Background* do cenário de *Honeycomb Herald*

Fonte: *The Art of Cuphead*, 2020, p. 147.

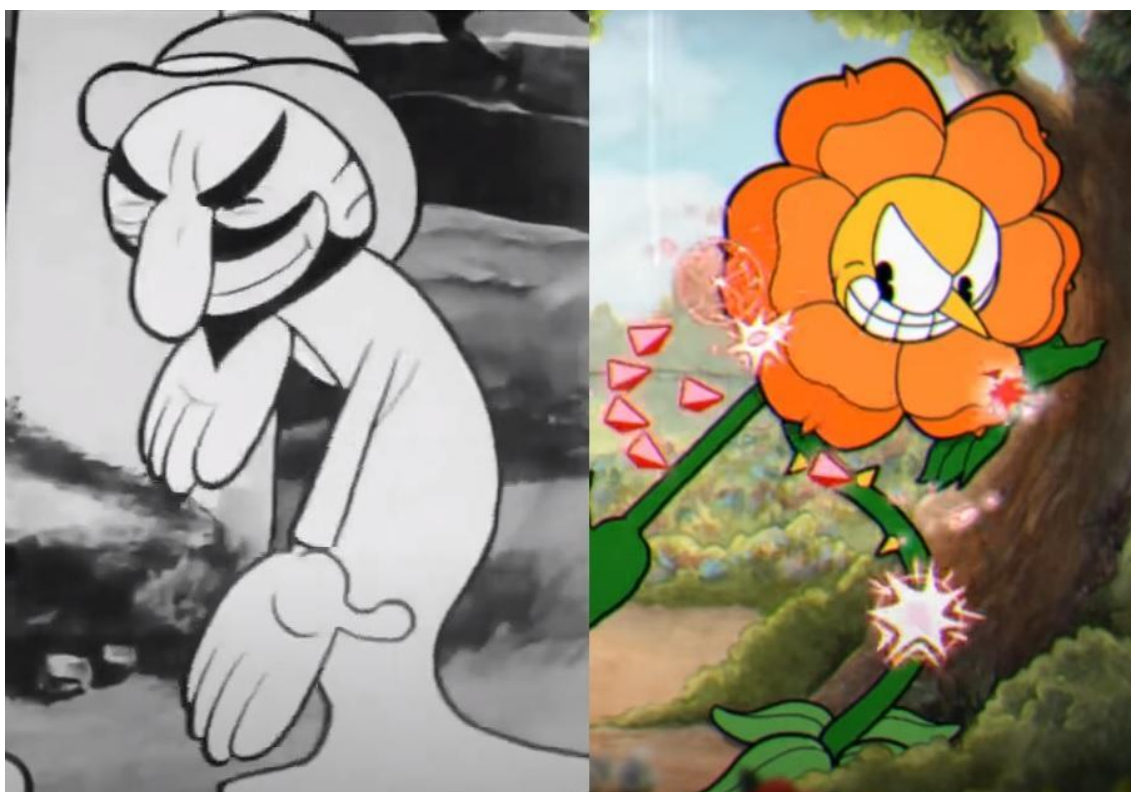
Os cenários que ficam no fundo das animações, em transparências, são todos pintados à mão, conferindo a característica que o estúdio desejava, a aparência de um filme como a *Branca de Neve e os Sete Anões* de 1937, da Disney (StudioMDHR, 2020, p. 37).

Figura 2: Cenário de *Ruse Of An Ooze*

Fonte: *The Art of Cuphead*, 2020, p. 37.

A cenoura Chauncey Chantenay é inspirada no personagem Pica-Pau de Walter Lantz e Ben Hardaway (StudioMDHR, 2020, p. 44). A dança de Cagney Carnation é influenciada pelo clássico *Swing You Sinners* de 1930, e até o próprio nome do personagem é relacionado ao ator e dançarino James Cagney (StudioMDHR, 2020, p. 64). Observemos abaixo o personagem do cemitério de *Swing You Sinners* (1930) ao lado de Cagney Carnation.

Figura 3: Dança de *Swing You Sinners* (1930) e *Cagney Carnation* (2020).



Fonte: montagem feita a partir de captura de tela da própria pesquisa.

Outro personagem com inspiração em pessoas é o King Dice, uma espécie de *showman* que, segundo os criadores, é uma mistura que vai desde Cab Calloway até o Coringa clássico do Batman (StudioMDHR, 2020, p. 202). No entanto, a referência que nos chama mais a atenção, pela semelhança, é com o galã da época, Clark Gable.



Figura 4: O ator Clark Gable e King Dice (2020).



Fonte: montagem feita a partir de captura de tela da própria pesquisa, usando a imagem de Clark Gable em um retrato da MGM para o filme de 1936 *Ciúmes* (Photo by Screen Archives/Getty Images).

O icônico bigode do ator faz com que o personagem se pareça tanto com ele, ao mesmo tempo em que resgata a estética da época. Cab Calloway é a outra referência para o personagem King Dice, inclusive o personagem dança de forma muito parecida com Calloway em sua apresentação. Cab Calloway foi um dos maiores cantores de jazz na era do *swing* e se apresentava regularmente no Harlem. Ele teve inúmeros sucessos desde a década de 1930, com destaque para *Minnie the Moocher*, que ficou no topo das paradas. O sucesso de vendas fez com que ele se tornasse o primeiro homem negro estadunidense a vender mais de um milhão de cópias de singles entre 1930 e 1940.

Figura 5: O cantor Cab Calloway.



Fonte: Medford Arts Center Website. Cab Calloway. Disponível em:  
<https://www.medfordarts.com/cab-calloway.html>

Notamos a semelhança das roupas, dos dentes e do bigode.

Maja Moldenhauer, esposa de um dos produtores, foi responsável por desenhar e delinear os desenhos à mão nos acetatos. A técnica permitiu com que os desenhos tivessem pequenas diferenças e fez com que se parecessem com os feitos na época. Maja fez mais de 45 mil frames (StudioMDHR, 2020, p. 234).

Os desenhos delineados à mão foram pintados no computador e, posteriormente, animados rapidamente, utilizando técnicas que pudessem ser mais parecidas com as que se usavam em 1930. Ali e Caitlin, parte da equipe, conseguiram criar uma maneira de fazer a animação de forma caseira. “Ali teve a ideia de

construir um pedestal improvisado para o *frame* e, com a ajuda da pintora Caitlin Russell, tirou fotos em rápida sucessão enquanto ela era lentamente desenrolada com espetos de churrasco” (StudioMDHR, 2020, p. 241<sup>8</sup>).

Já em relação à música, a pesquisa empreendida a respeito do tema traz considerações importantes. Segundo Patricia Rose McKown Schuelke,

[...] as referências estilísticas na música de *Cuphead* carregam significados nostálgicos decorrentes do contexto social de sua criação, bem como da divulgação e utilização na cultura popular. Estas referências incluem traços musicais gerais de vários gêneros – texturas e estrutura de *big band* de jazz, orquestrações de bandas de música *ragtime* –, bem como citações de peças existentes. Estas dicas sonoras combinam-se com o visual para criar associações específicas para o jogador. [...] *Cuphead* é um exemplo importante da influência que a nostalgia nos videogames tem na percepção do seu público sobre o valor e os significados dos gêneros musicais históricos. Afirmo que estudar a música de *Cuphead* pode ajudar acadêmicos, criadores de videogames e jogadores a compreenderem melhor se e como os meios de comunicação social racistas do passado mantêm as suas associações racistas à medida que são remediados, bem como o legado destes meios de comunicação na consciência popular (Schuelke, 2022, p. 3-4<sup>9</sup>).

Afinal de contas, não é possível que percamos de vista o passado ao qual o jogo se adere e quais são as instâncias nostálgicas requeridas para a ativação do efeito estético. Schuelke, em dissertação intitulada *Nostalgia, Race, and The Music of Cuphead*, comenta o fato de estúdios de produtores brancos da década de ouro terem se apropriado da cultura e da arte negra estadunidense para construir seus impérios financeiros e como as imagens dessas animações não passavam, na maioria das vezes, de caricaturas que definiram todo um povo (2022, p. 13). Segundo o estudo, os produtores, por serem canadenses, expressaram gostar do estilo visual e sonoro da

---

<sup>8</sup> Original: “However, Ali had the idea to construct a makeshift pedestal for the blueprint and, with the assistance of painter Caitlin Russell, took photos in rapid succession as it was slowly unrolled with barbecue skewers”.

<sup>9</sup> Original: “the stylistic references in the music of **Cuphead** carry nostalgic meanings stemming from the social context of their creation as well as dissemination and use in popular culture. These references include general musical traits from several genres—textures and structure of big band jazz, band orchestrations of ragtime music—as well as quotations of extant pieces. These sonic cues combine with the visual to draw specific associations for the player. [...] **Cuphead** is an important example of the influence that nostalgia in videogames has on its audience’s perception of the value and meanings of historical musical genres. I contend that studying **Cuphead**’s music can help scholars, videogame developers, and players better understand whether and how past racist media retains its racist associations as it is remediated, as well as the legacy of this media in the popular consciousness”.

época e estudar o contexto histórico não era necessário para além do estudo dos aspectos que seriam elencados como nostálgicos.

Schuelke argumenta “que é preciso compreendermos o ‘racismo casual’ nos desenhos animados da década de 1930 para nos envolvermos plenamente com o estilo” (2022, p. 14<sup>10</sup>). Segundo a pesquisadora, a remediação do estilo de 1930 causou um impacto tão forte na crítica negra que era como se as circunstâncias culturais e sociais da época se atualizassem na comunidade do tempo presente. De forma bastante interessante, Schuelke aponta para o fato de que os artistas performáticos do passado estadunidense que praticavam a dança com *blackface* foram, aos poucos, substituídos por personagens caricatos e antropomórficos de 1930. As luvas, os movimentos corporais e todas as situações são caricatos e colocam as pessoas negras em situações em que são alvo de risos.

“A animação americana é, na verdade..., parte integrante das tradições iconográficas e performáticas contínuas do *blackface*. Mickey Mouse não é como um menestrel<sup>11</sup>; ele é um menestrel” (Sammond, *Birth of an Industry*, p. 5-6) por causa da maneira como ele interpreta uma fantástica persona negra (Schuelke, 2022, p. 23).

As músicas utilizadas pelos cantores e dançarinos em *blackface* eram usadas livremente nas animações e filmes feitos posteriormente, o que causava certa sensação de retorno a um tempo passado, uma nostalgia, na plateia (Schuelke, 2022, p. 24). A princípio, cantores, como Cab Calloway e Louis Armstrong, apareciam como eles mesmos nas animações e, posteriormente, eram substituídos por figuras que poderiam ser utilizadas sem sua permissão. Estes personagens eram retratados como pessoas extremamente boêmias e que, quando não hiperssexualizadas, são violentas (Schuelke, 2022, p. 25). A respeito da música do jogo, segundo Schelke,

Maddigan usou *jazz típico de big bands* para os níveis de chefe, arranjos de *ragtime* para os níveis de *run-and-gun*<sup>12</sup> e uma mistura de

---

<sup>10</sup> Original: “I argue that one needs to understand the “casual racism” in 1930s cartoons to fully engage with the style”.

<sup>11</sup> O menestrel da Idade Média cantava as músicas e contava histórias para as pessoas. Sua função foi se tornando a do cantor, com o passar do tempo. Nos Estados Unidos, depois da abolição da escravidão, esse nome denominava um tipo de evento chamado “Minstrel show”, que trazia artistas brancos pintados de carvão. Além da pintura, eles marcavam os lábios de forma exagerada de branco e usavam luvas brancas também para exagerar as características negras, e isso se chama *blackface*.

<sup>12</sup> Run-and-gun: gênero de jogo em que o jogador controla um personagem que atira e se esquia.



estilos para outras músicas do mundo. No processo de gravação, diferentes integrantes do conjunto improvisaram solos nas peças da *big band*, dando origem às diferentes versões da trilha sonora. As peças da *big band* geralmente seguem uma fórmula padrão de apresentar o tema/cabeça, solos e interlúdio onde a banda toca junta antes de mais solos e de uma reapresentação do tema seguida de uma coda ou *sting ending*<sup>13</sup> [...]. Citações de canções apresentadas em desenhos animados da década de 1930 incluem *Minnie the Moocher*, de Cab Calloway. Estas peças citadas têm uma história própria de remediação e intertextualidade, já que muitas delas foram ouvidas não apenas em desenhos animados da década de 1930, mas em palcos de ópera, em álbuns de jazz, em longas-metragens e em outros contextos. Tudo isso cria uma teia de significado que a trilha sonora utiliza ao incluir essas músicas na partitura (Schuelke, 2022, p. 31-32<sup>14</sup>).

Ao fazer as considerações sobre a trilha sonora de *Cuphead*, é nas similaridades de King Dice com Cab Calloway que Schuelke encontra maior espaço para tecer seus comentários, pois, para a pesquisadora, é aqui que novamente o artista é retirado de seu corpo e de seu direito de não querer fazer parte da obra, se tornando um menestrel *blackface*, um instrumento para se ganhar dinheiro (Schuelke, 2022, p. 58).

### A nostalgia, considerações finais

A respeito dos aspectos nostálgicos, Schuelke compreende que nem os criadores, nem os jogadores viveram o tempo remediado<sup>15</sup> de *Cuphead*, portanto, a sensação de nostalgia não é ativada por memória de alvo real (2022, p. 18). Segundo a

---

<sup>13</sup> *Sting ending*: concluir a peça na nota/ acorde fundamental da tonalidade e fazer um *fade out*.

<sup>14</sup> Original: “Maddigan used big band jazz music for the boss levels, ragtime arrangements for the run-and-gun levels, and a mix of styles for other world music. In the recording process, different members of the ensemble improvised solos in the big band pieces, leading to the different versions on the soundtrack. The big band pieces generally follow a standard formula of stating the theme/head, solos, and interlude where the band plays together before more solos and a restatement of the head with coda or sting ending [...] Quotations of songs that were featured in 1930s cartoons include Cab Calloway’s *Minnie the Moocher*. These quoted pieces have their own history of remediation and intertextuality, as many of them were heard not just in 1930s cartoons, but on opera stages, in jazz albums, in feature films, and in other contexts. All of these create a web of meaning that the soundtrack draws on by including these musics in the score”.

<sup>15</sup> O tempo remediado é um passado que é revivido por mídia. A remediação é, por exemplo, transformar a série de *Harry Potter* em forma de videogame. Para o processo, é preciso repensar em como abordar os aspectos do universo para que seja possível que a história se transforme em um jogo. Da mesma forma, no caso de *Cuphead*, a expectativa foi recuperar um tempo passado, ou seja, remediar tempo (e não apenas transpor mídia). Foi preciso remediar animações, estética e música da década de 1930 estadunidense para um videogame.

leitura que fizemos do artigo *Video Games as Objects and Vehicles of Nostalgia* (2018), de Péter Kristóf Makai, a nostalgia seria um sentimento mais ligado ao reacionarismo, uma fuga do tempo presente (2018, p. 3). Ao mesmo tempo, nostalgia também pode ser um sentimento relacionado à própria experiência individual do sujeito, e não ao cenário global que o cerca (Makai, 2018, p. 4).

De acordo com Charles Rosen, “durante a Renascença, a ruína foi apreciada por seu significado moral, por sua excentricidade e, também, por prestar testemunho de um passado sagrado” (2000, p. 146). Para o pesquisador, quando um artista cria uma obra, ele a entrega para o mundo, de maneira que ela deixa de lhe pertencer e se torna uma ruína, “em suma, o artista mais responsável é aquele que cria a obra tendo em vista sua inevitável ruína” (Rosen, 2000, p. 147). Portanto,

A obra não está elaborada com a finalidade de revelar diretamente a experiência do artista, como se ela fosse um telegrama, ou de substituir sua memória pela nossa: ela é estruturada de modo que seja preenchida por nossa experiência, como um veículo para os sentimentos de todos que a ouvem (Rosen, 2000, p. 148).

A leitura de uma obra já é uma recriação de uma ruína. No caso de *Cuphead*, compreendemos que a recuperação da estética da era de ouro é a tentativa de reestruturação de um formato que nunca foi estabilizado. A 1930 a ser recuperada foi constituída, na época, com colagens e apropriações de variadas ruínas da cultura da comunidade negra estadunidense. Assim, reelaborar a nostalgia dessa era de ouro estadunidense passa a ser um trabalho de utilização de “uma memória involuntária, uma recordação inconsciente” (ROSEN, 2000, p. 171). O problema não é tanto que a colagem aqui não seja coesa ou coerente com o período cronológico ao qual *Cuphead* se adere. A questão é a falta de conhecimento sobre como a constituição dessas ruínas se deu, condensando e formatando a estética da era de ouro sendo ainda parte do imaginário estético da animação e da música negra. É como se funcionasse conforme Michel de Certeau nos disse, “talvez a memória seja, aliás, apenas essa ‘rememoração’ ou chamamento pelo outro, cuja impressão se traçará como em sobrecarga sobre um corpo há muito tempo alterado já mais sem o saber” (Certeau, 2008, p. 165). É entristecedor pensar que isso ocorra porque “citar é dar realidade ao simulacro produzido por um poder, induzindo a crer que outros acreditem nele, mas sem fornecer

nenhum objeto crível” (Certeau, 2008, p. 291). Ou seja, a repetição de Cab Calloway despersonalizado, a utilização de menestréis em *blackface* humilhando toda uma comunidade e o roubo da cultura e da música feitos de forma desmedida foram transformados nessas animações de 1930 e citados à exaustão, passando a ser um simulacro, que é o que vemos hoje em *Cuphead*. Portanto, não vemos uma nostalgia da década de 1930, temos a sensação de nostalgia provocada graças ao simulacro da década de ouro simulada pelo jogo de forma sincrética. É esta crítica ao que chamamos de apagamento dos agenciamentos, que consolidam o que compreendemos por realidade sensível e que nos interessa como pesquisadores.

### Referências:

BOGOST, Ian. Crítica de videogames comparativa. In: GOBIRA, Pablo; SANTAELLA, Lúcia (org.). **Jogos Digitais**: suas realidades lúdicas e múltiplas. LPF/ UEMG, 2021.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 2008.

CHARTIER, Roger. Do livro à leitura. In: \_\_\_\_\_ (Org.). **Práticas de leitura**. Tradução de Cristiane Nascimento. São Paulo: Estação Liberdade, 1996. p. 77-105.

CHARTIER, Roger. **A ordem dos livros**: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII. 2. ed. Tradução de Mary Del Priore. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1998.

GOBIRA, Pablo. O uso dos jogos digitais para a literacia digital das artes digitais. In: GOBIRA, Pablo; SANTAELLA, Lúcia (org.). **Jogos Digitais**: suas realidades lúdicas e múltiplas. LPF/ UEMG, 2021.

GUIDO, Bruna Maria Alexandre; FARIA JUNIOR, Vitor Celso Melo de; SOUSA, Euller Augusto de; ANDRADE, Marina de Souza; MEDEIROS, Daiany de Lima; FECHINE, Mariana Quirino. Análise do jogo Cuphead com base nas animações norte-americanas dos anos 30: narrativas e técnicas dos desenhos, inferências histórias e adaptações às mecânicas de jogabilidade atuais. **XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste**, 2019, São Luís - MA. II: Comunicação Audiovisual. São Paulo: Intercom: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares, 2019. p. 1-12.

LEMOS, Adriana Falqueto. **Castlevania Symphony of the Night e a Invenção do gótico**. Tese (Doutorado em Letras) Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal do Espírito Santo. Vitória, 2018.

LEMOS, Adriana Falqueto. **Literatura e videogame**: Como pesquisar e analisar videogames dentro dos Estudos Literários [recurso eletrônico]. 1. ed. Vitória: Pedregulho, 2020.

LEMOS, Adriana Falqueto; VERMES, Viviana Mónica. De Piranesi a Castlevania: O Castelo Gótico Sob a Égide da Ruína Nostálgica. In: KNOLL, Graziela Frainer e LONDERO, Fabrício Tonetto (org.). **Upgrade**: jogos, entretenimento e cultura. 1. ed. São Paulo: Pimenta Cultural, 2021, v. 1, p. 190-212.

MAKAI, Péter Kristóf. Video Games as Objects and Vehicles of Nostalgia. **Humanities**, v. 7, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.3390/h7040123>. Acesso em 28 out. 2024.

ROSEN, Charles. **A Geração Romântica**. São Paulo: Edusp - Editora da Universidade de São Paulo, 2000.

RUBIM, Rossanna dos Santos Santana. **Leitura literária e tecnologias de informação e comunicação**: um estudo de caso. Vitória, ES: Edifes, 2018.

SAMMOND, Nicholas. **Birth of an Industry**: Blackface Minstrelsy and the Rise of American Animation. Durham: Duke University Press, 2015.

SCHUELKE, Patricia. **Nostalgia, Race, and the Music of Cuphead**. Master's thesis, Bowling Green State University, 2022. Disponível em: [http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc\\_num=bgsu1647626494164004](http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=bgsu1647626494164004) Acesso em: 16 jun. 2024.

STUDIOMDHR. **The Art of Cuphead**. US: Dark Horse Books, 2020.

Recebido: 02/07/2024

Aceito: 21/11/2024

## A REPRESENTAÇÃO DA PARTILHA DA ÁFRICA EM *CIVILIZATION V*

Camila Augusta Pires de Figueiredo<sup>1</sup>

Cecília Nazaré de Lima<sup>2</sup>

Thaís Flores Nogueira Diniz<sup>3</sup>

**Resumo:** O episódio da Partilha da África permanece no imaginário da humanidade de forma muito marcante ao se expressar de diferentes pontos de vista e de muitas maneiras, seja em obras visuais como pinturas e instalações, seja na forma de poemas, jogos de computador e música. No presente estudo destacamos as intenções implícitas nas estratégias e nas disputas que, no jogo *Civilization V*, evocam a ofensiva europeia na conquista do continente, além de lançarmos semelhante olhar para a trilha musical composta para esse video game. Observamos que, apesar de buscar destacar características que fazem parte da condição africana, fica evidente em ambos, dinâmica do jogo e trilha musical, a preponderância de características europeias na representação do referido evento, com posições muito definidas entre os “dois” lados envolvidos, de ataque e de defesa, de expansão e de resistência, de opressão e de sobrevivência, respectivamente atribuídas aos europeus e aos africanos.

**Palavras-chave:** Partilha da África; Pós-colonialismo; video game; música africana.

---

<sup>1</sup>Doutora em Teoria da Literatura e Literatura Comparada pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), com mobilidade na Technische Universität Braunschweig, Alemanha. Mestre em Literaturas de Expressão Inglesa, bacharel e licenciada em Letras/Inglês. Atualmente é Vice-Diretora da Editora UFMG, atuando na gestão e área de projetos editoriais. É coorganizadora de *Intermedialidade: cinema e adaptação – palavra e imagem – transmidia(lidade)* (2024). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0750019205710872>

<sup>2</sup>Doutora pela Escola de Belas Artes da UFMG e mestre pelo Instituto de Artes/UNICAMP. Bacharel em Composição pela UFMG e em Piano pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG). Professora Associada da Escola de Música da UFMG, onde também atua no Programa de Pós-Graduação em Música da UFMG. Membro dos grupos de pesquisa Resgate da Canção Brasileira e Intermídia: estudos em intermedialidade. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0691329903728467>

<sup>3</sup>Doutora em Literatura Comparada pela UFMG e pela Indiana University at Bloomington, com pós-doutorado na Queen Mary College, da Universidade de Londres. É professora colaboradora do Programa de Pós-graduação em Estudos Literários da UFMG e coordenadora do grupo de pesquisa Intermídia. É autora de *Literatura e cinema: tradução, hipertextualidade, reciclagem* (2005) e *Literatura e cinema: da semiótica à tradução cultural* (2003), entre outras publicações. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2891259327805135>

## THE REPRESENTATION OF SCRAMBLE FOR AFRICA IN *CIVILIZATION V*

**Abstract:** The episode “Scramble for Africa” remains in the imagination of humanity in a very striking way to express itself from different points of view and in many ways, whether in visual works such as paintings and installations, or in the form of poems, computer games and music. The present study highlights strategies of dispute of the video game *Civilization V* that, in a way, reproduce the European offensive in conquering the continent, also considering the music written by Geoff Knorr for this video game. We have observed that, despite the game dynamics and musical soundtrack highlight features that are part of African condition, the preponderance of European characteristics in the representation of the event in question becomes evident, with very defined positions between the “two” sides involved, of attack and defense, of expansion and resistance, of oppression and survival, respectively attributed to Europeans and Africans.

**Keywords:** Scramble for Africa; Post-colonialism; Video Game; African Music.

A industrialização do continente europeu no século XIX foi responsável por uma nova modalidade de exploração advinda da necessidade de se buscar fontes de matéria-prima e, principalmente, consumidores para os produtos industrializados. Para atender a essa demanda, o continente africano tornou-se objeto de interesse para as potências europeias e, com a conseqüente finalidade de atender a esses interesses, foi realizado um encontro com a presença das nações interessadas. O evento, denominado Conferência de Berlim, mascarava uma missão civilizatória e se baseava na crença de que a Europa era o continente mais desenvolvido entre as sociedades humanas. Embora essa “missão” tenha se iniciado muito antes, foi nessa Conferência que o debate sobre a ocupação da África e a delimitação das regras dos acordos que viessem a regular sua dominação aconteceram. Realizado entre novembro de 1884 e fevereiro de 1885, com a presença das 14 potências interessadas, teve como objetivo principal a ocupação e a divisão, entre as nações europeias, dos territórios africanos. Representou, porém, um enorme surto neocolonialista tendo, como conseqüência, o que chamamos de Partilha da África [*Scramble for Africa*].

Os interesses afirmados arbitrariamente pelos dirigentes europeus, que romperam fronteiras do continente africano e agrupamentos étnicos tradicionalmente estabelecidos, acarretaram muita resistência, não apenas durante o referido evento (1880-1914), mas também no período pós-colonial, motivando o surgimento de figuras importantes cujas ideias, nos campos da política e das artes, ainda ecoam em defesa da cultura, da história, da conscientização e do empoderamento da cultura africana. Nesse contexto, mostrou-se crucial a figura de Franz Fanon (1925-1961), político, filósofo e psiquiatra nascido na colônia francesa da Martinica, preocupado com os efeitos psicológicos da colonização e as conseqüências da descolonização, e, ainda, defensor do pan-africanismo, como forma de fortalecer a presença do continente africano no contexto internacional. Também nascido em Fort de France, capital da Martinica, destacou-se Aimé Césaire (1913-2008), político, ensaísta e poeta cofundador do movimento literário Négritude, que, inicialmente, congregou escritores negros de países colonizados pela França. Outro nome importante foi o senegalês Léopold Sédar Senghor (1906-2001), que foi presidente do Senegal (de 1960 a 1980) e também participou do movimento Négritude, cujo objetivo principal era a valorização da cultura negra nos



países africanos ou com população de afrodescendentes expressiva como vítimas do colonialismo. Em 1920, nos Estados Unidos, ocorria o movimento cultural Renascimento do Harlem, que, apesar de iniciar no bairro do Harlem constituído essencialmente de afro-americanos, espalhou-se por áreas urbanas de todo o país e deixou marcas importantes no campo das artes, da música e dos direitos civis; e em 1930, em Paris, surgia um processo de mobilização, iniciado por estudantes negros oriundos dos países colonizados. A história penosa e longa das relações inter-raciais e a luta anticolonialista que perdura até hoje, mesmo após a independência de muitas dessas colônias, ajudaram e ainda ajudam a dar forma a várias criações artísticas, e, nesse contexto, o episódio da Partilha da África é frequentemente evocado.

A literatura, principalmente em forma de poesia, é uma das formas de evocação e uma grande aliada da resistência contra a opressão colonialista. Um dos mais expressivos poetas africanos é Niyi Osundare, catedrático da Universidade de New Orleans<sup>4</sup>, nascido na Nigéria em 1947 e reconhecido pelo seu talento. Seus poemas foram traduzidos para diversos idiomas (francês, italiano, japonês, alemão, entre outros) e premiados, não apenas pela criatividade literária, mas também pelas significativas contribuições para os direitos humanos na África. Seu poema “Berlin 1884-5” trata da ferida causada pela Partilha da África:

Berlim 1884-5	Berlim 1884-5
I looked round for vendors of my own past, For that Hall where, many seasons ago, My Continent was sliced up like a juicy mango To quell the quarrel of alien siblings I looked for the knife which exacted the rift How many kingdoms held its handle The bravado of its blade The wisdom of potentates who put The map before the man The cruel arrogance of empire,	Procurei a minha volta pelos vendedores do meu passado Por aquele lugar onde, há muito tempo, Meu continente foi fatiado como manga suculenta Pra amainar a disputa entre irmãos estrangeiros Procurei pela faca que desferiu o golpe. Quantos reinos seguraram o cabo A ameaça de sua lâmina A sabedoria dos poderosos que plantaram O mapa antes do homem; A arrogância cruel do Império, Dos reis/rainhas que se apoderaram de rios e montanhas

<sup>4</sup> <https://www.uno.edu/academic-affairs/endowed-chairs/niyi-osundare>.

<p>Of kings/queens who laid claim to rivers, to mountains, To other peoples and other gods and other histories And they who went to bed under one conqueror's flag, Waking up the next beneath the shadows of another Their ears twisted to the syllable of alien tongues Gunboats Territories of terror... Oh that map, that knife, those contending emperors These bleeding scars in a Continent's soul, Insisting on a millennium of healing</p>	<p>De outros povos, outros deuses e outras histórias. E aqueles que dormiram sob a bandeira de um colonizador Acordando no dia seguinte à sombra de outra Tiveram os ouvidos adaptados ao som das línguas estrangeiras Canhoneiras Territórios de terror... Oh! Aquele mapa, aquela faca, aqueles monarcas rivais Essas cicatrizes sangrentas na alma de um continente Insistindo em um milênio de cura.</p> <p style="text-align: right;">(tradução das autoras)</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

O “mapa antes do homem” bem define o acontecido, já que nenhum africano estava presente à Conferência de Berlim e o povo sequer foi ouvido.

Além da literatura, que se constitui como forte elemento de crítica e denúncia ao Colonialismo, muitas vezes expressando, como o poema acima citado, um desafio e um lamento, também as artes servem para lembrar o episódio. É o caso da instalação do artista britânico Yinka Shonibare (1962), cujas práticas interdisciplinares, aliando história, arte e literatura, visam questionar “a validade das identidades culturais e nacionais contemporâneas no contexto da globalização”.<sup>5</sup> Entre suas inúmeras obras, destacamos uma que denuncia explicitamente a Partilha da África. Trata-se da *Scramble for Africa*, de 2003, que representa a Conferência de Berlim.<sup>6</sup>

A instalação é composta de 14 manequins acéfalos em tamanho natural, que representam os 14 poderes presentes na conferência. As figuras estão em volta de uma mesa em cuja superfície está desenhado um mapa da África. Seus gestos e posturas indicam uma discussão acalorada. Os costumes, em estilo vitoriano, são confeccionados

<sup>5</sup> His interdisciplinary practice uses citations of Western art history and literature to question the validity of contemporary cultural and national identities within the context of globalisation. Tradução das autoras. Trecho extraído do site oficial do artista, disponível em <https://yinkashonibare.com/biography/>, acesso em 28/08/2024.

<sup>6</sup> Disponível em: <https://yinkashonibare.com/artwork/scramble-for-africa-2003/>. Acesso em: 21/06/2024.

em *dutch wax*, tecido que parece ser africano, mas tem origem no *batik* da Indonésia, tendo sido comercializado pelos holandeses até chegar à África e dali para o mercado de Brixton. As mãos das figuras têm uma cor neutra, para não fazer alusão a uma determinada raça. Toda a escultura serve para romper com a construção europeia de uma identidade africana fixa, porque suas raízes representam ciclos globalizados de apropriação, recuperação, dominação e colonização, indicando que as noções de identidade e cultura são constitutivas e estão em constante comunicação com momentos históricos. Ao nomear a representação visual do evento, essa escultura sugere que o colonialismo seja uma estrutura em curso e não um evento. É uma obra que postula um caminho artístico para reformular a paisagem conceitual da história da África.

Assim como o poema e a instalação artística mencionados, outras produções contemporâneas, com seus diferentes alcances, materialidades e modos de percepção, expressão e comunicação, têm abordado a Partilha da África, normalmente enfatizando a violência do episódio e as consequências para os povos africanos. Neste artigo analisaremos a representação da Partilha no jogo eletrônico *Civilization V*, lançado em setembro de 2010 nos Estados Unidos e Alemanha, e em outubro de 2010 na Rússia,<sup>7</sup> e que alcançou expressivo sucesso de público e de vendas. No nosso estudo, buscaremos revelar intenções implícitas nas estratégias e nas disputas que, no jogo, evocam o evento da Partilha da África, além de lançarmos semelhante olhar para a trilha musical composta para esse vídeo game. Observamos que, em ambos, dinâmica do jogo e trilha musical, fica evidente uma reprodução similar ao que de fato ocorreu durante o referido evento, com posições muito definidas entre os “dois” lados envolvidos, de ataque e de defesa, de expansão e de resistência, de opressão e de sobrevivência, respectivamente atribuídas aos europeus e aos africanos.

## O video game *Civilization V*

*Civilization V* é um jogo eletrônico de estratégia do gênero 4X (*exploit, expand, explore, exterminate*), criado em 2010, no qual o jogador tem o controle de um povo e o lidera através de um determinado período de tempo, num mapa baseado em hexágonos. Cada jogador representa um líder de uma certa nação ou civilização, e precisa tomar decisões e guiar o crescimento desta ao longo do tempo, conjugando certas habilidades como força militar, expansão populacional, diplomacia e economia, a fim de alcançar a vitória. Não há ações narrativas pré-definidas ou fases que precisam ser vencidas. O vencedor é a civilização com maior número de pontos depois de cem turnos de jogadas.

O jogo alcançou repercussão bastante positiva entre os jogadores (mais de 80 mil críticas positivas no site da plataforma Steam) e críticos, com uma média de pontuação de 90/100, segundo o site Metacritic.<sup>8</sup> Tal reconhecimento se refletiu também em números: *Civilization V* foi um dos 10 jogos mais jogados dessa plataforma, nos anos de 2015 e 2016, em número de jogadores por hora.<sup>9</sup>

Em um site de resenhas de jogos eletrônicos, *Civilization V* é visto como uma ferramenta de grande valor educacional, na medida em que “os jogadores absorvem conhecimento duradouro sobre a história do mundo a partir do ponto de vista de um governante poderoso”. Pais de jogadores consideram que seus filhos “ficarão mais espertos em História” por meio desse jogo que fala “sobre a história do mundo [e por meio do qual se] aprende como as pessoas viveram e prosperaram”.<sup>10</sup> O jogo foi indicado para jogadores acima de 10 anos de idade, segundo a classificação da Entertainment Software Rating Board (ESRB).

O *Scramble for Africa* é um mapa do segundo pacote de expansão do jogo, lançado em 2013, inspirado pela Partilha da África, com 12 civilizações representadas por seus respectivos líderes – Bélgica: Leopold II (1835-1909); Os Boers: Paul Kruger

---

<sup>8</sup> Informação disponível em: <https://www.metacritic.com/game/sid-meiers-civilization-v/>. Acesso em: 23/06/2024.

<sup>9</sup> De acordo com o site GameSpot: <https://bit.ly/2CaThxd>. Acesso em: 23/06/2024.

<sup>10</sup> “Players absorb lasting knowledge about the history of the world from the role of an empowered ruler.”; “(...) can get smarter in history”; “(...) about the history of the world. You learn how the people lived and prospered.” Tradução das autoras. Disponível em: <https://www.common sense media.org/game-reviews/sid-meiers-civilization-v>. Acesso em: 23/06/2024.

(1825-1904); Inglaterra: Victoria (1819-1901); Egito: Ismail Pasha (1830-1895); Etiópia: Menelik II (1844-1913); França: Jules Grévy (1807-1891); Alemanha: Otto von Bismarck (1815-1898); Itália: Giuseppe Garibaldi (1807-1882); Marrocos: Hassan I (1873-1894); Os Otomanos: Abdul Hamid II (1842-1918); Portugal: Maria Pia (1847-1911); Os Zulus: Cetshwayo (1826-1884).

A mecânica do jogo apresenta certos recursos que são determinantes para o desenrolar da ação. As nações, por exemplo, são divididas em três grupos, e a maneira como elas adquirem pontos também varia: enquanto as civilizações europeias recebem pontos extras se conseguirem adquirir artefatos e se descobrirem maravilhas naturais (fonte do Nilo, as minas do Rei Salomão, monte Kilimanjaro) ou construírem uma longa estrada de ferro, as civilizações do norte da África ganham pontos se tiverem ouro e se controlarem o canal de Suez. As nações subsaarianas, por sua vez, têm vantagem se conseguirem gerar cultura e também se controlarem Suez. Ao contrário dos outros grupos, nenhuma civilização subsaariana possui cidades fundadas desde o início do jogo, uma desvantagem inicial.

Ainda no âmbito da mecânica do jogo, as ferramentas criadas para os avatares também exercem um papel fundamental. O avatar, de acordo com Britta Neitzel, possui uma dupla funcionalidade: trata-se de uma representação do jogador, mas também uma figura ficcional do mundo do jogo. Ou seja, como uma figura ficcional, ele permite ao jogador exercer um papel (2015, p. 590-591). Em *Civilization V*, no entanto, o avatar não é apenas uma representação de uma figura ficcional, mas também de uma figura histórica relevante. A pesquisa observou que a caracterização do perfil dos líderes dessas nações também é decisiva para a experiência do jogador: cada um dos líderes que o jogador pode escolher tem uma personalidade única, determinada por uma combinação de “temperamentos” numa escala de um a dez. Existem 25 temperamentos, agrupados em categorias que incluem crescimento, expansão, ampla estratégia, preferências militares, reconhecimento, reconhecimento naval, entre outros. Além das diferentes combinações de temperamentos possíveis, há também um nível de dificuldade para cada líder no jogo. Assim, pode-se jogar, por exemplo, com Otto von Bismarck no nível “Príncipe”, “Rei”, “Imperador” etc.

Fig. 1: Otto von Bismarck, em *Civilization V*, Scramble for Africa.

Fonte: Disponível em: [https://civilization.fandom.com/wiki/Scramble\\_for\\_Africa\\_\(Civ5\)](https://civilization.fandom.com/wiki/Scramble_for_Africa_(Civ5)). CC-BY-SA.  
Acesso em: 23/06/24.

Examinando com mais atenção as regras impostas pelos desenvolvedores do jogo, percebe-se que, para vencê-lo, são necessárias diferentes estratégias dependendo de cada grupo escolhido pelo jogador. Por exemplo, caso a civilização escolhida tenha sido a europeia, uma das táticas mais eficazes para terminar em primeiro lugar é a de fazer alianças, expandir territorial e militarmente e derrotar os inimigos mais fortes do outro grupo no menor tempo possível. Essa tática possibilita a descoberta de recursos naturais (que fornece pontos extras) e a expansão territorial, por meio da exterminação dos povos mais fracos. Em outras palavras, o jogador, enquanto representante da civilização europeia, tem mais facilidade de enfrentar os povos africanos por meio de estratégias militares. Por outro lado, é mais difícil lidar com as outras nações europeias, já que elas também possuem um bom poderio militar.

Ao contrário da estratégia para os europeus, a tática mais viável para as civilizações africanas do norte do continente não é expandir seus territórios, nem aumentar seu exército para enfrentar outros países, mas buscar manter a paz e a manutenção das estruturas de defesa para proteger as maravilhas naturais em seu território. Fazer alianças de comércio e estabelecer embaixadas em todos os países, europeus e africanos, também são ações fundamentais para tentar sobreviver. As melhores chances de vitória, portanto, estarão na estratégia que conseguir desenvolver as seguintes ações combinadas: a defesa de seu território, a proteção de suas maravilhas naturais e a produção de bens como ouro e algodão para troca.

Por sua vez, quando começa como uma civilização africana subsaariana, o jogador automaticamente deve lidar com a animosidade das civilizações europeias. Não há tratados, trocas amigáveis, relações diplomáticas. Pelo contrário, sobram atitudes hostis por parte dos líderes de outras nações, que ameaçam: “Se você continuar a expandir o seu império em terras que eu sinto que são minhas, isso só acabará com a possibilidade de amizade entre nós.” Ou ainda, categoricamente: “Suas terras pertencem a mim.” As melhores chances de vitória estão em produzir cultura – por meio da instalação de museus, teatros etc. – e, por meio dela, sobreviver, já que é difícil conquistar territórios e construir um forte poder militar como nação africana subsaariana.

Fig. 2: Detalhe da tela do jogo *Civilization V*, Scramble for Africa.



Fonte: Disponível em: [https://civilization.fandom.com/wiki/Scramble\\_for\\_Africa\\_\(Civ5\)](https://civilization.fandom.com/wiki/Scramble_for_Africa_(Civ5)). CC-BY-SA.  
Acesso em: 23/06/24.

Como se nota, a escolha de uma ou outra nação é determinante para a história que será escrita ao longo do jogo. Isso significa que a narrativa a ser construída pelo jogador será resultado não apenas de suas decisões como líder, mas também das qualidades e configurações técnicas próprias de cada nação. Assim, é possível estabelecer um paralelo entre os papéis dessas nações no jogo e no episódio da Partilha da África. Ou seja, pode-se dizer que é a própria mecânica do jogo, com as permissões e restrições impostas por seus desenvolvedores a cada civilização, que acaba por reproduzir características próprias das nações envolvidas no episódio histórico da Partilha da África, a partir de um ponto de vista europeu.



Se por um lado, portanto, fugir dos papéis preestabelecidos das nações não é uma opção, por outro, o jogador possui total liberdade para planejar suas ações de combate, defesa e desenvolvimento. Como uma simulação, a cada vez que é jogado, *Civilization V* conta uma história diferente da partilha da África.

Não há uma história única, a não ser aquela que o próprio jogador, personificando um avatar, constrói, de acordo com certos limites nas condições de possibilidade. A história é, portanto, reescrita a cada jogada, com a chance, inclusive, de que um país africano derrote os seus inimigos africanos e europeus. Porém, mesmo havendo uma vitória de uma nação africana, ela é limitada em suas agências e condições de atingir tal feito.

Nesse sentido, observa-se que a referência a uma determinada narrativa deste evento fica implícita ao longo do jogo, circunscrita particularmente à sua mecânica, com vantagens e ganhos mais direcionados para o lado do explorador.

### **A trilha musical do video game *Civilization V***

A música “Scramble for Africa Scenario - Ujuba na takaburi” foi composta para o video game *Civilization V* por Geoff Knorr, premiado compositor americano de música para mídia e a sala de concertos e professor do curso introdutório de som e música para video games no Peabody Institute, em Baltimore, com trabalhos para vários títulos de video games (Firaxis Games e Stardock Corporation), incluindo, entre outros, *Civilization V*, *Civilization: Beyond Earth*, *Galactic Civilizations III*, *Civilization VI*.

Na análise da música do video game,<sup>11</sup> pretendemos identificar as estratégias utilizadas pelo compositor para trazer traços da música africana para a sua peça, e, ao mesmo tempo, apresentar outros que se contrapõem a essas escolhas, visando denotar a diversidade musical existente no continente africano. Por outro lado, apontaremos elementos da música erudita ocidental que predominam na música de Geoff Knorr, notadamente a instrumentação, uma orquestra tradicional com os quatro naipes,

---

<sup>11</sup> A análise se baseia na audição da peça e nas informações oferecidas pelo compositor no seu site oficial.

cordas, madeiras, metais e percussão, e o pensamento tonal que orienta a condução melódico/harmônica, a estrutura formal e a afinação exata dos sons da peça. Tais preferências são coerentes com a formação e os hábitos culturais do público alvo do video game, sobretudo o europeu, assim como são referências musicais, especialmente o tonalismo<sup>12</sup>, que acompanharam a “missão de civilização ostensiva da Europa na África de 1840 em diante [...], desempenhado um papel na rede de trocas e imposições que definiram o colonialismo europeu na África” e influenciando os costumes e padrões dos africanos (Agawo, 2021, p. 2-3).

O *The New Grove Dictionary of Music and Musicians* (Sadie, 1900) apresenta duas grandes divisões para o estudo da música africana: 1. o norte da África (*Afrique blanche*), área setentrional ou saariana que corresponde a 30% da população africana com povos de origem caucasoide e árabe, religião muçulmana e padrão de vida baixo, mas superior à maioria dos povos africanos; 2. a parte subsaariana (*Afrique noire*), que engloba a maior parte da população africana caracterizada pela heterogeneidade e variedade de etnias e pelos baixos indicadores sociais.

De acordo com Sadie (1900), a música da região subsaariana, que claramente inspirou a música de Knorr, se subdivide em áreas de distintas características musicais. A primeira delas corresponde à África Oeste, subdividida em três subáreas: 1. Oeste do golfo da Guiné, desde a Libéria até as regiões costeiras da Costa do Marfim, com o destaque para o uso de intervalo de terças na música vocal e instrumental; 2. Baía de Benin (regiões costeiras de Gana, Togo, Nigéria, Benin, Camarões, Guiné Equatorial, Gabão), com canções com temas sagrados em textura homofônica com longas e elaboradas melodias; 3. as áreas restantes, que abrangem as regiões negras, não só da África do Sul, mas da Nigéria, Camarões, Gabão, República do Congo e Angola, com a evidência de padrões mais gerais da música negra, como estruturas em escala pentatônica, maneira espontânea de se fazer música e emissão vocal mais natural. A segunda grande subdivisão da música subsaariana corresponde ao leste e sul da África, cuja principal característica é a exaltação da posição social concedida aos tambores,

---

<sup>12</sup> Agawo (2021, p. 2-3) define o tonalismo como “sistema hierarquicamente organizado de relações entre as alturas” e acrescenta: “o tonalismo continua sendo o sistema mais influente de organização de alturas na Europa Ocidental, desde o início do século XVIII”.

particularmente à variedade de tambores do leste da África. Além dessas duas divisões, há a música dos povos Khoisan e Pigmeus da África central, que possui em comum, principalmente, a textura polifônica do seu canto, com partes distintas pelo timbre e alcance relativamente amplo da voz (Sadie, 1900, p. 148).

A inclusão dos “muito tambores” foi fundamental para a concepção da ambiência africana na referida música de Knorr. Além desses, ele utilizou outros instrumentos de percussão, cujas qualidades tímbricas e melódicas reforçam a sonoridade africana da peça. A instrumentação é a seguinte: Naípe das madeiras: 2 Flautas, 2 Oboés, 2 Clarinetas, 2 Fagotes; Naípe dos metais: 4 Trompas, 2 Trompetes, 2 Trombones, Tuba; Naípe da Percussão: Tímpano, Prato suspenso, Tambor, Tam-tam, Pratos, 5 Kalimbas, Marimba Africana, Marimba, Djembe, Djembe Ensemble, Congas, Batas, Axatse, 5 Chocalhos; Naípe das cordas: Violinos, Violas, Violoncelos e Contrabaixos; e Coral.<sup>13</sup> Portanto, é uma grande orquestra sinfônica acrescida de instrumentos de percussão africanos.

Entre os tambores, o *djembê* é um dos mais tradicionais instrumentos de percussão da África Ocidental. Em forma de taça, ele é esculpido a partir de uma única peça de madeira coberta com uma pele de animal para receber o toque percussivo. *Batá* é um tambor horizontal, formado por uma caixa de ressonância, geralmente um cilindro de madeira, coberta com couro nas duas extremidades, sendo um dos lados maior que o outro. *Conga* é semelhante ao atabaque, porém de casco cônico ovalado usado em par ou trio, podendo ser sustentado por suportes. O *xequerê*, como é predominantemente conhecido na Nigéria, está presente ao longo de todo o continente africano com outros diferentes nomes, (*abê, agbê, lilolo, axatse*), e consiste de uma cabaça seca cortada em uma das extremidades e envolta por uma rede de contas.

Entre os instrumentos de percussão de altura definida, Knorr escolheu a *Kalimba* ou *mbirra*, pertencente à família dos lamelofones dedilhados, que surgiu em região próxima ao atual Zimbábue e se espalhou pela África. Eles podem variar pelo número de teclas, pelo material de que são construídos dentro ou sobre o corpo (cabaça, madeira, bambu, coco), pela presença de furos e sua localização, ou ainda se

---

<sup>13</sup> A audição da peça está disponível em <http://www.geoffknorr.com/scramble-for-africa-scenario>. Acesso em: 23/06/2024.

são utilizados materiais acoplados às teclas para alterar o som. Já a marimba africana, *balafon* ou *dimba* (Kimbundu – língua angolana), também do grupo de percussão de altura definida, tem origem angolana e é comum na África subsaariana. Possui um número reduzido de teclas de madeira que produzem som ao serem percutidas com baquetas (normalmente 2 a 4) ou com as mãos, e utiliza uma solução de cabaças para os ressonadores, o que exige um formato curvo e amarrações em couro e cordas.

Além dos instrumentos de percussão inseridos na música de Geoff Knorr, as sociedades africanas se expressam musicalmente por meio de outros, das famílias das cordas e dos sopros, que tornam sua música mais rica e diversificada.

Entre os instrumentos de cordas, o arco musical (*musical bow*)<sup>14</sup>, parecido com o nosso berimbau, porém de pequena dimensão e tocado com a boca, é o mais difundido. O *masinko*<sup>15</sup>, ou violino de uma corda (Etiópia), é precursor dos instrumentos de cordas friccionadas (violino, viola, etc) e aparece em outras formas e nomes, como *riti* (Senegal), *goge* ou *gonge* (Níger, Gana e Nigéria), *zese* ou *sese* (República Democrática do Congo, Kenya e Tanzânia) e *endingigi* (Uganda), e, ainda, o *korá*,<sup>16</sup> uma espécie de cítara com 21 ou mais cordas. Entre os de sopro, encontram-se flautas, trompas e trompetes, construídos a partir de materiais diversos, como chifres de animais e presas de elefante, pedaços inteiros ou compostos de cabaças, pedaços de bambu com um sino feito de cabaça anexado, ou entalhados em madeira.

Além dos instrumentos, Geoff Knorr utiliza um coral vocal para a melodia principal da peça. A respeito das características melódicas da música africana, Nketia destaca as flexibilizações nas afinações das notas, que contrastam com a nossa tradição ocidental:

o uso da escala na música vocal, tendo de quatro a sete graus, não é diferente daquele utilizado pela música instrumental. Para qualquer grau da escala, no entanto, nem sempre é possível encontrar correspondência absoluta entre os tons vocais e as afinações instrumentais. Na prática musical africana, as áreas de tolerância da

<sup>14</sup> Assista em [https://www.youtube.com/watch?v=bTnVb\\_JVIWc](https://www.youtube.com/watch?v=bTnVb_JVIWc) o arco de boca tocado por um músico Aka. Acesso em: 23/06/2024.

<sup>15</sup> Assista em [https://www.youtube.com/watch?v=VZsrHSPrc\\_I](https://www.youtube.com/watch?v=VZsrHSPrc_I) um músico africano tocando masinko. Acesso em: 23/06/2024.

<sup>16</sup> As informações foram extraídas de <https://www.youtube.com/watch?v=UEL5Y7vFZmw>, entrevista de José Galissa, mestre do Korá. Acesso em: 23/06/2024.

variação de altura para determinadas notas da escala são muito maiores do que as das tradições que baseiam sua música em uma altura fixa de 440 vibrações por segundo para a nota Lá. (Nketia, 1974, p. 147)

Ou seja, na prática musical dos africanos a afinação comporta sutis oscilações, distinções e variações das frequências das notas, diferentemente da tradição europeia que, a partir da referência de 440 vibrações por segundo estabelecida para a nota Lá3-diapásão, prima pelo rigor da afinação entre os integrantes de um grupo cantante, de um conjunto instrumental ou da mescla dos dois, como é o caso da música de Knorr.

De acordo com Simha Arom (2004), a escala musical mais difundida na África é a pentatônica, sendo inclusive a base da afinação da maioria dos instrumentos cuja afinação não pode ser variada, como marimbas e *kalimbas*. A escala é constituída de cinco sons estabelecidos pelos intervalos ascendentes de 5as justas, por exemplo, Fá - Do - Sol - Ré - Lá, dispostos em ordem escalar, como, no caso, Fá - Sol - La - Do - Ré. A ausência de semitons dessa escala, segundo Arom (2004, p. 24), “provavelmente indica um limiar mais amplo de percepção intervalar do que o das músicas europeias”.

A escala pentatônica é um elemento importante da música de Knorr para o cenário da África, presente de maneira mais estrita no acompanhamento realizado pelos instrumentos africanos marimba e *kalimba* (Fig. 3), que tradicionalmente já recebem essa afinação.

Fig. 3: Melodia pentatônica do acompanhamento instrumental da música *Ujuba na takaburi*. A numeração corresponde à ordem das notas na escala pentatônica a partir da nota fá



Fonte: Excerto musical elaborado pelas autoras.

Já o texto da melodia do coral é um poema africano de 1900, em idioma Swahili, escrito por M. M. Mulokozi e intitulado *Ujuba na takaburi*. Segundo Knorr, ele foi escrito para os governantes árabes que precederam os colonizadores europeus: “Curiosamente, quando os europeus tomaram o poder na África Oriental, os indígenas

sentiram-se mais livres em expressar seu ódio ao domínio árabe que precedeu o domínio europeu.” (Knorr, 2017)

O continente africano é multilinguístico com mais de 2000, que corresponde a 30% dos idiomas de todo o planeta. Conhecem-se mais de 1000 línguas africanas divididas em seis grandes famílias: afro-asiáticas, nilo-saarianas, nigero-congolesas, banto, khoisan, austronésias.

As línguas estão repletas de música. Pois estas são línguas tonais, em que cada sílaba tem seu próprio tom, intensidade e duração, e na qual cada palavra pode receber uma notação musical. A palavra e a música estão intimamente ligadas e não admitem dissociação ou expressão separada. (...) Na África Negra, é a música que realiza a fala e a transforma em Palavra, aquela maior expressão do homem que o transforma em um criador.<sup>17</sup> (Senghor *apud* Arom, 2004, p. 11)

*Swahili* é uma língua banto com maior número de falantes. É uma das línguas de trabalho da União africana (UA) e uma das línguas oficiais do Quênia, Uganda Tanzânia e parte da República Democrática do Congo, embora os povos *swahili* se encontrem nas regiões costeiras do Oceano Índico.

Segundo Geoff Knorr (2017), o poema de Melanda Busolo selecionado por ele é escrito em um antigo dialeto *swahili*, bastante difícil de ser traduzido, mas para o qual ele apresenta uma paráfrase.

<p>Ujuba na takaburi, uli kwenu walikuwa ya kufanyiza jeuri, ya kupiga na kuua Leo hapana shauri, kuuza wala kununua illa ni kufilisiwa, hadi ni kuza sahani.</p> <p>Ati wale wakisema, Unguja tutanunua, Kulla penyi rumba njema, mwenyewe tutamtoa</p>	<p>Da tua terra tu vieste para cá (África) com tirania e orgulho arrogantes, tua vinda foi marcada por violência e derramamento de sangue ... Não somos mais capazes de negociar e ganhar a vida como antes ... Somos tão pobres que temos de vender nossos pratos ...</p> <p>Se tu vens aqui pensando que simplesmente vai subornar e comprar Zanzibar de nós,</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<sup>17</sup> The languages are themselves pregnant with music. For these are tonal languages, in which each syllable has its own pitch, intensity and duration, and in which each word may be given a musical notation. Word and music are intimately linked and will not tolerate dissociation or separate expression. (...). In Black Africa, it is music which accomplishes speech and transforms it into Word, that higher utterance of man which turns him into a demiurge. Tradução das autoras.

<p>Leo kanda la mtama, nyumbani lawasumbua illa ni kufilisiwa, hadi ni kuza sahani.</p>	<p>vamos cortar tuas festividades e dançar, e mandar-te pra casa pra comer como os pobres, então tu serás pobre a ponto de vender teus pratos...<sup>18</sup></p> <p style="text-align: right;">(tradução das autoras)</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

O compositor faz sua opção com relação à maneira em que o texto será apresentado pelo coro. Sua escolha passa pelo “fascinante canto polifônico dos Aka Pigmeus”, mas se acomoda na textura de “acordes em bloco das partes do coro que lembra o canto tradicional sul-africano, que a maioria dos ouvidos ocidentais ouve como distintamente africano” (Knorr, 2017). A textura homofônica, característica dos corais sul-africanos,<sup>19</sup> certamente foi a mais adequada aos propósitos do compositor e do video game, já que a outra opção traçada por ele, a música polifônica do *Aka*, é bastante distinta ao ouvido ocidental.

Os *Aka* são uma das etnias dos Pigmeus, que, por sua vez, é a denominação para as diversas etnias com muitos idiomas distintos e que se localizam na região central da África, linha do equador, na fronteira da República Central Africana e República do Congo, cujas características comuns são a cor da pele e a baixa estatura.

De acordo com o pesquisador Guilherme Davino (2017), o *iaka* ou *aka* é uma língua tonal de dois tons, o que significa que, dependendo da entonação, uma palavra pode mudar de significado. Sua música e sua dança estão associadas aos cultos religiosos e às situações cotidianas, e o conhecimento musical é transmitido pela observação e imitação. Como são povos nômades, eles utilizam instrumentos pequenos como flautas, lâminas de ferro e arcos de uma ou duas cordas.

A característica peculiar da música *aka* é a sua textura polifônica, com recorrência de padrões melódicos e ostinatos em ciclos de 8, 12 e 16 tempos, e a escala

<sup>18</sup> You came here (Africa) from your land in arrogant tyranny and overbearing pride, your coming was marked with violence and bloodshed...we are not able to trade and make a living as we used to before...We are so poor that we have to sell our plates...If you come here thinking that you will simply bribe and buy zanzibar from us, we will cut short your festivities and dance, and send you home to eat like poor men do, then you will be poor to the point of selling your plates... Tradução das autoras.

<sup>19</sup> Coral Sulafricano Ladysmith Black Mambazo e Coral da Nelson Mandela University, respectivamente em <https://www.youtube.com/watch?v=FclwRECHoWc> e <http://choir.mandela.ac.za/>. Acesso em: 23/06/2024.



pentatônica é a referência melódica, mas sem altura absoluta das notas que são relativizadas. Ela é essencialmente vocal e utiliza, como uma de suas características, o yodel, técnica de canto que se caracteriza pela passagem rápida entre voz de cabeça e de peito, aguda e grave. Ainda segundo Davino, as partes da polifonia, geralmente a 4 vozes, vão se alternando entre os cantores e cada uma tem função específica: *Mòtángòlé* (aquele que conta) é a voz principal, única que emite palavras e que conta uma história, geralmente cantada por homens; *Ngúé wà Lémbò* – (a mãe da música) voz do baixo emitida, geralmente, por homens, possui variedade rítmica; *Òsésé* – (abaixo) – emitida abaixo da *mòtángòlé* e, geralmente, cantada pelas mulheres, possui pouca movimentação rítmica e melódica; *Díyèí* – (yodel) – voz mais aguda emitida, geralmente, por mulheres e crianças, apresenta intervalos melódicos ampliados.

Apesar de utilizar escala musical, poesia e idioma africanos na composição da música do video game, as características musicais que nela predominam, tais como a simetria e regularidade das frases melódicas e da rítmica, as pontuações cadenciais reconfortantes, a condução para um ponto culminante entoado por um grupo coral de quatro vozes que seguem o padrão ocidental de afinação das notas musicais são exemplos do pensamento tonal utilizado pelos colonizadores.

De acordo com Agawo, a música religiosa, os hinos corais e a música para dança e entretenimento, todas elas tonais, são exemplos desse tipo de pensamento tonal exportado à África: “melodias de hinos são convenientemente compostas dentro dos registros normais de vozes masculinas e femininas para que possam ser facilmente aprendidas e lembradas pelas congregações” (Agawo, 2021, p. 3). Segundo o autor, a prática coletiva dessas canções construídas com melodias de fácil assimilação, em um idioma tonal “limitado e limitante”, com cadências reconfortantes, desempenhava um importante papel de poder e controle do colonizador, já que por meio deles os nativos aprendiam uma nova linguagem que não fazia parte de sua prática e que não dominavam. Tais práticas serviram também aos colonizados, por meio das quais eles tinham a oportunidade de “falar” uma nova língua: “Uma língua, aliás, introduzida por europeus que se autodeclaravam iluminados e que prometia acesso a alguns apetrechos preciosos da modernidade – além de, eventualmente, um lugar no paraíso.” No entanto,

Agawo chama atenção para os impactos negativos dessa imposição colonizadora na África:

Deixando de lado a mensagem religiosa, essas características frequentemente acarretam uma série de retrocessos da expressão indígena africana, tanto musical, quanto linguística. Os hinos introduzidos pelos missionários protestantes no século XIX geralmente vinham em uma textura padronizada em quatro partes – soprano, contralto, tenor e baixo – que nenhum grupo africano jamais havia usado antes. Eles vinham revestidos com uma prosódia que poucos africanos teriam reconhecido [...] Tudo isso corresponde a uma violência musical de altíssimo nível. Uma violência cujos impactos psíquicos e psicológicos ainda precisam ser devidamente explorados.” (Agawo, 2021, p. 4)

Embora apresente características marcadamente africanas, a música de Geoff Knorr escrita para o video game, peça artística, orquestral, autoral, notada e com o propósito comercial que lhe é intrínseco, se opõe às seguintes conclusões de Arom (2004, p. 16) sobre as características musicais comuns e predominantes nas sociedades africanas: música **popular**: termo utilizado em oposição à “música artística”, pois não requer conhecimento formal; música **oral**: não possui notação, é transmitida de geração em geração apenas por palavras que saem da boca e da memória; música **anônima e não datada**: não se pode dizer quem compôs, nem quando foi realizada pela primeira vez; música **coletiva**: toda comunidade, no sentido completo de uma entidade cultural, é responsável pela sua preservação e subsequente transmissão; música **para uso interno**: importante meio de comunicação e expressão produzido pelos e para os próprios membros da sociedade.

Geoff Knorr buscou suas fontes inspiradoras na música tradicional africana, entretanto, a diversidade cultural do continente africano é dinâmica, como exemplifica a produção de alguns de seus artistas da atualidade.

Berço de ritmos como o *afrobeat*, *kuduro* e do *kriolo* de Cabo Verde, o continente africano lançou dois expoentes desta variação rítmica – Fela Kuti e Miriam Makeba, e segue produzindo músicos talentosos. Artistas africanos da atualidade<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> O site <https://www.geledes.org.br/os-10-artistas-africanos-mais-interessantes-do-momento/> elege 10 artistas contemporâneos da África. Acesso em: 23/06/2024.

expressam seu interesse em criar músicas abertas para novas influências sem abandonar as tradições africanas. Richard Bona, nascido em uma pequena vila em Camarões, por exemplo, já se apresentou algumas vezes no Brasil e gravou com artistas como Djavan, e Salif Keita, nascido em Djoliba, no Mali, é um dos principais nomes do cenário musical do continente. Apelidado de “a voz de ouro da África”, sua sonoridade condensa elementos tradicionais do Oeste africano com influências europeias e norte-americanas. Entre as mulheres, Dobet Gnahoré, nascida na Costa do Marfim, é um dos nomes mais aclamados na África atualmente e sua música se caracteriza por beber na fonte do *afrobeat* e condensá-lo com elementos do pop africano.

A parceria entre músicos e pesquisadores também tem gerado resultados importantes para o repertório contemporâneo da música africana. São exemplos os trabalhos dos artistas Nii Otoo Annan e Nii Noi Nortey com o etnomusicólogo americano Steven Feld, também antropólogo e linguista que trabalhou por muitos anos com o povo Kaluli de Papua Nova Guiné. Juntos eles improvisam, utilizam instrumentos tradicionais, pesquisam sonoridades, exploram a linguagem musical do jazz e criam uma música nova, experimental e atual.<sup>21</sup> Steven Feld foi o responsável por colocar em evidência o grupo *Por Por: Honk Horn*, formado por motoristas de micro-ônibus ganenses. A União dos motoristas – *La Drivers Union*, que existe desde 1968, ficou conhecida fora de Gana a partir dos anos 2000, quando o musicólogo os inseriu em três faixas de seu disco *The Time of Bells*, vol. 3 (VoxLox, 2005). Dois anos depois, o *La Drivers Union* lançou seu primeiro longa-metragem no *Smithsonian Folkways*, o apropriadamente intitulado *Por Por: Honk Horn Music of Ghana*.

### Considerações finais

O episódio da Partilha da África permanece no imaginário da humanidade de forma muito marcante a ponto de se expressar de várias maneiras, seja em obras visuais

---

<sup>21</sup> No site <http://www.stevenfeld.net/audio-cd-1/jgt622lhf38urjnx1d41090w8bmf4> podem ser apreciados trechos de faixas de CDs da parceria. Acesso em: 23/06/2024.

como pinturas e instalações, seja em forma de poemas, jogos de computador ou de música. Neste estudo trouxemos para a discussão algumas dessas propostas artísticas que, de acordo com as suas especificidades mediáticas, relembram, denunciam ou fazem referência ao referido episódio ofensivo, como o poema “Berlim 1884-85” do poeta nigeriano Niyi Osundare, que reforça a resistência dos africanos à divisão injusta do seu continente, e a instalação de Yinka Shonibare, que atinge grande impacto ao obrigar o espectador a partilhar o mesmo espaço com manequins que encarnam figuras humanas e que representam simultaneamente a dor do passado. A nossa análise se concentrou, no entanto, no video game *Civilization V*, especialmente em aspectos de suas estratégias de disputa e da peça escrita para sua trilha musical.

A análise destaca a mecânica e a jogabilidade de *Scramble for Africa*, pacote de extensão do video game *Civilization V*. Embora proponha possibilidades de “reescrever a história”, dependendo das habilidades e táticas do jogador, os recursos desenvolvidos para o jogo – por exemplo, as formas específicas de atribuição de pontos a cada nação, bem como a modulação das características dos líderes – de certa forma acabam por reproduzir os papéis de cada parte envolvida na conquista do continente. Ao contrário do poema e da instalação mencionados anteriormente, que tecem uma crítica aberta de artistas africanos à Partilha, o jogo – desenvolvido por americanos – propõe novas possibilidades de batalha e de resistência, a partir, porém, do mesmo olhar colonizador.

Na trilha musical do video game *Civilization V*, a utilização de padrões musicais reconhecíveis pelo público alvo como “africanos” parece uma tentativa de equilibrar as forças que representam o evento tratado no jogo. No entanto, pudemos perceber que, assim como as estratégias e os ganhos do jogo são muito mais direcionados para o lado do explorador, na música predominam estéticas europeias, sobretudo, mas não apenas, pela escolha da tradicional instrumentação de uma grande orquestra. A visão ocidental de música erudita, datada, notada, autoral e comercial perceptíveis na referida trilha musical se opõe às características que predominam na música do continente africano, a saber, música popular, não datada, sem autoria, coletiva e voltada para o uso interno. Se por um lado a escolha de características mais marcantes da música africana para os ouvidos ocidentais, tais como “muitos tambores”, o idioma da melodia vocal e escala pentatônica, auxilia na ambientação do cenário do video game, por outro parece

reproduzir a visão dos exploradores da Partilha da África, que se utilizaram também da música como instrumento de domínio e poder, desconsiderando as características próprias do povo africano, a diversidade de etnias, religiões, línguas, culturas, expressões artísticas e musicais.

Em suma, os produtos criados para o episódio da Partilha da África não nos deixam esquecer e, em certa medida, como demonstra sobretudo a análise do video game *Civilization V*, nos obrigam a denunciar, quando as reproduzimos, as atitudes prepotentes e dominadoras que os países europeus adotaram com relação aos povos do continente africano durante aquele evento. Por outro lado, tais expressões artísticas impulsionam novas reflexões não apenas sobre o evento específico, mas nos permite ampliar o nosso olhar em direção ao reconhecimento da distinta riqueza e diversidade cultural dos povos africanos.

## Referências

AGAWU, Kofi. O tonalismo como força colonizadora na África. Tradução, comentários e contextualização de José Henrique Padovani. **Revista Vórtex**, Curitiba, v. 9, n. 1, p. 1-34, 2021.

AGAWO, Koli. **Representing African Music: Postcolonial Notes, Queries, Positions**. New York, London: Routledge, 2003.

AKA. **The Polyphonic Singing of the Aka Pygmies of Central Africa**. Unesco, 2009. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=yKLxFmnYO\\_I](https://www.youtube.com/watch?v=yKLxFmnYO_I). Acesso em: 23/06/2024.

AROM, Simha. **African Polyphony & Polyrhythm: Musical Structure and Methodology**. Trad. Martin Thom, Barbara Tuckett e Raymond Boyd. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.

DAVINO, Guilherme do Nascimento. **Música vocal Aka e canto difônico**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OGVCpFPngU4>, jul. 2017. Acesso em: 23/06/2024.

KNORR, Geoff. **Geoff Knorr**. Disponível em: <http://www.geoffknorr.com/>. Acesso em: 23/06/2024.

LANGUAGES OF AFRICA. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Languages\\_of\\_Africa](https://en.wikipedia.org/wiki/Languages_of_Africa). Acesso em: 23/06/2024.

NEITZEL, Britta. Performing Games: Intermediality and Video Games. In: RIPPL, G. (Ed.). **Handbook of Intermediality: Literature - Image - Sound - Music**. Berlin: DeGruyter, 2015. p. 584-602.

NKETIA, J. H. Kwabena. **The Music of Africa**. New York, London: W. W. Norton & Company, 1974.

OSUNDARE, Niyi. BERLIN 1884/5. "Come buy History! Come buy History". In: **Lyrikline**. Disponível em: <https://www.lyrikline.org/en/poems/berlin-18845-12576>. Acesso em: 23/06/24.

SADIE, Stanley (Ed.). **The New Grove: A Dictionary of Music and Musicians 1450-1889**. [S.l]: [S.n.], 1900.

SHONIBARE, Yinka. Scramble for Africa (2003). In: **Yinka Shonibare MBE**. Prestel Verlag, 2008.

SID Meier's Civilization V: Brave New World, Cenário Scramble for Africa, versão para Windows PC: Firaxis Games, 2013.

Recebido: 24/06/2024

Aceito: 14/11/2024

## ARGs<sup>1</sup> E FILMES: UMA REMIXABILIDADE REAL E IMERSIVA

Tiago Mendes Alvarez<sup>2</sup>

**Resumo:** Neste artigo, propõe-se a análise dos jogos de realidade alternativa – ARG como ferramenta de entretenimento e sociabilidades, relacionando este formato de jogo com os conceitos de transmídia levantados por Henry Jenkins (2009), como também a conexão aos conceitos de remixabilidade dados por Lev Manovich (2005) e Vito Campanelli (2015). Para discorrer sobre as mais variadas formas de ARGs, o artigo terá como base o estudo teórico da autora Jane McGonigal (2003, 2011). Desta forma, o artigo irá expor este formato de jogo como uma forma inovadora e de aproximação do “real”, desconstruindo alguns aspectos ligados às redes e suas virtualidades.

**Palavras-chave:** cultura digital; remixabilidade, transmidialidade, imersão

### ARGs AND FILMS: A REAL AND IMMERSIVE REMIXABILITY

**Abstract:** *In this paper I propose the analysis of the ARGs like of entertainment tool and sociabilities, relating this format with the concepts of transmedia raised by Henry Jenkins (2009), as well as the connection to the concepts of remixability given by Lev Manovich (2005) and Vito Campanelli (2015). To discuss the most varied forms of ARGs, the article will be based on the theoretical study of author Jane McGonigal (2003, 2011). Thus, the article will expose this game format as an innovative way of approaching the "real", deconstructing some aspects related to networks and their virtualities.*

**Key Words:** *digital culture; remixability, transmediality, immersion*

---

<sup>1</sup> “Em outras palavras, os ARGs são jogos aos quais nos dedicamos para obter mais na vida real, em oposição a jogos com os quais pretendemos escapar da realidade.” (MCGONIGAL, 2011, p. 125).

<sup>2</sup> Doutor em Comunicação pela Universidade Federal do Paraná – PPGCOM. Atualmente é professor do curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual na UNESPAR - Campus de Curitiba II - FAP. E-mail: tiagom.alvarez@gmail.com.br.



### ARGs como Narrativa Transmídia<sup>3</sup>

ARG é a abreviação dada para o termo *alternative reality gaming*. Também conhecido como jogo de realidade alternativa, estes *games* envolvem os participantes de maneira virtual e real, fazendo com que o observador se torne participativo no processo de entretenimento e consumo de uma determinada mídia. Segundo Jane McGonigal (2004, citado por Jenkins *et al.*, 2009), os ARGs são um “drama interativo jogado *online* e em espaços do mundo real”. Estes jogos basicamente promovem o envolvimento do espectador a partir da geração de uma série de enigmas, onde cada “jogador” tenta decifrar diversas informações colocadas em *websites* e que, por vezes, precisam ser solucionados em um campo real. A fragmentação e a conexão destas diversas partes de um todo informativo, determinam os ARGs como narrativa transmídia.

Vale lembrar, que, mesmo sendo inovador sob o aspecto da interatividade, o modo participativo dos ARGs já vem sendo vislumbrado de maneira similar há tempos no campo cinematográfico, como é o caso do filme *Matrix* (1999) e de seus inúmeros produtos midiáticos. Para Henry Jenkins (2009, p. 136), ao se referir à obra das irmãs Wachowski, “nunca uma franquia de filmes exigiu tanto de seus consumidores”. Para Jenkins, “o filme original, *Matrix*, levou-nos a um universo onde a linha entre a realidade e a ilusão constantemente se fundiam” (*ibidem.*, 2009, p. 136). A diferença entre os ARGs e a franquia *Matrix*, seria a capacidade de interação que os jogos de realidade alternativa proporcionam, com a interatividade via *websites* e participação física dos fãs na dissolução de tramas que envolvem a mídia consumida.

Em um evento ocorrido em Osaka, no Japão, na efervescência da trilogia naquele momento, o público fã de *Matrix* se organizou por conta própria, reencenando coreografias de trechos do filme *Matrix Reload* em locais reais, proporcionando a interatividade de diversas pessoas. Neste caso, o próprio público, sem envolvimento ou influência direta da produção da franquia, atuaram como protagonistas na elaboração

---

<sup>3</sup> Histórias que se desenrolam em múltiplas plataformas de mídia, cada uma delas contribuindo de forma distinta para nossa compreensão do universo; uma abordagem mais integrada do desenvolvimento de uma franquia do que os modelos baseados em textos originais e produtos acessórios. (JENKINS, 2009, p. 138).

da ação interativa, agindo, de certa forma, como atores participativos em uma relação direta com a obra. Este exemplo corrobora a ideia do “faça você mesmo”, citada pelo autor Vito Campanelli (2015), que explica sobre o fenômeno do aumento participativo das massas e o relacionamento com as coisas à nossa volta. Para o autor,

O modelo de Flusser da “sociedade discursiva” assume uma forma semelhante: as mensagens são irradiadas de maneira unidirecional dos centros / remetentes. O que falta a esses tipos de teorias é uma descrição do faça você mesmo (*DIY*), como um fenômeno de massa; isto é, as massas participam mais do que apenas artistas. Nesse sentido, é fácil observar que, desde a década de 1950, em resposta à progressiva massificação, especialização e automação da produção de bens, bem como à crescente especialização das tarefas de trabalho, o desejo de recuperar a posse de um relacionamento mais direto com as coisas se espalha em todas as direções. (CAMPANELLI, 2015, p. 74, tradução nossa).

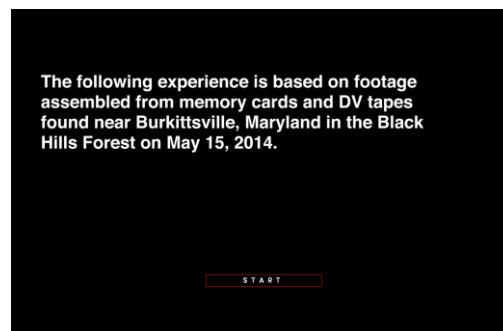
Campanelli (2015) elabora uma reflexão sobre as ideias utópicas do autor Vilém Flusser, em relação ao advento do que ele chama de uma “sociedade telemática à luz de uma cultura de *remix*” (*ibidem.*, 2015). O autor relaciona a cultura *remix* como um fenômeno globalizado, no qual o desenvolvimento de novas informações tornam-se fundamentais na distinção das diversas formas culturais em meio à heterogeneidade social.

No mesmo contexto de *Matrix*, compreendendo o surgimento dos ARGs a partir de diversos contextos históricos, não há como descartar o filme *The Game* (1997) como referência dos princípios participativos em jogos reais. Este filme, dirigido por David Fincher, contém em sua narrativa vários elementos estruturais que acabaram se tornando fonte de inspiração para novos modelos de jogos de realidade alternativa. Em *The Game*, o protagonista principal – Nicholas, interpretado pelo ator Michael Douglas, passa pelo trauma da perda de seu pai, ocorrido durante sua infância. Seu irmão – Conrad, representado por Sean Penn, insiste em ajudá-lo, oferecendo uma espécie de tratamento por meio da empresa *CRS – Consumer Recreation Services* (Serviços de Recreação ao Consumidor). A partir da assinatura de um contrato com a empresa, um dia após ter aceito a proposta, Nicholas passa por uma série de jogos “reais”. Durante o enredo, a narrativa torna-se tão envolvente que o espectador se conecta ao próprio personagem, encarando os acontecimentos como verdadeiros e se colocando no lugar do protagonista, como se estivesse dentro de uma trama psicológica exposta ao longo

do filme. Ao final, quando surge a dúvida de que tudo poderia ser um delírio, revela-se que os acontecimentos ocorridos se tratavam apenas de um jogo.

Além de *Matrix* e *The Game* – filmes que se aproximam dos conceitos de criação dos ARGs, existem outros produtos midiáticos que podem ser considerados como antecessores aos jogos de realidade alternativa, e que, de certa maneira, influenciaram o desenvolvimento de formas de entretenimento cada vez mais interativas. Dentre os precursores, o filme *Bruxa de Blair* (1999) se destaca na oferta de um modo de narrativa transmídia nunca visto em outras cinematografias. Com o objetivo de interação e na tentativa de conquistar os consumidores fãs na totalidade, várias lendas falsas foram criadas para persuadir os espectadores. Segundo Ed Sanchez, um dos produtores do projeto, tudo deveria ser “baseado na decisão de tornar tudo o mais real possível” (SANCHEZ, *apud* JENKINS *et al.*, 2009). Para transformar o projeto *Bruxa de Blair* em algo ainda mais instigante, foram elaboradas narrativas paralelas, por meio de várias mídias promovidas no próprio *website* do filme (infelizmente inativo, mas que pode ser acessado numa versão arquivada). Antes de ser desativado, o espectador poderia acessar o conteúdo do site numa experiência de 360 graus (Figuras 1, 2 e 3), onde o público poderia revisitar a história, interagindo com o conteúdo por meio de uma câmera subjetiva<sup>4</sup>. Outro aspecto que passava a sensação imersiva de suspense e terror do filme, eram as vinhetas – bordas escurecidas, enquanto se caminhava virtualmente pelo ambiente. Ao passar o *mouse* por cima de alguns elementos contidos nas cenas, o espectador poderia reviver a história, gerando uma atualização do próprio filme, tornando-se sujeito na interação do conteúdo.

Figuras 1, 2 e 3.



<sup>4</sup> Por conta do caráter centrado (focalizado) do que ela mostra, frequentemente, a câmera subjetiva é “comparada com um olho no exercício do olhar”. (AUMONT, Jacques; MARIE, Michel, 2006, p. 279).

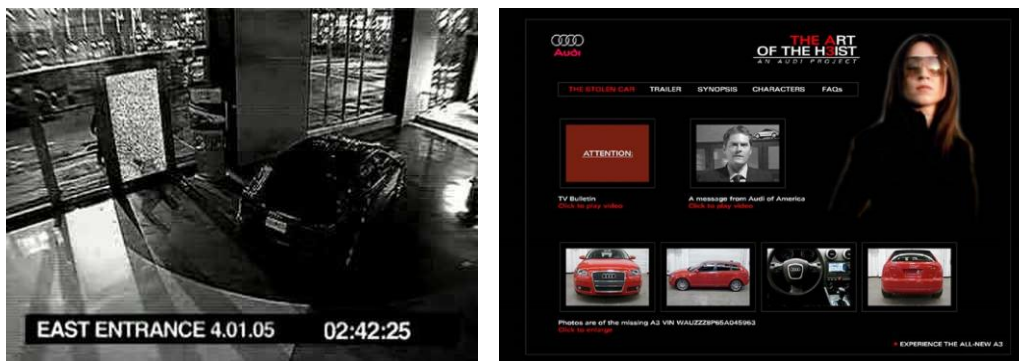


Frames capturados da plataforma vimeo: <https://vimeo.com/185742459>

Tangenciando o campo cinematográfico, a empresa *Campfire*, dos mesmos realizadores dos trabalhos transmídia de *Bruxa de Blair*, produziu uma campanha publicitária intitulada *The Art of the Heist* (2005), referente ao novo lançamento do modelo de carro A3, da empresa de automóveis *Audi*. Segundo o *website* da *Campfire*, a proposta da campanha seria oferecer ao espectador “uma experiência de realidade alternativa imersiva de 24 horas por dia” em que cada participante poderia interagir com “encenações em múltiplas plataformas”. (*Campfire et al.*, [2005?], tradução nossa). O “jogo”, promovido pela empresa, simulava um furto de um dos carros modelo A3, fazendo com que o espectador pudesse investigar quem poderia ter levado o automóvel e onde ele estaria localizado. O *frame* retirado de um dos vídeos oferecidos por meio do *website* da peça publicitária (Figura 4 e 5), mostra, por meio de uma câmera de segurança, o momento em que os supostos criminosos quebram a vidraça da porta de entrada da concessionária.

No *website*, ficaria acessível ao usuário a filmagem de um dos personagens fugindo e sendo descoberto pelo segurança da empresa, como também a divulgação do desaparecimento do automóvel em vários meios de comunicação. Com o implante de pistas em locais públicos, a *Campfire* disponibilizaria ao espectador possíveis localizações onde os falsos criminosos poderiam ter escondido o carro furtado. Desta forma, por meio de um formato envolvente e criativo de ARG, os produtores da campanha ofereciam uma interação completa com o produto, tornando o consumidor participe ativo da peça publicitária.

Figuras 4 e 5



Frames capturados do website: <https://campfirenyc.com/>

Além do cinema e da publicidade, os ARGs também estarão presentes em *games* de forma orgânica. No jogo *Majestic*, lançado pela empresa *Electronic Arts*, em 2001, o participante teria acesso às informações por meio de telefonemas, *e-mails*, *softwares* de mensagens instantâneas, *smartphones*, fax ou visitando os sites gerados pelo *game*. Cada jogador poderia ter acesso a uma série de quebra-cabeças para tentar revelar a história e seguir adiante na proposta narrativa. No artigo “*This Is Not a Game*”: *Immersive Aesthetics and Collective Play* (2003), a autora Jane McGonigal situa o formato ARG como: “Isto não é um jogo”. Para McGonigal (2003), *Majestic* estaria mais conectado com a vida real do que propriamente com um jogo virtual. No texto, a autora comenta a proposta dada pelo *game* e seu aspecto imersivo.

O jogo imersivo *Majestic* da *Electronic Art*, por exemplo, foi lançado em agosto de 2001 com uma enorme divulgação [...]. Alguns dias depois do lançamento oficial do *Majestic*, no entanto, os jogadores registrados receberam um *e-mail* com a informação de que o *game* havia sido adiado por tempo indeterminado devido a um incêndio acidental na sede do jogo. Para a decepção dos jogadores, o anúncio evaporou-se. No entanto, ao receber telefonemas e mensagens instantâneas de uma fonte anônima, alegava-se que o fogo ocorrido da sede do jogo *Majestic* era um incêndio criminoso e que fazia parte de uma conspiração maior e perigosa. Assim começou o jogo “real”, que de forma inteligente, destruiu tudo o que poderia se entender como um jogo, mergulhando os jogadores na forma mais verossímil de suas ficções. (MCGONIGAL, 2003, p. 04, tradução nossa).

*The Beast*, outro *game* também lançado em 2001, pode ser considerado o primeiro ARG desenvolvido para permitir a interação quase completa do espectador

com a obra. O jogo foi desenvolvido para promover de forma imersiva o filme *A.I. – Inteligência Artificial* (2001), do diretor Steven Spielberg. Em “A Besta” – *The Beast*, a imersão se dava a partir da interação do espectador com as diversas mídias produzidas em formato rizomático<sup>5</sup>. Segundo um dos principais desenvolvedores do jogo, Sean Stewart, o conceito inicial do projeto tinha como intenção a criação de “um mundo totalmente autônomo na *web*” (STEWART, citado por JENKINS *et al.*, 2009).

A autora McGonigal (2003), relata que *The Beast* foi descoberto ao acaso por um consumidor fã chamado Cabel Sasser. Sasser “descobriu, junto a outros amigos, o jogo pela primeira vez ao visualizar um crédito provocativo (“*Jeanine Salla, Sentient Machine Therapist*”) em um *trailer* do filme *A.I. – Inteligência Artificial*.” (MCGONIGAL, 2003, p. 2, tradução nossa). Após uma intensa pesquisa do nome *AI Salla* nas redes, foram encontrados uma série de *websites* ligados a questões técnicas, sociais e filosóficas relacionadas à inteligência artificial, dando aos consumidores fãs uma nova camada de entretenimento e de interesse na busca de informações sobre o filme. Segundo Jenkins (2009), os chamados *Cloudmakers*, consumidores que jogavam *The Beast*, relataram na época que “à medida que fomos aprimorando a solução dos enigmas, eles [os programadores] tiveram de criar enigmas cada vez mais difíceis. Estavam reagindo a coisas que fazíamos e dizíamos.” (JENKINS, 2009, p. 179).

Novamente percebe-se o espectador como sujeito ativo nas ações que ocorrem nas mídias oferecidas. Na campanha publicitária *The Art of the Heist* e nos *games Majestic e The Beast*, fica visível como os consumidores tornam-se partícipes dos projetos, deslocando a posição conservadora do observador que aguarda que tudo ocorra de forma quase autônoma a sua frente. Desta maneira, o ARG torna-se uma ferramenta de alto grau imersivo, ampliando as capacidades do indivíduo e seu ato participativo, corroborando com a ideia já afirmada por Fátima Régis (2008, p.32), em que produtos de divertimento contemporâneo demandam das “competências cognitivas”, onde o indivíduo poderá ampliar suas competências “sensoriais, lógicas, criativas, sociais e cibertextuais”, tornando o corpo um agenciador dos comandos da mídia em que está inserido.

---

<sup>5</sup> Um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, *intermezzo*. (DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix, 2010, p. 37).

Os produtos de entretenimento atuais parecem demandar além das atividades mentais, a ação do corpo e de formas cognitivas que não podem ser reduzidas às habilidades representacionais e conteudísticas pelas quais costumamos julgar a cultura de massa. [...] Para pensadores como Daniel Dennett, Georg Lakoff e Mark Johnson, os processos mentais envolvem não apenas as habilidades tradicionalmente classificadas como mentais (lógicas e racionais), mas todas as habilidades humanas, incluindo as sensório-motoras, perceptivas, emocionais e sociais. (RÉGIS, 2008, p. 35).

De certa forma, quando se fala em ações do corpo, não há como descartar a visão adotada no discurso do autor Jonathan Crary (2012). Em seu livro, *Técnicas do Observador*, Crary destaca a ideia de desprendimento do observador passivo, remetendo à compreensão de que cada vez mais o corpo humano estará se relacionado de forma aprofundada com o objeto, deixando parcialmente de lado os dispositivos, como antigamente era o caso da câmara escura<sup>6</sup> e sua relação com o observador. Para Crary (2012, p. 113), desde o século XIX houve um “desenraizamento de visão em relação ao sistema representacional mais inflexível da câmara escura” e que aos poucos o observador passou, portanto, a ter um papel ativo onde o corpo tinha uma ação participativa na dissolução da leitura dos objetos.

Se comparado aos jogos de realidade alternativa (ARGs), a câmara escura teria a similaridade de um jogo tradicional, que tem na tela e em seus comandos, seus únicos artifícios tecnológicos. Na câmara escura ou no *game* usual, por vezes, o observador se utilizará apenas de alguns sentidos para o desenvolvimento narrativo. O filme, em seu formato habitual, sem o uso de outras mídias que carregam o espectador para diversos caminhos possíveis na própria narrativa, de certo modo, também poderá estar relacionado ao conceito estrutural da qual a câmara escura faz parte.

Ao pensarmos os ARGs como narrativas interativas e imersivas, a partir do conceito de que esses jogos apenas funcionam com a participação ativa, não só por meio dos *websites*, mas também na presença em espaços reais, entende-se que esse modo de entretenimento e de consumo seria incompreensível se não fosse compactuado como um modelo significativo de narrativa que transita por múltiplos canais de mídia.

---

<sup>6</sup> Segundo Laurent Mannoni, também chamada de *câmera obscura*, em latim, foi um experimento onde se fazia um pequeno orifício no interior de uma sala e onde a luz refletida projeta-se para dentro do espaço, formando a imagem do lado oposto à do orifício. (2003, p.31-32).



Para Jenkins (2009, p. 138), uma história transmídia “desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo”. Desta forma, os sujeitos fazem parte do processo da obra, interagindo de maneira participativa e completando um ciclo, que muitas vezes precisa ser finalizado pelo espectador. Sobre o conceito de narrativa transmídia, Jenkins ainda afirma que:

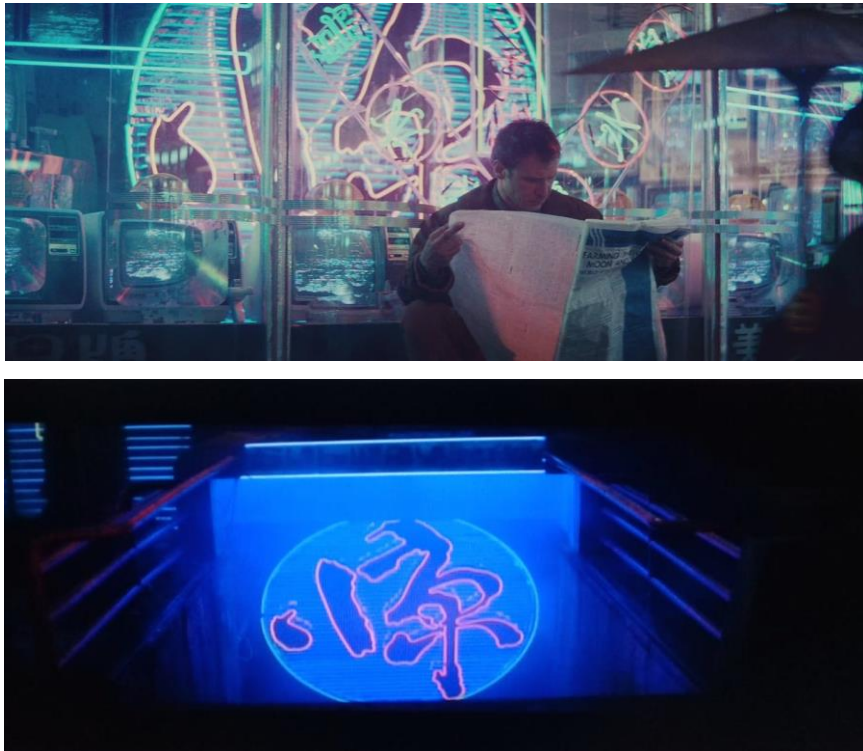
Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. [...] A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. A redundância acaba com o interesse do fã e provoca o fracasso da franquia. Oferecer novos níveis de revelação e experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor. (JENKINS, 2009, p. 138).

O filme *Blade Runner* (1982), por exemplo, acabou se tornando um produto midiático que possibilitou ao espectador diversas formas de interação em sua própria narrativa. Como nos ARGs, o efeito de transmídia neste filme é altamente onipresente, onde variadas camadas narrativas são apresentadas ao observador atento, mesmo antes de existirem os formatos rizomáticos em outras mídias. *Blade Runner*, tem como característica distinta, apresentar ao espectador pequenos detalhes visuais que contribuem para questionamentos em relação aos personagens e a própria história. Com a inserção pontual de alguns elementos em cena, seja por meio da arte ou da fotografia, o filme foi capaz de permitir ao espectador novas possibilidades de leitura.

A partir da inserção de pequenos origamis de papel, em alguns planos do filme – e que aparentemente pareciam não ter sentido na trama, as variadas camadas começam a se tornar mais evidentes a partir do surgimento de um unicórnio de origami – elemento que teria ligação com um sonho do personagem Deckard. Com este desdobramento, o contexto da história se altera, apresentando novas ramificações narrativas que ampliariam significativamente a estrutura do filme. Segundo Neil Young (2009, citado por Jenkins, *et al.*, 2009, p. 176), na versão de Ridley Scott, diretor de *Blade Runner*, “a inclusão de um pequeno segmento adicional, mostrando Deckard descobrindo um unicórnio de origami levou os espectadores a questionar se Deckard seria um replicante”.

Em 2007, após a mostra da versão *Director's Cut*, houve o lançamento do documentário *Dangerous Days: Making Blade Runner*. Neste documentário há diversas revelações da produção sobre uma série de enigmas contidos no filme, no formato de imagens e ícones visuais. Por meio de relatos dos produtores, fotógrafos e diretores de arte, neste filme, destaca-se a utilização de vários ideogramas (Figuras 6 e 7) em diversos planos velados de forma criativa por meio da direção de fotografia e direção de arte do filme. O ideograma, muitas vezes localizado próximo do protagonista em vários cenários, revelava o significado de “origem”. A ideia seria passar ao espectador uma pista, um indício significativo da verdadeira identidade de Deckard, personagem principal da trama.

Figuras 6 e 7



Frames capturados do filme *Blade Runner* (1982)

Ao longo do filme, outros elementos eram inseridos, e o espectador podia “participar” da narrativa, mergulhando em camadas mais profundas do que poderia ser percebido de forma aparente. Anos depois, no documentário *On the Edge of Blade Runner* (2000), apresentado em uma rede de televisão britânica, *Channel 4*, o diretor Ridley Scott afirmou que o protagonista Deckard seria um replicante. Ou seja, os

elementos colocados sutilmente durante a narrativa, como origamis, ideogramas, detalhes fotográficos e cenográficos, tinham o intuito de desvelar a verdadeira identidade do protagonista ao observador atento e participativo.

### **A Remixabilidade imersiva nos ARGs**

Os jogos de realidade alternativa têm permeado cada vez mais o cotidiano dos participantes de mídias que contém o princípio de imersão como fator significativo de consumo. Atualmente, tanto os *games* como filmes e séries em formato *streaming*, tem se alinhado a este tipo de recurso na promoção de conteúdo cada vez mais atrativo ao público. Os ARGs têm feito com que o espectador tenha que “levantar do sofá” no mundo “real”, tornando-se ator na ressignificação do próprio conteúdo consumido. O espectador ativo, compartilha concepções, reelabora conceitos, torna-se repassador de informações.

Neste contexto, a ideia de transmídia se conecta ao conceito de remixabilidade dado por Lev Manovich. Em seu artigo intitulado *Remixability and Modularit*, de 2005, o autor comenta que o aumento dramático na quantidade de dados acelerou bastante a *internet*, e que as informações tem crescido na mesma medida, fazendo com que “os caminhos também estejam todos conectados uns aos outros e que eles seguem todas direções; para cima, para baixo, pelos lados, como a ideia de um rizoma que se amplia de forma gradativa ao infinito” (Manovich, 2005, p. 01).

O autor apresenta o conceito da “remixabilidade colaborativa”, termo utilizado por Barb Dybwad (2005, citado por Manovich *et al.*, 2005), para explicar a ideia da remixagem de informações de todos os tipos, desde disponibilidade, como a criação de acesso a uma rede de pessoas que pode ser constituída pelo usuário. Para Vito Campanelli (2015, p. 79), os *remixes* dialógicos são de fato abordados no que Flusser chama de “receptores criativos”: eles os processam (remixam) dando origem a novas informações. Portanto, corrobora-se a ideia da atuação participativa do espectador no recebimento, mas também na reorganização de informações. Desta forma, o

consumidor estrutura e atualiza os formatos e modelos, readequando as trocas midiáticas, compartilhando conteúdo.

Neste contexto, *Chore Wars*, um jogo de realidade alternativa (ARG) em que os participantes jogam de forma real, parece se relacionar com a ideia de remixabilidade. Segundo McGonigal (2011, p. 120), “Kevan Davis, um britânico desenvolvedor de jogos experimentais que idealizou o *Chore Wars* em 2007, o descreve como um ‘sistema de administração de tarefas’ ”. Por meio de ações colaborativas, cada participante pode rastrear o trabalho doméstico de seus colegas e motivá-los a realizar tarefas de forma mais divertida e dinâmica. Para que o jogo funcione, um dos participantes deverá criar um grupo da vida real, ou seja, um grupo que poderá ser formado por pessoas do seu trabalho ou da família. Ao convocar cada um dos integrantes, o administrador cria avatares para seus amigos e posteriormente desenvolve uma série de tarefas num formato de *playground*. Segundo McGonigal, o participante cria as aventuras e as proposições são elaboradas pelo usuário que poderá personalizar as recompensas do jogo para tornar as tarefas mais atraentes. McGonigal (2011, p. 120), comenta que, desta forma, “a batalha de limpar o banheiro do meu apartamento vem por primeiro”, sendo que para esta tarefa, a recompensa seria em torno de “cem pontos de experiência e ouro virtual”.

Novamente o *DIY* entra em fusão com os processos de interatividade entre os personagens que são atores reais na trama.

O potencial para uma cultura de *DIY* mais difundida - incluindo reparos domésticos, fabricação de modelos e protótipos e muitas das atividades heterogêneas relacionadas a “*hobbies*” - foi observado por alguns filósofos e tornou-se um campo privilegiado de investigação em estudos culturais. Além desse campo específico de pesquisa, é útil lembrar o conceito de *bricoleur* – bricolagem (que denota uma maneira de pensar e trabalhar a meio caminho entre o concreto e o abstrato) no coração das reflexões de Lévi-Strauss. Embora o antropólogo francês tenha identificado essa atitude em sociedades não ocidentais, suas reflexões podem ser vistas como referências para amadores em geral. Enquadrados dessa maneira, são precisamente preciosos porque marcam a distância entre as práticas especializadas do engenheiro (uma metáfora do universo industrial) e a maneira de pensar e trabalhar o *bricoleur*. Na interpretação de Lévi-Strauss, o *bricoleur* é alguém que trabalha com as mãos, alguém que usa ferramentas diferentes daquelas usadas pelos profissionais. Assim, o *bricoleur* se comporta principalmente como um colecionador: antes de qualquer ação, ele / ela navega em suas ferramentas

imaginando possíveis usos (o *bricoleur* "interroga todos os objetos heterogêneos dos quais seu tesouro é composto para descobrir o que cada um deles poderia significar"). (CAMPANELLI, 2015, p. 74, tradução nossa).

Pensando em jogos de realidade alternativa, em que o receptor também é ator na trama narrativa, o projeto *The Dark Knight ARG*, criado pela *Warner Bros* e desenvolvido pela empresa de entretenimento e marketing *42 Entertainment*, alcançou aspectos inimagináveis em relação às ações participativas dos consumidores. Para promover o segundo filme da nova franquia do personagem Batman, dirigido por Christopher Nolan, os realizadores dos produtos transmidiáticos que permeiam toda a narrativa, desenvolveram uma campanha para promover o filme que acabou atingindo mais de onze milhões de participantes. O título do projeto no *website* levaria o nome de *Why So Serious?*, marca registrada do personagem Coringa. Interpretado pelo ator Heath Ledger, o arquirrival de Batman, sempre realizava esta pergunta, antes de assassinar as vítimas de forma cruel. A frase interrogativa, tornou-se um ícone de divulgação da saga. Quinze meses antes do lançamento do filme, a empresa *42 Entertainment* disponibilizaria no *website*, de forma gradativa, inúmeras pistas, enigmas, fotografias, relatos, fichas de suspeitos e outras evidências, que levariam o espectador a novos caminhos participativos. Segundo o jornal *Los Angeles Time*:

"*Why So Serious?*" foi projetado como uma experiência de realidade alternativa de 360 ° que durou mais de 15 meses antes do lançamento de *The Dark Knight*. Espalhada por uma infinidade de plataformas diferentes, essa campanha profunda e imersiva recrutou o público para se tornar um verdadeiro cidadão de *Gotham City*. Mais de 11 milhões de participantes, em mais de 75 países, alimentaram a ascensão do Coringa, se vestindo como capangas, fazendo campanha para que Harvey Dent fosse eleito como promotor público, tomando a lei em suas próprias mãos, tornando-se imitadores vigilantes do Batman. Desde discar para números de telefone escritos no céu, até procurar coordenadas *GPS* e encontrar telefones celulares dentro de bolos de aniversário, "*Why So Serious?*" foi uma experiência como nenhuma outra. Enquanto esses fãs percorriam coletivamente o mundo em busca de pistas, sua incrível paixão gerou bilhões de impressões na imprensa e na blogosfera, estabelecendo uma nova referência para o entretenimento imersivo. (LOS ANGELES TIMES, [2008?], *apud.*, 42ENTERTAINMENT, tradução nossa).

Em *The Dark Knight ARG*, a remixabilidade se dá a partir do momento que os participantes do jogo entram em contato e iniciam o compartilhamento de informações. A primeira informação da página, gerada no dia 27 de julho de 2007, anunciava o primeiro enigma (Figuras 8 e 9) de muitos outros que surgiriam até o lançamento do filme.

Figuras 8 e 9



Frames capturados do website: <https://www.whysoseriousredux.com/>

Na página, havia a seguinte pergunta: “Está pronto para fazer uma piada? Diga aos seus patetas do chão para olharem para cima. Eles vão te dizer o que fazer em seguida.” (WHYSOSERIOUSREDUX, [2007]). Os participantes recebiam coordenadas de um local específico e compartilhavam essas informações com outros consumidores, via mensagens de texto ou telefonemas, criando assim uma espécie de rede entre os jogadores. Chegando ao local, muitas dessas pessoas acabavam se encontrando e interagindo de forma indireta, tendo um primeiro contato num espaço real. Ao encontrar o lugar específico onde as mensagens seriam fornecidas, em um determinado horário, os participantes olhavam para cima e visualizavam um avião que informava um número de telefone no céu (Figura 4). Além dessa mensagem, logo em seguida apareceriam as palavras “HA HA HA”, famosa risada do personagem Coringa vinda das histórias em quadrinhos e que se tornaria presente no filme.

O trabalho realizado em *The Dark Knight ARG* foi desenvolvido de forma tão próxima da realidade que, na véspera do lançamento do filme, o website *Why So Serious?* teria sido supostamente invadido pelo personagem Coringa. Atualmente, no website encontram-se diversos materiais sobre a investigação, como relatórios de suspeitos, registros, detalhes de evidências relacionadas aos personagens como também histórias



subversivas de psicopatas. Com a invasão “criminosa” do personagem, a página tornou-se extremamente divertida, e ainda hoje, permite que o consumidor adentre em lugares inóspitos e sem sentido, como se um *hacker* tivesse invadido o sistema operacional modificando de forma completamente aleatória o “conteúdo sério” que a página continha. De forma criativa, “o Coringa” acabou alterando as imagens, rabiscando o conteúdo e inserindo figuras com um sorriso de palhaço por todo o *website*. Nem o ator Christian Bale, que interpretou o personagem Batman na época, conseguiu se livrar das peripécias perpetradas pelo seu maior arqui-inimigo. Afinal, “*Why So Serious?*”.

### Considerações Finais

Ao refletir sobre os conceitos dos ARGs como um modo de entretenimento, sociabilidades e consumo, e como uma forma de *marketing* viral gerador de possibilidades imersivas mais profundas, pode-se compreender os jogos de realidade alternativa como uma oportunidade singular em relação à conectividade como nas relações interpessoais. Na contemporaneidade, o indivíduo tem necessitado cada vez mais de um consumo de experiências, de uma oferta ramificada e interativa de mídias que se efetivem a partir de uma prática dialógica mais profunda e participativa.

A narrativa transmídia e a cooperação efetiva do espectador, como um agenciador dos produtos consumidos, poderá gerar uma espécie de cultura remixada, reestruturada e dependente da ação dos participantes. Manovich (2013, citado por Campanelli, *et al.*, 2015), argumenta que “hoje muitos contextos culturais e de estilo de vida (música, moda, *design*, arte, aplicativos da *Web*, mídia gerada por usuários, comida etc.) são governados por *remixes*, fusões, colagens e *mashups*.” De certa forma, levando em conta essa nova realidade, permanente nos dias atuais, os novos modelos de entretenimento estarão cada vez mais conectados com os conceitos de *DIY* – “faça você mesmo”, em que o usuário comanda as ações e prol de uma narrativa própria.

Os ARGs demonstram, a partir de seu conteúdo, um alto grau dos conceitos de remixabilidade e transmidialidade, elevando o espectador nas ações do corpo diante de operações que, exigem de forma quase completa, as competências cognitivas. A forma



fronteira em que os jogos de realidade alternativa perpassam por entre a realidade e a virtualidade geram novas formas de interação e ressignificação de desenvolvimento de conteúdo. Neste contexto, o receptor torna-se um remixador criativo, um participante que também produz ideias, caminhos, interações, problemáticas e soluções, tornando-se um meio nas diversas tramas de informação.

Neste sentido, deve ficar claro que os jogos de realidade alternativa não visam substituir os jogos de computador tradicionais, mas se tornarem mais cativantes quando as interações ocorrem no mundo real, onde há a conectividade de pessoas e a percepção acontece de forma verdadeiramente física. Segundo McGonigal, tanto os ARGs, como a maioria dos jogos de computador e *videogames*, foram desenvolvidos apenas para gerarem entretenimento entre seus participantes, tendo a intencionalidade de serem simplesmente divertidos e satisfatórios aos usuários (McGonigal, 2011).

Compreendendo os ARGs como narrativa transmídia, o entretenimento acaba se tornando um campo satisfatório para os usuários, havendo um retorno sob o aspecto das estruturas pessoais enquanto experiência prazerosa e individualizada. No entanto, ao pensar sobre o contexto da remixabilidade, talvez a abordagem se torne mais abrangente, incluindo a narrativa transmídia como meio na elaboração de conteúdo. Ampliando as alternativas neste contexto, a possibilidade de remixagens e reestruturação de conhecimento podem gerar os chamados ARGs “sérios” que “quase sempre têm o efeito de melhorar nossas vidas reais” (McGonigal, 2011, p. 126).

Para McGonigal os ARGs mais significativos são os que tem a intenção de melhoria na qualidade de vida das pessoas e que tenham objetivos de uma perspectiva “mundial”. Nesse sentido, a autora cita como exemplo a escola pública *Quest to Learn*, localizada na cidade de *New York*. Considerada como precursora no aspecto mais positivo de melhoria das condições de vida, a escola é a primeira que se baseia em jogos no formato ARGs para oferecer conteúdo qualificado para os estudantes. Segundo McGonigal a possível turma de formandos “estará cheia de soluções criativas e com pensamentos inovadores prontos para serem adequados aos desafios formidáveis no mundo real.” (McGonigal, 2011, p. 128).

Por fim, os ARGs parecem ser projetados para facilitar as relações sociais em tempos em que as redes são um meio cada vez mais intenso nas interatividades entre

peças, ampliando as perspectivas de acesso de relações apenas em um ambiente virtual. Compreendendo o fato de que as redes criam um certo distanciamento, mais do que conseguir tornar as pessoas próximas, os jogos de realidade alternativa tem a prerrogativa de oferecer melhores expectativas de interação real. Segundo McGonigal (2011, p.125) os ARGs tem gerado uma série de recompensas intrínsecas almeçadas pelas pessoas como “trabalho mais satisfatório, maior esperança e sucesso, uma conectividade social mais intensa e mais significativa – sempre que não podemos ou não queremos estar em um ambiente virtual.”.

## Referências

ANDRADE, Luiz Adolfo de Paiva. **Jogos de Realidade Alternativa: Cibercultura, Espaço e (trans)Mídia**. 2012. 312 f. Tese de Doutorado (Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea) – Universidade Federal da Bahia, UFBA, Salvador, 2012.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. 2ªed. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. São Paulo: Papyrus, 2006.

BLADE Runner. Direção: Ridley Scott. Produção: Michael Deeley. Intérpretes: Harrison Ford; Rutger Hauer; Sean Young; Edward James Olmos e outros. Roteiro: Hampton Fancher e David Peoples. Música: Vangelis. Los Angeles: Warner Bros, c1982. 1 DVD (117 min), widescreen, cor.

BRUXA de Blair. Direção: Daniel Myrick, Eduardo Sánchez. Produção: Bob Eick, Gregg Hale, Kevin J. Foxe, Michael Monello, Robin Cowie. Intérpretes: Heather Donahue, Michael C. Williams, Joshua Leonard e outros. Roteiro: Daniel Myrick, Eduardo Sánchez. Música: Antonio Cora. Flórida: Haxan Films, c1999. 1 DVD (81 min), fullscreen quadrado, cor.

CAMPANELLI, Vito. **Web Aesthetics: How Digital Media Affect Culture and Society**. In: NAVAS, Eduardo; GALLAGHER, Owen; BURROUGH, xtine. *The Routledge companion to remix studies*. New York: Routledge, 2015.

CAMPFIRE. **Art of the Heist**. Disponível em <https://campfirenyc.com/>. Acesso em 03 mai. 2020.

CHORE WARS. <http://www.chorewars.com/>. Acesso em 07 jul. 2024.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

DANGEROUS Days: Making Blade Runner. Direção: Charles de Lauzirika. Produção: Charles de Lauzirika e Paul Prischman. Intérpretes: Harrison Ford; Rutger Hauer; Sean Young; Edward James Olmos e outros. Los Angeles: Warner Bros, c2007. 1 DVD (100 min), widescreen, cor.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: Editora 34, 2010, (v. 1).

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2ªed. São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, Pierre. **A inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema**. São Paulo: SENAC, 2003.

MANOVICH, Lev. **Remixability And Modularity**. 2005. Disponível em <http://manovich.net/>. Acesso em 07 jul. 2024.

MANOVICH, Lev. **Software Takes Command**. New York: Bloomsbury, 2013.

MATRIX. Direção: Lana Wachowski e Lilly Wachowski. Produção: Andy Wachowski, Larry Wachowski, Bruce Berman, Barrie M. Osborne, Andrew Mason. Intérpretes: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss e outros. Roteiro: Lana Wachowski e Lilly Wachowski. Música: Don Davis. Los Angeles: Warner Bros, c1999. 1 DVD (136 min), widescreen, cor.

MCGONIGAL, Jane. **Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World**. New York: The Penguin Press, 2011.

MCGONIGAL, Jane. **'This Is Not a Game': Immersive Aesthetics and Collective Play**. Melbourne DAC, 2003. Disponível em <https://janemcgonigal.com/>. Acesso em 07 jul. 2024.

NAVAS, Eduardo; GALLAGHER, Owen; BURROUGH, xtine. **The Routledge companion to remix studies**. New York: Routledge, 2015.

RÉGIS, Fátima. **Tecologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura**. Revista FAMECOS: mídia cultura e tecnologia, num. 37. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2008. Disponível em <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/>. Acesso em 07 jul. 2024.

REZENDE, Rian Oliveira. **Entre mundos: Uma análise do design de Alternative Reality Games**. Dissertação de mestrado (Programa de Pós Graduação em Design) – Pontifícia

Universidade Católica do Rio de Janeiro, PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2011. Disponível em <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/>. Acesso em 07 jul. 2024.

THE Game. Direção: David Fincher. Produção: Ceán Chaffin e Steve Golin. Intérpretes: Michael Douglas, Deborah Kara Unger, Sean Penn e outros. Roteiro: John Brancato e Michael Ferris. Música: Howard Shore. Los Angeles: Universal Pictures Home Entertainment, c1997. 1 DVD (129 min), widescreen, cor.

WHYSOSERIOUSREDUX. <https://www.whysoseriousredux.com/>. Acesso em 07 jul. 2024.

42ENTERTAINMENT. <http://www.42entertainment.com/>. Acesso em 07 jul. 2024.

Recebido: 07/07/2024

Aceito: 04/12/2024

## FASHION GAMES: OU TRÊS FORMAS DE JOGAR COM A MODA

Luciana Nunes Nacif<sup>1</sup>

**Resumo:** Vilém Flusser identifica o ser humano como *homo ludens*, argumentando que a capacidade de jogar é a sua característica definidora. O sentido do termo “jogo” não se resume, no entanto, a algumas atividades específicas, como o xadrez ou os videogames. Ele inclui os diversos fenômenos da existência humana. Neste texto, pretendo aplicar o conceito flusseriano de jogo à moda industrial contemporânea e à forma como corporações e criadores participam do sistema da moda, a fim de reforçar suas regras, negá-las ou sabotá-las. Para tanto, proponho a análise de três casos: marcas de luxo que passaram a investir no universo dos videogames, a última coleção do criador brasileiro Jum Nakao e a primeira coleção desfilada no Ocidente da criadora japonesa Rei Kawakubo.

**Palavras-chave:** moda; jogo; Flusser; Nakao; Kawakubo.

## FASHION GAMES: OR THREE WAYS TO PLAY WITH FASHION

**Abstract:** Vilém Flusser identifies human beings as *homo ludens*, arguing that the ability to play is their defining characteristic. The meaning of the term “play” is not limited, however, to some specific activities such as chess or video games. It includes the most diverse phenomena of human existence. In this text, I intend to apply the Flusserian concept of play to contemporary industrial fashion and the way corporations and creators participate in the fashion system, in order to reinforce its rules, deny or sabotage them. To this end, I propose the analysis of three cases: luxury brands that began to invest in the world of video games, the latest collection by Brazilian creator Jum Nakao and the first collection shown in the West by Japanese creator Rei Kawakubo.

**Keywords:** fashion; game; Flusser; Nakao; Kawakubo.

---

<sup>1</sup> Doutora em Filosofia pela UFMG, com estágio de pesquisa na Université Panthéon Sorbonne, através do Programa CAPES/COFECUB. Mestrado em Global Fashion Management pelo Institut Français de la Mode (IFM-Paris) e graduação em Publicidade e Propaganda pela UFMG. Participa dos Grupos de pesquisa Modos de presença nos fenômenos estéticos contemporâneos (CNPq) e REDd: Rede de estudos sobre democracia e desinformação (IEAT - UFMG). Suas pesquisas estão na interseção entre moda, filosofia e tecnologia.

No texto *Jogos*, publicado no jornal O Estado de São Paulo em 1967, Vilém Flusser identifica o ser humano como *homo ludens*, argumentando que a capacidade de brincar e jogar é a sua característica definidora. Para o filósofo, o termo “jogo” não se resume a algumas atividades específicas, como o xadrez ou os videogames, mas às mais diversas realidades. Neste texto, pretendo aplicar o conceito flusseriano de jogo à moda industrial contemporânea e à forma como corporações e criadores participam dos jogos da moda, a fim de reforçar suas regras, negá-las ou sabotá-las.

Antes de entrar no contexto da moda, é importante abordar o conceito flusseriano de jogo. Segundo ele, “jogo é todo sistema composto de elementos combináveis de acordo com regras” (Flusser, 1967, p. 48). Um jogo é considerado fechado se nenhum elemento ou regra novos puderem ser introduzidos sem que, com isso, o caráter do jogo seja destruído. Nos jogos fechados, o objetivo é esgotar as combinações de elementos possibilitadas pelas regras. De maneira oposta, um jogo é aberto se novos elementos e novas regras puderem ser introduzidos. Neste caso, o jogador pode aumentar a informação do jogo, ou retirar elementos do jogo, provocando a diminuição da redundância e ampliando sua eficiência (Flusser, 1967). Em ambos os casos, o jogador opera na modificação das estruturas do jogo, colocando-se acima dele, numa espécie de jogo sobre o jogo – *metajogo* (Flusser, 1998).

De forma análoga, Sicart (2014) defende que jogar é uma maneira de estar no mundo e de compreender o mundo circundante. Os jogos apresentam uma potência tanto para manter as estruturas simbólicas hegemônicas quanto para a criação de novos modelos de realidade. Neste texto, porém, apresentarei um terceiro gesto desempenhado pelos jogadores que, discordando das regras, decidem retirar-se do jogo.

### **Jogo 1: *playing by the rules***

Os jogos digitais tornam-se, paulatinamente, o paradigma da mídia do século XXI: eles passaram a moldar o trabalho, o aprendizado, os cuidados com a saúde e muito mais (Flanagan; Nissenbaum, 2016). Neste cenário, marcas de moda (muitas do segmento de

luxo) buscam se posicionar no centro de um mercado promissor, que faturou 396,20 bilhões de dólares em 2023 (Alanadoly; Salem, 2024) e promete chegar em 665 bilhões de dólares em 2030 (McDowell, 2023), com número crescente de clientes mulheres. Essas empresas passaram a adotar, especialmente a partir da pandemia, estratégias de publicidade *in-game*, inserindo elementos da marca nas plataformas de jogos, como *skins*. No universo dos jogos eletrônicos, *skin* refere-se a modificações estéticas que alteram a aparência de personagens e seus instrumentos ou armas. Mudanças visuais que simulam uma espécie de “personalização” do personagem. Outra estratégia adotada pelas marcas de moda é a de criar *advergames*, isto é, campanhas que imitam o ambiente dos jogos.

Com os lançamentos de moda sendo transferidos para o universo *online* durante a pandemia, a marca Balenciaga decidiu promover sua coleção outono-inverno 2021 com o *advergame* “Afterworld: The Age of Tomorrow”, criado em parceria com a *Unreal Engine*, da Epic Games. Afterworld é um jogo 3D baseado na *web* que leva os jogadores a uma jornada interativa por um universo futurístico. O jogo começa por uma seção no estilo “escolha seu personagem”. Ao longo do jogo, a protagonista escolhida passa por várias zonas e descobre modelos e peças da nova coleção. A criação de modelos digitais “realistas” foi realizada através do escaneamento e da digitalização dos corpos de modelos reais, transformados em avatares.

No ano seguinte a este lançamento, a Balenciaga participou de uma nova parceria com a Epic Games ao fornecer *skins* para o jogo Fortnite, criando vestimentas e acessórios para quatro dos principais personagens do jogo: Doggo, Ramirez, Knight e Banshee. A Fortnite é um videogame de sobrevivência com cerca de 80 milhões de usuários ativos mensais, dentre os quais 60% têm 25 anos ou mais, um perfil que representa um grande potencial de consumo de moda (Schulz, 2022). Em paralelo à criação de *skins*, as duas marcas apresentaram, no mundo *offline*, uma colaboração de roupas físicas, disponíveis nas lojas Balenciaga. Nos anos subsequentes, marcas como Moncler e Ralph Lauren assinaram novas parcerias com a Fortnite.

São muitos os exemplos de empresas de moda presentes no universo dos games: o lançamento da versão digital da bolsa Gucci, no videogame Roblox, por 4 mil dólares,



praticamente o dobro do valor da versão física do produto; a parceria Louis Vuitton com a Riot Games para a criação de *skins* nas finais do Campeonato Mundial da *League of Legends 2019*; a inserção das roupas Marc Jacobs e Valentino no jogo *Animal Crossing* (Alanadoly; Salem, 2024, p. 2), entre outros exemplos.

A marca Tommy Hilfiger, em sua empresa de investimentos Hilfiger Ventures, desenvolveu seu próprio jogo para celular – *FashionVerse* – que utiliza IA generativa para aprimorar a qualidade das imagens 3D, criando avatares com aparência mais realista e mais identificável com o público. Para as marcas de moda, os jogos são uma forma de ampliar fluxos de receita e atrair consumidores mais jovens. A oportunidade é muitas vezes centrada na noção de que os jogadores se expressam através de seus avatares e, com isso, estão dispostos a pagar caro para atualizar seus *looks*. Para a Hilfiger, os videogames passaram a funcionar como uma plataforma de varejo e um grande negócio. Afinal, em 2021, um total equivalente a 3/4 da receita dos jogos foi para compras de produtos virtuais dentro do universo dos jogos (McDowell, 2023).

Neste cenário, percebemos que a indústria da moda lança mão do universo dos videogames como uma nova e eficiente estratégia comercial. Contudo, a exploração do jogo como meio de produção acaba por transformar todo o potencial emancipador do jogo. Como adverte Huizinga (2014), o aspecto lúdico é comprometido quando se transforma os negócios em jogos e os jogos em negócios.

O objetivo do jogo deveria ser o de criar um uso renovado das coisas, de forma a libertá-las da teologia e da teleologia do capital, defende Han (2014, p. 44.) Mas a instrumentalização do jogo pelo capitalismo de plataforma acaba por inverter tal ordem: “às vezes, as coisas com as quais brincamos nos transformam em ‘coisas’; elas nos enganam e nos privam de escolha em nome de pretensas liberdades e alegrias” (Sicart, 2023, p. 3, tradução livre). Os jogadores são tratados como brinquedos dentro da estrutura do negócio, e quem de fato está jogando são as empresas de moda, que usam a linguagem do jogo para alcançar suas metas de faturamento. Para que o aspecto lúdico esteja presente, é preciso que haja liberdade, que o jogo seja espontâneo e voluntário, não induzido e programado para o consumo. Como defende Sicart (2023, p. 130, tradução livre), “o capitalismo lúdico

é a modalidade do capitalismo que usa o jogo como instrumento para perpetuar sua lógica de extração de valor e exploração”.

“Videogames não são jogos” (Sicart *apud* NITJA, 2022), mas *softwares* com os quais se joga o jogo. Eles compartilham algumas qualidades com os jogos, mas também são significativamente diferentes. Não se deve ignorar que os *softwares*, assim como os computadores, têm sua origem ligada ao uso militar. O trabalho de Wiener, bem como o de Turing, von Neumann, e muitos outros fundadores da computação foram impulsionados por investimentos militares (Sicart, 2023, p. 107). Isso significa dizer que, por trás da mentalidade militar, existe uma visão de mundo restrita que simplifica a complexidade da vida e transforma o sujeito em simples trocas transacionais com outros agentes. Assim, o capital transforma o jogo em instrumento.

### **Jogo 2: *refusing the rules***

Diante de uma moda industrial cada dia mais acelerada e desvalorizada, alguns criadores protestam contra as regras e escolhem se retirar do jogo, como foi o caso do criador brasileiro Jum Nakao. Em 17 de junho de 2004, no maior evento latino-americano de moda, a São Paulo Fashion Week (SPFW), Nakao desfilou uma coleção toda construída em um delicado papel vegetal de diversas gramaturas e modelada milimetricamente sobre os corpos das modelos. Filigranas cortados manualmente reproduziam rendas, e gravações em alto e baixo relevo simulavam brocados. Um trabalho meticuloso que consumiu meia tonelada de papel e mais de 700 horas de trabalho especializado.

Esta foi uma coleção diferente em que Nakao e sua equipe mergulharam numa viagem totalmente desvencilhados dos limites, das regras e das convenções estabelecidos pelo mercado da moda. As formas escolhidas remetiam ao fim do século 19, momento no qual a moda era extremamente elaborada, tanto nos volumes quanto nos acabamentos. E a escolha do papel tinha um propósito claro, como explica Nakao (2005, p. 178): “no Japão, durante o período Kamakura (1192-1333 e o período Edo (1616-1868), vestidos de papel

eram usados pela nobreza e considerados sublimes”. No desfile, o papel intencionava criar uma percepção de fragilidade que produzia uma tensão insustentável quanto à permanência, como relata o criador:

Durante todo o desfile, o clima ficou tenso na plateia, provavelmente pela iminência de alguma roupa rasgar e não resistir até o final – era um misto de deslumbramento pela elaboração preciosa dos artesãos e de temor pela fragilidade e delicadeza do papel. Houve uma espécie de suspiro de alívio, quando as modelos voltaram para o aparente agradecimento de final de desfile. No momento em que elas rasgaram as roupas, a reação do público foi de espanto, de dor, de um vazio no peito (Nakao, 2005, p. 179).

Toda esta elaboração foi destruída em cena no fim do desfile. “A Costura do Invisível” foi um manifesto contra a globalização do mercado, que ao exigir cada vez mais uma moda rápida e barata, sem se importar com a ética dos trabalhadores e os processos criativos, destruía a identidade da moda nacional construída durante as décadas de 1980 e 1990, afirmou Jum Nakao (Blanes, 2024).

Reconhecido como o desfile da década pelo SPFW e como um dos maiores desfiles do século pelo Museu de Moda da França, “A Costura do Invisível” revelou um ato de rebeldia contra um jogo que exigia, com suas novas regras, que os criadores abrissem mão da qualidade da roupa e comprometessem seus processos criativos e de produção, em nome da agilidade, eficiência e lucratividade. Nakao (*apud* Blanes, 2024) esclarece: “por isso, decidi colocar tudo em papel, a matéria mais frágil, transitória e efêmera, que não tem valor nenhum e seria rasgado ao final”. O objetivo era criar um momento de encantamento para que, quando tudo se rasgasse, as pessoas compreendessem os valores que estavam sendo colocados em risco pelo sistema.

Em um contexto no qual a moda estava se transformando rapidamente, valorizando os números em detrimento da qualidade, Nakao viu o fim de um sonho, onde tudo que fazia sentido para ele deixava de existir. “A Costura do Invisível” foi o último desfile do estilista, que encerrou sua marca homônima naquele ano. Nakao saiu deste jogo, com

um desfile de protesto. Atualmente, Jum Nakao não tem mais uma marca ou uma indústria; ele atua como artista e professor.

Como questionar a força e a relevância do protesto de Nakao contra o sistema industrial do *fast fashion* e do consumo inconsciente? Por outro lado, o gesto de sair do jogo seria o suficiente para mudar tal jogo perverso? Sob o ponto de vista flusseriano, os jogos simbólicos, como os jogos da moda, não representam o universo de experiência concreta, como poder-se-ia imaginar. Ao contrário, a experiência concreta é vivida através dos jogos, que constituem nosso terreno ontológico. Somos jogadores conscientes do contexto do jogo, para os quais “viver é jogar” (Flusser, 2011, p. 128). Neste sentido, Flusser defende que é possível, sim, abandonar o jogo, ou “derrubar o tabuleiro”, mas tal atitude não nos emanciparia do jogo. Cair-se-ia no abismo insignificante que se esconde por baixo dos jogos. É para evitar tal queda que somos *homines ludentes*. Afinal, para Flusser, tudo é ficção, nada é realidade.

O filósofo defende que não há como abandonar tudo e começar de novo, mas é preciso transformar o que se tem, lançando sobre as estruturas existentes uma nova imaginação da realidade, para que sejam possíveis novas projeções de ser e estar nesse mundo.

### **Jogo 3: *playing against the rules***

Para o filósofo checo-brasileiro, jogo é um conceito com aplicações abrangentes e se estende a diversos fenômenos da existência humana contemporânea: “no século XVIII, tudo parecia uma máquina; no XIX, um organismo. No século XX, tudo parece um jogo. Vemos o mundo como jogo, como jogo entre acaso e necessidade” (Flusser, 2014, p. 274-275). Neste contexto, pode-se tomar o jogo como instrumento de aparelhamento ou como instrumento de libertação. É possível jogar dentro das regras do jogo ou jogar para mudar o jogo. Nesta última estratégia, o engajado está acima do jogo (Flusser, 1998, p. 169-170).

Nas dimensões em que ocorrem na moda industrial, os jogos funcionam, em sua maioria, como meios de engajamento do jogador com as estruturas que aparelham os espaços aos quais ele pertence. O *homo ludens* pode, no entanto, assumir uma postura de resistência, desconstruindo modelos fechados e automatizados, como se nota na obra da criadora Rei Kawakubo, da marca japonesa *Comme des Garçons*.

Ao desfilarmos pela primeira vez no Ocidente, Kawakubo provocou fortes reações, sendo chamada pela imprensa de *la clocharde d'Hiroshima* (a mendiga de Hiroshima). O que tornou sua chegada em Paris particularmente desafiadora foi o fato de os estilistas em destaque na época estarem se engajando na hiperbolização do glamour, utilizando formas sensuais e cores chamativas. Em contrapartida, Kawakubo apresentou uma coleção em diferentes tons de preto numa gama que variava em função do tecido e da luz e uma atitude que desconstruía as formas tradicionais do corpo e da roupa. A criação de uma roupa via desconstrução aponta para possibilidades que ainda não foram concretizadas. Mais do que um método, a desconstrução é uma atividade, ou seja, uma leitura que revela que o texto tem mais de uma interpretação possível, e muitas vezes contraditória (Loscialpo, 2011). Seu caráter assistemático emerge do questionamento de uma série de opostos, como natureza/cultura, essência/aparência, sujeito/objeto, moda/antimoda, corpo/roupa, masculino/feminino, positivo/negativo, dentro/fora, nobre/vulgar, forma/vazio. Em um modelo binário, o termo positivo tem prioridade, enquanto o negativo atua como a diferença necessária para justificar a prioridade dada ao termo positivo. Numa oposição binária, uma unidade é sempre privilegiada sobre a outra unidade, assim como o civilizado é privilegiado sobre o incivilizado, o branco é privilegiado sobre o preto, o homem é privilegiado sobre a mulher.

No fim da década de 1960, Derrida concebeu o conceito de desconstrução mais como uma atitude do que uma metodologia definida por meio da qual se podem interrogar os pressupostos filosóficos e políticos ocultos dos métodos institucionalizados (regras) que governam a nossa vivência (Kearney, 2004). Ao expor o modelo binário, criadores como Kawakubo ampliaram os limites e quebraram paradigmas instituídos pelo *establishment* da moda ocidental.

Desconstrução não é sinônimo de “destruição” – de ruptura total com o jogo – mas é de fato muito mais próximo do significado original da análise da própria palavra, que etimologicamente significa “desfazer” – um sinônimo virtual para “desconstruir”. Se alguma coisa for destruída numa leitura desconstrutiva, não é o texto, mas a reivindicação de dominação inequívoca de um modo de significar sobre outro (Johnson, 1981, p. 5, tradução livre).

Uma das peças icônicas desse período é um suéter cheio de buracos, que Kawakubo denominou renda – *Lace* –, tricotado intencionalmente com espaços vazios, obtido a partir do afrouxamento dos parafusos da maquinaria de tecer:

As máquinas que fabricam tecidos estão cada vez mais produzindo materiais uniformes e sem falhas. Eu gosto de coisas excêntricas e imperfeitas. A tecelagem manual é a melhor maneira de conseguir isso. Como nem sempre isso é possível, afrouxamos alguns parafusos das máquinas aqui e ali para que não consigam fazer exatamente o que devem fazer (Kawakubo *apud* Steele, 2000, p. 17, tradução livre).

Ao sabotar a máquina de tricô, Kawakubo subverteu conceitos estabelecidos e revelou que eles não são mais que convenções: “Para mim, não são rasgos. São aberturas que dão outra dimensão ao tecido. O recorte pode ser considerado outra forma de renda” (Rei, 2017, s.p., tradução livre). Segundo Gill (1998), Kawakubo se preocupa com a ontologia da estrutura, num movimento bidirecional que desfigura e figura o corpo, decompondo-o e compondo-o de novas formas, desconstruindo e reconstruindo conceitos cristalizados, praticando os dois termos juntos em um só: (des)construção.

Kawakubo opera dentro do sistema da moda ocidental e, simultaneamente, contra ele, provocando uma espécie de desmantelamento crítico. Ao jogar com o sistema, ela subverte seus códigos num gesto com dimensões tanto estéticas quanto éticas (Felinto, 2013, p. 71).

A coleção *Lace*, de Kawakubo, considerada pela crítica especializada como feia, grotesca e ofensiva, se vista de outra perspectiva, poderia ser tomada como um exemplo do que Flusser denomina “belo”. Para o filósofo, a “beleza” é o novo, aquilo que é capaz de

enriquecer a realidade humana e propor novas possibilidades de experiências futuras. Segundo escreve,

[...] a beleza é a novidade, a originalidade de uma proposição estética. Um modelo de uma experiência [...] é belo na medida em que é diferente de todo modelo precedente. Pois é a medida do novo domínio da realidade que esse modelo abre à experiência. A beleza é o aumento do parâmetro do real (Flusser, 1975-1976, p. 12).

Ao romper com a noção estabelecida do corpo belo, esvaziando-o dos clichês da feminilidade, da sexualidade explícita e do glamour, Kawakubo criou possibilidades para a construção de novos parâmetros, enriquecendo o jogo da moda. Suas coleções apresentaram novas realidades que até então não existiam na moda *mainstream* ocidental. E sua genialidade reside no fato de apresentar um modelo comunicável, compreensível, trilhando com firmeza o caminho estreito entre a estética redundante do agradável e a loucura do incompreensível. Como afirma Flusser, a beleza precisa comunicar. Comunicar informações novas e não redundantes.

O conceito de beleza de Kawakubo não é nada agradável, pois coloca em risco os padrões estabelecidos, os modelos de comportamento e de conhecimento. Neste sentido, talvez as críticas à coleção *Lace* tivessem alguma razão, afinal, de onde se origina o “novo”? Segundo Flusser, o novo surge do inarticulado, do erro, do ruído, da perturbação da ordem, da subversão das regras do jogo. “A criatividade começa com o feio” (Flusser, 2009, p. 151), ou seja, começa com o que causa repulsa, destrói modelos: *la clocharde d’Hiroshima*.

O jogo de Kawakubo acontece no exercício criativo de imaginar realidades que não estão postas, tencionando os aparelhos por meio de suas contradições, criando fissuras que permitem inserir novas formas de jogar e existir no jogo. O jogo criativo exige reflexão e crítica, capacidade de conectar e imaginar outras realidades possíveis. E, ao mesmo tempo que o jogo criativo provoca uma suspensão da realidade, ele também possibilita uma reimaginação dessa realidade sob um ponto de vista novo, além das regras instituídas. O *homo ludens* flusseriano se distancia da noção de jogo como meio de produção e se aproxima da busca por liberdade e de novas formas de ver o mundo



(Maranho; Londero; John, 2020). Para Flusser, o mesmo jogo pode ser instrumento de aparelhamento ou instrumento de libertação, tudo depende de como se joga.

O *design* de jogos, pensado a partir de Flusser, é um conceito com aplicações mais abrangentes do que os objetos habitualmente chamados de jogos, alcançando os mais diversos fenômenos da existência humana, como a moda. E o gesto de jogar vai além de imaginar mundos diferentes, é preciso fazê-los existir. Mundos que não existirão se seguirmos as regras instituídas, pois a maioria delas é uma “ferramenta para os mestres”, como adverte Sicart (2023, p. 142).

## Referências

ALANADOLY, Alshaimaa Bahgat; SALEM, Suha Fouad. Branding Fashion Through Gameplay: The Branded Gaming and The Cool Dynamics in the Fashion Markets. A game-theory approach. **European Journal of Management and Business Economics**, v. 33, n. 4, p. 394-410, Mar. 2024. Disponível em: <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/EJMBE-06-2023-0179/full/html>. Acesso em: 5 nov. 2024.

BLANES, Simone. “Como estilista entrou para a história da moda com um desfile de papel”. **Veja**, 27 jun 2024. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/comportamento/como-jum-nakao-entrou-para-a-historia-da-moda-com-um-desfile-de-papel>. Acesso em: 23 jul. 2024.

FELINTO, Erick. Cultura digital, redes e suas perturbações sistêmicas. **Intersemiose**, n. 4, jul./dez. 2013.

FLANAGAN, Mary; NISSENBAUM, Helen. **Values at Play**: valores em jogos digitais. São Paulo: Blucher, 2016.

FLUSSER, Vilém. **A arte**: o belo e o agradável. ArteFilosofia, 2011, Edição, v. 6 n. 11, p. 9-13.

FLUSSER, Vilém. **Comunicologia**: reflexões sobre o futuro: as conferências de Bochum. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

FLUSSER, Vilém. **Fenomenologia do brasileiro**. Rio de Janeiro: EDUERJ, 1998.

FLUSSER, Vilém. Jogos. **O Estado de São Paulo**, 1967.

FLUSSER, Vilém. **Kommunikologie weiter denken**: die Bochumer Vorlesungen. Frankfurt am Main: Fischer, 2009.

FLUSSER, Vilém. **Pós-história**: vinte instantâneos e um modo de usar. São Paulo: Annablume, 2011.

GILL, Alisson. Deconstruction Fashion: The Making of Unfinished, Decomposing and Re-assembled Clothes. **Fashion Theory**, Special Edition, United Kingdom, Berg, v. 2, n. 11.998, p. 25-50.

HAN, Byung-Chul. **Psicopolítica**. Barcelona: Herder, 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2014.

JOHNSON, Barbara. The Critical Difference: Essays in the Contemporary Rhetoric of Reading. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1981.

KEARNEY, Richard. **Debates in Continental Philosophy**: Conversations with Contemporary Thinkers. New York: Fordham University Press, 2004.

LOSCIALPO, Flavia. Fashion and Philosophical Deconstruction: A Fashion In-Deconstruction. In: WITT-PAUL, A.; CROUCH, M. (ed.). **Fashion Forward**. Oxford: Inter-Disciplinary Press, 2011. p. 15-21. Disponível em: <https://www.academia.edu/20383085/>. Acesso em: 30 dez. 2023.

Maranho, Elisa Peres; Londero, Rodolfo Rorato; John, Valquíria Michela. O trabalho intelectual e os jogos criativos. **Conexão – Comunicação e Cultura**, UCS, Caxias do Sul, v. 19, n. 37, jan./dez. 2020 (p. 168-184).

MCDOWELL, Maghan. Tommy Hilfiger on AI and His New Fashion Game. **Vogue Business**. December 19, 2023. Disponível em: <https://www.voguebusiness.com/tag/tommy-hilfiger>. Acesso em: 27 out. 2024.

NAKAO, Jum. **A costura do invisível**. Rio de Janeiro: Editora Senac Nacional, 2005.

NITJA. Seminar on video games and Visual art pt. 2: Miguel Angel Sicart – All Games and No Play. **NITJA Center for Contemporary Art**. 1 dez 2022. Disponível em: <v=mFLWHbRctS4&pp=ygUNbWIndWVsiHNpY2FydA%3D%3D>. Acesso em: 10 nov. 2024.

REI. Rei Kawakubo. Comme des Garçons: Art of the In-Between. **The Met**, 2017. Disponível em: <https://abrir.link/dpNeP>. Acesso em: 22 set. 2023.

SCHULZ, Madeleine. Ralph Lauren Partners with Fortnite to Create First Phygital Fashion Collection. **Vogue Business**, October 31, 2022. Disponível em: <https://www.voguebusiness.com/technology/ralph-lauren-partners-with-fortnite-to-create-first-phygital-fashion-collection>. Acesso em: 7 nov. 2024.

SICART, Miguel. **Play Matters**. Massachusetts: The MIT Press, 2014.

SICART, Miguel. **Playing Software: Homo Ludens in Computational Culture**. Massachusetts: The MIT Press, 2023.

STEELE, Valerie. Fashion: Yesterday, Today and Tomorrow. *In*: WHITE, N.; GRIFFITHS, I. (ed.). **The Fashion Business**. Oxford, New York: Berg, 2000. p. 7-20.

Recebido: 24/08/2024

Aceito: 21/11/2024

## QUAIS MUSEUS DEIXARAM O JOGO? REVISITANDO JOGOS DIGITAIS PRODUZIDOS POR MUSEUS DE ARTE

Ana Beatriz Bahia<sup>1</sup>

**Resumo:** O artigo examina jogos digitais desenvolvidos por museus de arte a partir de obras de acervo, com intuito educacional. Apresenta revisão de mapeamento de jogos realizada em 2004-2005 e discutida em tese de doutorado (Bahia, 2008). Em 2024, os jogos foram revisitados para identificar quais seguiam ativos e se novos foram produzidos pelas instituições. Utilizou-se o modelo de pesquisa descritiva, com abordagem qualitativa. Os achados foram sumarizados e interpretados, considerando as especificidades de cada contexto museal, do conteúdo artístico abordado e os fundamentos teóricos dos estudos em Arte, Museus e Jogos Digitais. Concluiu-se que houve redução no número de museus interessados em jogos, mas um incremento expressivo de jogos disponíveis nos sites desses museus. O artigo discute possíveis causas da mudança e limitações dos outros tipos de mídia que a maioria dos museus passou a priorizar. Por fim, conclui-se que os museus que persistem nos jogos digitais seguem buscando oxigenar as formas como seus públicos percebem e entendem a arte, o museu e, inclusive, os videogames.

**Palavras-chave:** jogos digitais, museu de arte, web, experiência artística

---

<sup>1</sup> Ana Beatriz BAHIA é Licenciada em Artes Visuais, Bacharel em Artes Plásticas (UDESC) e Doutora em Educação (UFSC). Há duas décadas, atua na Formação de Professores e em Projetos da Educação voltados a diferentes públicos e contextos institucionais, explorando tecnologias digitais e a Cultura Lúdica. Em 2000, cofundou o estúdio Casthaliaum dos pioneiros no desenvolvimento de games no Brasil, onde dirigiu a criação de jogos educativos selecionados para festivais (GameCultura, SBGames e FILE), reconhecidos como inovadores (INPI), implantados em escolas públicas e recomendados pelo Ministério da Educação (Guias de Tecnologias Educacionais, SEB/MEC), abrangendo temáticas como arte (A mansão de Quelícera, Casthalia), biodiversidade (Mata Atlântica: o bioma onde eu moro, UFSC), qualidade de vida (Nutrição em Jogo, SESI-SC) e infância (Caixa de Brinquedos, Museu da Infância/UNESCO). Em 2011, foi contemplada com bolsa DTI/CNPq. Para Formação de Professores, já atuou com ensino presencial e EaD, em licenciaturas (UNIPLAC, UDESC), pós-graduação acadêmica (UNISUL) e profissional (IFSC), além de extensão e em museus. De 2020 a 2023, coordenou o desenvolvimento de cursos para implantação de políticas públicas da Setec/MEC: o Programa Mentoria para a Educação Profissional (IFES), premiado com o Selo Moderniza Brasil Gov.br; e o Curso de Aperfeiçoamento Oficinas do Re-Saber (IFSC). Atualmente, na UFRN, integra o corpo docente do Mestrado ProfArtes. Possui livros e artigos publicados no Brasil e internacionalmente: <https://independent.academia.edu/anabahia>

## WHICH MUSEUMS LEFT GAMES? REVISITING DIGITAL GAMES PRODUCED BY ART MUSEUMS

**Abstract:** The article examines videogames developed by art museums based on their collections, with an educational purpose. It presents a review of a mapping of games conducted in 2004-2005 and discussed in a doctoral thesis (Bahia, 2008). In 2024, these games were revisited to identify which ones remained active and whether new ones had been produced by the museums. It used a descriptive research model with a qualitative approach. This article summarizes the research findings, considering the specificities of each museum context, the artistic content addressed, and the theoretical foundations of studies in Art, Museums, and Digital Games. It was concluded that there was a decrease in the number of museums interested in videogames, but a significant increase in the number of videogames available on these museums' websites. The article discusses possible causes for this shift and the limitations of other types of media that most museums have come to prioritize now. Finally, it is concluded that the museums that continue to invest in digital games encourage their audiences to expand their perception and understanding of art, the museum, and even videogames.

**Keywords:** videogame, art museum, web, art experience

## Introdução

Este artigo apresenta pesquisa sobre jogos digitais produzidos por museus de arte a partir de obras do próprio acervo. Toma por base pesquisa anterior: um mapeamento realizado nos anos de 2004 e 2005 que embasou a tese doutoral (Bahia, 2008), defendida junto ao Programa de Pós-Graduação em Educação da UFSC. Agora, transcorridas duas décadas desde o levantamento dos dados, é momento de saber quais jogos continuam ativos e analisar as mudanças de interesse em jogos por parte desses museus.

Não se trata aqui de refazer o mapeamento, ampliando o escopo de museus visitados. O que se fez foi visitar os sites dos museus antes mapeados para averiguar como eles *deixaram* os jogos digitais antes analisados. O verbo ‘deixar’ – aqui escolhido por sua ambiguidade – abarca as duas situações que foram encontradas na pesquisa atual: museus que *abandonaram* a produção de jogos digitais, assim como, museus que *mantiveram* disponíveis os jogos que antes produziram. Também se avaliou se os jogos que permanecem online receberam atualização ou manutenção quando necessárias para seguir ativos na Web de hoje; e se a instituição produziu outros jogos, de modo a aprofundar relações com esse médium. Já as instituições que deixaram os jogos digitais ‘de lado’, avaliou-se que outros tipos de conteúdo midiático adotaram para produzir conteúdos edu-comunicacionais sobre as peças do acervo.

Em síntese, 24 jogos digitais foram buscados em 14 sites de museus revisitados. Para a observação e sistematização dos achados, foi mantida a abordagem quantitativa e os critérios de inclusão/exclusão usados na pesquisa anterior. Para interpretar os resultados, seguiu-se a perspectiva contemporânea da educação museal (Hooper-Greenhill, 1998), considerando particularidades de cada contexto institucional e como cada museu envolveu seus visitantes na criação dos jogos. Também considerou-se aspectos relativos ao modo como o universo dos jogos digitais é acolhido pela equipe museal e as estratégias comunicacionais usadas para oferecer os jogos aos seus públicos online.

Este artigo analisa a importância que segue (ou não) sendo dada por essas instituições aos jogos digitais, frente a outros tipos de conteúdo disponíveis em seus sites (como vídeos, podcasts e cursos online). Desde uma perspectiva

ontológica, observou-se que o museu trabalha a partir do entendimento de que a interpretação de uma obra de arte é Jogo (Gadamer, 1996). A consistência dos processos de game design também foi considerada (Schell, 2008), ponderando se a mecânica desenhada para os jogos é pensada para além da funcionalidade imediata, mas em seu valor estético (Sicart, 2023), e/ou como design de jogos críticos (Flanagan, 2009) para problematizar temas sociais e culturais sensíveis relacionados à Arte e ao próprio Museu, enquanto instituições sociais.

O artigo inicia contextualizando o tema em *Porque museus de arte entraram em jogos digitais*. Depois, identifica a *Propósito e metodologia de pesquisa*, lembrando o que foi feito em 2004-2005 e listando instrumentos e procedimentos da pesquisa de 2024. Na sequência, apresenta *Discussão da revisita aos jogos* e, em seguida, *Discussão dos resultados*, levantando possíveis motivos que levaram alguns museus de arte a abandonar e outros a manter o interesse por jogos digitais. Por fim, nas *Considerações finais*, aponta caminhos futuros para a pesquisa.

### **Porque museus de arte entraram em jogos digitais**

Inversamente ao subtítulo acima, jogos digitais entram em museus de arte há algum tempo. Tudo indica que o precursor foi em uma instituição museal dedicada à *sétima arte*, o Museum of the Moving Image (Nova York), com a mostra *Hot Circuits: A Video Arcade*, realizada em 1989. Era uma retrospectiva de jogos de fliperama; o visitante recebia cinco fichas na entrada e era incentivado a jogar no espaço expositivo, podendo inclusive comprar mais fichas se assim desejasse (Slovin, 2009). O título fazia referência aos circuitos de processamento gráfico dos computadores e à dimensão social de jogar em público, algo marcante nos fliperamas. A mostra foi bem recebida tanto pela imprensa quanto pelo público e viajou os Estados Unidos de 1990 a 1993, sendo exibida geralmente em centros de ciências. O museu idealizador da mostra, continuou adquirindo jogos digitais para o acervo e os incluindo em exposições, inclusive na *Hot Circuits II*, de 1993.

Outros museus de arte também colecionam jogos digitais. Caso muito mencionado é do Museu de Arte Moderna - MoMA (Nova York), em 2012,



quando adquiriu 14 jogos para o acervo, os primeiros de um total de 40 títulos selecionados pelos curadores, incluindo *Tetris*, *Pac-Man*, *Flower*, *SimCity 2000*, *Canabalt*, *Never Alone*, *Everything Is Going to Be OK*, entre outros (Antonelli; Galloway, 2022). Eles participam de exposições temporárias, não restritas a esse tipo de mídia e que abordam temas diversos – como a recente *Never Alone: Video Games and Other Interactive Design* (2022-2023). Os jogos digitais são tomados pelo MoMA em sua potência estética-expressiva, não apenas por seu valor histórico-documental.

O fato de *jogos digitais entrarem em museus de arte*, instituições de legitimação da Arte, contribuiu para o reconhecimento público do valor artístico dos videogames como *décima arte* (Educathysen, 2023). Algumas instituições acolheram os jogos não apenas como objeto de coleção/exposição, mas como meio para comunicar seu acervo aos seus públicos. Nesse caso, vemos *museus de arte entrarem em jogos digitais*, ou seja, a equipe do museu desenvolve jogos digitais sobre obras do seu acervo e assim busca ‘reciclar’ os modos como seus públicos percebem e conhecem arte.

A inclusão de elementos externos às obras nesses jogos não é um problema. De fato, não existe encontro direto com a obra de arte. Mesmo na sala expositiva dos museus, a relação com as obras é sempre mediada pela abordagem teórico-histórica adotada, por valores culturais, por regras de comportamento em museus e tudo mais que está incrustado na expografia, nos recursos de comunicação e nas estratégias de educação museal. Nossa relação com as obras passa pelas torções das interfaces<sup>2</sup>. No caso dos jogos de museus, elementos narrativos e estéticos (como cenários, personagens e enredo) são articulados com a semântica das obras, oportunizando modos diferentes de interpretar essas obras e de se relacionar com a Arte e com a própria instituição museal.

Vale lembrar que a reciclagem do *olhar* sobre a arte já acontece há muito tempo. O próprio surgimento dos modernos museus de arte evidenciou isso. Como observou Goethe (1749-1832), acompanhando a fundação do Museu do Louvre (Paris) a partir de 1793: o museu inaugurou uma “nova entidade artística”, de modo que até a

---

<sup>2</sup> Lev Manovich coloca que as interfaces possuem dupla pele, uma técnica e a outra cultural. No caso das interfaces digitais, a pele cultural *transcodifica* categorias e conceitos já assimilados socialmente através de interfaces anteriores, tornando a interface amigável e nos possibilitando reviver situações familiares de um modo incontestavelmente novo (Manovich, 2006).

arte historicamente anterior a ele se tornava algo novo; e aquilo que dela foi tirado permaneceria um mistério para as futuras gerações (apud Crimp, 2005). Goethe foi perspicaz. É difícil supor o que entenderíamos por Arte se as obras sacras continuassem nas igrejas, as pinturas de gênero nas casas de pequenos comerciantes e a arte da corte apenas sob os cuidados dos descendentes da antiga aristocracia, se todas essas obras não estivessem disponíveis nos museus. A interface museu-moderno nos possibilita percorrer diferentes tradições estéticas e momentos da história da arte em um único lugar, orquestrando o modo como nos relacionamos e significamos, não apenas as obras, mas a própria Arte.

Tão impactante quanto o museu-moderno para renovar o nosso entendimento da Arte foi a reprodutibilidade técnica de imagens. Walter Benjamin (2000) refletiu sobre isso no advento histórico da fotografia e do cinema: a reprodutibilidade aproximou o espectador do objeto artístico e diversificou os modos de uso da obra; gerou o esvanecimento do “valor cultural” desses objetos e “a emancipação da obra de arte da existência parasitária que lhe era imposta por sua função ritual” (Ibidem, p. 229); houve perda do “valor de culto” (*aura*) e o incremento do “valor de troca” (*atualidade*) da obra de arte. Benjamin também observou que a reprodutibilidade aproximou o público da obra e aumentou o interesse por experiências coletivas de fruição. Notou que “a quantidade tornou-se qualidade” e que “o crescimento maciço do número de participantes transformou seu modo de participação” (Ibidem, p. 250). Em suma, a reprodutibilidade despertou um “conjunto de novas atitudes em face da obra de arte” (Ibidem, p. 250). Que ‘novas atitudes’ são geradas nos jogos com obras de arte?

Em museus de arte que entraram em jogos digitais, a relação entre público e arte também passa a ser articulada por histórias ficcionais e mundos possíveis agenciados pelo próprio público-jogador. Isso remete ao proposto por André Malraux (2000), pouco depois de Benjamin, quando se deu conta que, através das reproduções fotográficas de obras de arte, podemos superar limitações dos museus tangíveis, como: aproximar obras que estão fisicamente distantes entre si e acessar aquelas que pertencem a colecionadores particulares; apropriar-se das obras que se deseja ter, mas que nunca terá em termos patrimoniais; tê-las assim como os fiéis têm seus santos através de estátuas. Podemos criar *musée Imaginaire* de Malraux (museus imaginários, ou museus sem paredes): coleções por interesses próprios, assumidamente

parciais, que criamos para reunir as obras que nos são significativas. Assim, as obras dos museus perdurarem, recebendo novas camadas de significação, acompanhando mudanças sociais, culturais e, portanto, tecnológicas. Até porque, “a metamorfose não é um acidente, é a própria vida da obra de arte”, escreveu Malraux (Ibidem, p. 221). Mesmo as ‘obras primas’ precisam *morrer* para continuar a *viver*. Deslocadas do contexto de origem e dissociadas da sua função social primeira, as obras assumem “ressuscitam no nosso mundo da arte, não no delas” (Ibidem, p. 231).

Museus de arte que criam jogos digitais a partir de obras do seu acervo estão buscando isso: fazer suas obras renascem no ‘nosso mundo das artes’. Eles confrontam a ideia de “museu como lugar onde é possível ‘ver tudo’ e ‘tocar nada’”, pois nesses jogos “só é possível ver tocando (interagindo, jogando com)” (Bahia, 2008, p. 234). Subvertem a ideia de museu de arte como local para apenas ‘ficar olhando’ obras difíceis de entender – em contraste com aquilo que os públicos costumam dizer sobre os museus de ciência, enquanto lugar onde se ‘faz alguma coisa’ para entender o mundo. Ao criar jogos digitais, os museus de arte rompem com valores e hábitos do *museu vitrine*<sup>3</sup>, nem por isso desmerecem a visita presencial ao museu e o contato face a face com as obras originais. O que fazem é colocar sob suspeita a ideia de que a contemplação da obra presencialmente é o único, ou o mais efetivo, modo de perceber e conhecer uma obra de arte (Bahia 2008).

São muitos os museus de arte que já tomam os jogos digitais nesse sentido: não como *obra* a ser incluída em seu acervo, mas como *meio expressivo* para re-apresentar obras do acervo a públicos específicos. Um dos mais recentes casos envolve o jogo de simulação social *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo, 2020-). O Museu do Prado (Madri) – o qual duas décadas atrás oferecia aos visitantes web apenas visita virtual e base de dados com suas obras (Bahia, 2008) –, após desenvolver o programa público *200 y* (2018-2019)<sup>4</sup> voltado aos jogos digitais, criou uma ilha no *Animal Crossing* em 2022. Ali, o Prado traz versão diminuta do museu com as pinturas icônicas do seu acervo e uma recriação da Quinta del Sordo, casa de campo do pintor espanhol Francisco de

---

<sup>3</sup> Museu Vitrine é expressão irônica de Teixeira Coelho (1986 apud Bahia, 2008, p. 234), crítica aos museus cuja atuação está voltada apenas a exposição para contemplação das obras do acervo.

<sup>4</sup> O programa *200 y* (2018-2019) envolveu oficinas com o público e o desenvolvimento de um jogo em Unity onde a protagonista investiga as artistas mulheres do acervo, percorrendo as salas do Museu do Prado.

Goya (1746-1828), onde o jogador interage com os personagens Goya e Clara Peeters (pintora flamenga, 1588/90-1621) (Prado, 2024). O Getty Museum (Los Angeles) também entrou nesse jogo com o *Animal Crossing Art Generator* (software de código aberto, da Animal Crossing Pattern Tool). Ele desenvolveu recursos para que jogadores possam pesquisar e selecionar imagens da sua coleção, ou criar imagens a partir de estilos do próprio, depois convertê-las em QRCode (International Image Interoperability Framework - IIIF) e adicioná-las em suas ilhas (Chang-Yi; Waldorf, 2022).

Para entender a efetividade dessas ações, não basta avaliar jogos como esses em si. É necessário extrapolar os meios e investigar as mediações (Martín-Barbero, 1987); considerar tudo o que é feito pelo museu para mobilizar os visitantes a *jogar* com as obras de arte do seu acervo, seja apenas jogando com ou co-criando jogos digitais. No âmbito das jogadas, é válido investigar as implicações do olhar interpretativo que percorre as obras em um ritmo e por vias distintas a da contemplação presencial. O olhar para a obra dentro de um jogo não é contínuo, é um olhar que vai e vem entre elementos estéticos da obra e os forjados na narrativa, na mecânica, nas recompensas e tudo mais que integra o jogo digital.

As mediações em museus não estão contempladas no escopo deste artigo – apesar de abordada recentemente em estudo de caso (Bahia, 2023). Aqui, busca-se identificar quais museus de arte que antes se interessaram, seguem interessados em produzir jogos digitais.

### **Propósito e Metodologia de Pesquisa**

As motivações que levam museus de arte a desenvolver jogos digitais podem ser melhor compreendidas na tese “Jogando Arte na Web: Educação em Museus Virtuais” (Bahia, 2008), a qual teve por base pesquisa de campo realizada na Web nos anos de 2003 e 2004. Ali foram mapeadas dezenas de mídias interativas produzidas por museus de arte (ou projetos online com propósito semelhante ao de museus) e veiculadas em seus websites. O objetivo da pesquisa não foi avaliar a eficácia educacional das mídias – o que demandaria pesquisar a mediação com os públicos-

interatores –, mas analisar o design das interfaces, utilizando conceitos das áreas de Jogos Digitais, Arte/Artes Visuais e Educação/Museu.

O mapeamento foi feito no início da World Wide Web (popularizada a partir do fim dos anos de 1990), do Facebook (2004-) e do YouTube (2005-), quando não existia iPhone (2007-). Poucos museus possuíam um domínio web, ou um site em domínio de terceiro. Os que possuíam site costumavam usar o espaço online para divulgar informações sobre o funcionamento da sede física da instituição, quando muito para oferecer uma visita virtual (fotografias panorâmicas das salas expositivas) ou acesso à base de dados com reproduções das obras do acervo. Eram raros os museus que produziam outros tipos de conteúdo online, que ousavam criar estratégias comunicacionais pensadas para um *museu sem paredes*.

Mesmo assim, cerca de um terço das mídias mapeadas nesses museus eram jogos online. Foram reconhecidos na análise como as soluções de interface mais consistentes com a perspectiva contemporânea de educação museal e em arte. Assim, ganharam destaque na tese. Lendo os resultados desse mapeamento hoje – passados vinte anos da pesquisa – pergunta-se: com as substanciais transformações tecnológicas da última década, será que esses museus deixaram esses jogos em seus sites? Será que produziram novos jogos? Mesmo com respostas negativas a estas questões, o mapeamento segue tendo valor acadêmico. É um *retrato* dos museus de arte na “jovem” Web, registro de instituições que ousaram realizar seus objetivos institucionais em um ambiente novo, utilizando tecnologias que não dominavam e criando mídias interativas para comunicar seu acervo e promover a participação de seus públicos. A partir desse mapeamento, é possível comparar *o que se via* em 2004-2005 e *o que se vê* agora, em 2024, avaliando mudanças, perdas e ganhos.

Quanto à metodologia usada em cada uma das pesquisas, vale considerar: (a) como foi feito o mapeamento inicial em 2004-2005 e (b) como foi conduzida a revisita em 2024.

#### **a. Pesquisa de Mapeamento em 2004-2005**

Em 2004-2005, adotou-se uma abordagem qualitativa e o paradigma metodológico da Avaliação Iluminativa, um modelo criado por Hamilton e Parlett, em 1980, para pesquisa em espaços educacionais quando se pretende iluminar

um conjunto complexo de problemas ainda pouco estudado. O modelo mostrou-se oportuno no contexto (Web e museus virtuais) e pela flexibilidade nos procedimentos de observação e sistematização de resultados. Assim, contribuiu para se perceber sutilezas dos processos de comunicação-educação online dos museus e dar atenção às dimensões social, cultural e institucional das mídias mapeadas. Isso levou a pesquisadora a não tecer conclusões generalizantes, mas lançar luz sobre os modos de perceber e saber Arte que estavam sendo gestados ali.

Primeiramente, mapeou-se mídias educacionais em sites de museus de arte, utilizando Pesquisa Avançada Google (sem restrição de país) com expressões como ‘museu de arte’ e educação+museu, também traduzidas para inglês e espanhol. Depois, selecionou-se quais mídias seriam analisadas, filtrando instituições museais (ou projetos culturais online com propósitos e práticas semelhantes a de museus) e buscando maior amplitude de países e a maior variedade de soluções de design na mídia. Na sequência, explorou-se os sites onde essas mídias estavam publicadas e selecionou-se as mídias que seriam levadas para a etapa de interpretação das interfaces – quase todas, não foram apenas as soluções de interface repetidas em um mesmo contexto institucional. Cerca de 60 mídias foram interpretadas, oriundas de 35 museus/projetos distintos, com domínios web registrados em 10 países, sendo 23 de países do continente americano (Estados Unidos, Canadá, Brasil e Uruguai) e 12 europeus (Inglaterra, Espanha, Holanda, Dinamarca, Hungria e França). Por fim, entendendo que não há compreensão sem categorização (cf. Roland Barthes), foram criadas quatro categorias de análise para o capítulo *Campo 1* da tese, diferenciando as interfaces como: (i) arquivo das obras do acervo (base de dados); (ii) visita virtual (simulação do museus-prédio); (iii) problematizadora de conceitos fundantes da Arte; e (iv) experiência lúdico-educativas com obras de arte.

Dentre as mídias interpretadas, 24 eram jogos digitais, oriundas de 14 museus/projetos distintos, sendo a maioria estadunidense e a minoria de outros países americanos (Canadá e Brasil) ou europeus (Reino Unido, Espanha e Holanda). Todos os jogos analisados foram produzidos pelo próprio museu e a partir de obras do seu acervo, e quase sempre eram veiculados na página do setor educativo da instituição. Na tese, os jogos entraram em duas últimas categorias de análise do capítulo *Campo 1* e no capítulo final, *Campo 2* – dedicado ao jogo *Bosch Adventure Game* (Museu

Boijmans) e escrito após a pesquisadora realizar visita presencial ao museu e entrevistar o profissional que estava como coordenador do setor educativo da época em que a produção do jogo foi realizada.

#### **b. A Revisita aos jogos em 2024**

Em 2024, não se fez um novo mapeamento. Com pretensões mais modestas, a pesquisadora *revisitou* os 24 jogos dos 14 sites de museus/projetos antes analisados. Foi mantida a abordagem de pesquisa qualitativa, agora com foco preciso em jogos digitais. Optou-se por um modelo descritivo, de modo a observar, registrar e refletir sobre como esses museus de arte *deixaram* seus jogos digitais que antes produziram. A pesquisadora buscou responder duas questões: (a) quais museus mantêm os jogos ativos em seus sites?; (b) se produziram novos jogos digitais e/ou outros tipos de mídia sobre suas obras, quais foram?

Para tanto, foram realizadas as seguintes etapas metodológicas: (i) levantamento dos endereços dos museus e dos jogos discutidos nos capítulos *Campo 1* e *Campo 2* da tese; (ii) atualização dos endereços inativos, usando ferramentas de busca no site do museu e/ou do Google; (iii) acesso e observação dos conteúdos disponíveis nos endereços, visando responder às questões norteadoras da pesquisa; e (iv) descrição e análise dos achados. Pondera-se que: na segunda etapa, não foram considerados resultados do Internet Archive, por trazer versões antigas dos sites; na terceira e quarta etapas, foi usado o mesmo critério de inclusão da pesquisa de 2004-2005, entendendo como jogos digitais as mídias digitais interativas que os museus-produtores referenciavam como *videogame*, *play*, ou termo equivalente, na(s) língua(s) do site da instituição ou em inglês, mesmo quando a mídia se mostrava pouco coerente com parâmetros de game design atuais (como jogos quiz ou mídias que simulam uma oficina de criação artística). Destaca-se que não foram considerados jogos de tabuleiro ou cartas não-digitais disponibilizados nos sites para a impressão e uso presencial; e que foram considerados títulos veiculados em lojas de aplicativos/videogames cujo link de acesso estava no site do museu.



## Resultados da Revisita aos Jogos

Nesta sessão, os resultados da pesquisa realizada em 2024 são sumarizados, respondendo quais museus mantiveram seus jogos ativos e como têm dado atenção aos jogos digitais frente a outros tipos de conteúdo (como vídeos, podcasts e cursos online). No processo de revisita, observou-se se os jogos disponíveis têm design coerente com o *jogo da interpretação* da obra de arte (Gadamer, 1996), exploram a dimensão estética de suas mecânicas de jogo (Sicart, 2023) e funcionam como jogos críticos (Flanagan, 2009) sobre valores e hábitos museais. Quanto ao modo como os jogos são concebidos e desenvolvidos, observou-se que o processo é coerente com a perspectiva de educação museal que mobiliza *visitantes atuantes* (Hooper-Greenhill, 1998). Isso é comentado aqui, junto com os achados.

A seguir, a Tabela 1: relembra os museu e jogos mapeados em 2004-2005; aponta quais jogos estavam inativos, ou *parcialmente*<sup>5</sup> ativos em 2004; lista novos jogos produzidos por esses museus. Na sequência, descreve-se os achados referentes a cada museu.

**Tabela 1 - Síntese do mapeamento de jogos de museus (2004-2005) e da revisão (2024)**

	Nome do museu	Local	Jogos mapeados em 2002-2005:	Ativos em 2024?	Jogos disponíveis em 2024:	Endereços web atualizados
01	Museu de Arte Contemporânea	São Paulo, Brasil	<ul style="list-style-type: none"> <li>Museu Lúdico</li> </ul>	parcialmente	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jogando com a Semana de Arte Moderna de 22</li> </ul>	mac.usp.br/mac/templates/projetos/jogo/educativo.asp
02	Museu Virtual de Arte Brasileira	[online .br], Brasil	<ul style="list-style-type: none"> <li>A Terceira Face da Carta</li> </ul>	não	—	[site indisponível]
03	Projeto Portinari	Rio de Janeiro, Brasil	<ul style="list-style-type: none"> <li>Viagem ao mundo de Candinho</li> </ul>	não	—	portinari.org.br
04	Museu Boijmans Van Beuningen	Roterdã, Holanda	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bosch Adventure Game</li> <li>Memory Spel</li> </ul>	não	—	boijmans.nl
05	National Portrait Gallery	Londres, Reino Unido	<ul style="list-style-type: none"> <li>Shakespeare Quiz</li> </ul>	não	—	npg.org.uk

<sup>5</sup> São *parcialmente* ativos os jogos disponíveis no site, mas que demandam emulador de Flash Player (plugin descontinuado em 2020), como o Ruffle, exigindo um letramento digital intermediário. São jogos desenvolvidos em Macromedia Flash (1996-2005), Adobe Flash (2005-2017), ou em programa similar que publicava em formato swf, ferramentas que popularizaram a produção multimídia para Web (Bahia, 2021).

06	<b>National Gallery</b>	Londres, Reino Unido	<ul style="list-style-type: none"> <li>Noisy Paintings</li> </ul>	não	—	nationalgallery.org.uk
07	<b>Tate Gallery</b>	Londres, Reino Unido	<ul style="list-style-type: none"> <li>My imaginary City</li> <li>Memento Mori</li> <li>Art Detective: the Case of the Mysterious Object</li> </ul>	não [sim no projeto <i>Flash Museum</i> , não na Tate]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Art Parts;</li> <li>Street Art</li> <li>Tate Paint;</li> <li>Quiz: What Will You be When You Grow Up?;</li> <li>Quiz: Guess the Missing Object</li> <li>...</li> </ul>	tate.org.uk tate.org.uk/kids/games-quizzes
08	<b>Museu Thyssen Bornemiza</b>	Madri, Espanha	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los enigmas de Educa Thyssen</li> <li>Laberinto Thyssen: el Arte te Desafía</li> <li>Guido Contra el Señor de las Sombras</li> </ul>	não	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nubla 1</li> <li>Nubla 2</li> <li>Las Islas de Nubla</li> </ul>	museothyssen.org educathyssen.org
09	<b>Museum of Modern Art</b>	Nova York, Estados Unidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Destination: Modern Art</li> </ul>	parcialmente	—	moma.org
10	<b>Los Angeles Country Museum of Art</b>	Los Angeles, Estados Unidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Families &amp; Children in American Art</li> </ul>	não	—	lacma.org
11	<b>National Museum of Wildlife Art</b>	Jackson, Estados Unidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Art Tales: Telling Stories with wildlife</li> </ul>	não	—	wildlifeart.org
12	<b>North Carolina Museum of Art</b>	Raleigh, Estados Unidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mystery of the Poison-dart Frog</li> <li>Jigsaw Masterpieces</li> <li>Treasure Hunt</li> </ul>	não	<ul style="list-style-type: none"> <li>PyramidQuest</li> <li>Ballgame</li> <li>Tomb Hero</li> <li>Saturnalia Celebrations</li> <li>Cargo Boss</li> </ul>	ncartmuseum.org learn.ncartmuseum.org/ncma-explore learn.ncartmuseum.org/resources/edgames
13	<b>National Gallery of Art</b>	Washington, Estados Unidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Art Zone</li> <li>Dutch Dollhouse Interactive</li> <li>Still Life Composer</li> <li>Sculpture Garden</li> </ul>	Art Zone sim, os demais não	<ul style="list-style-type: none"> <li>Art Zone</li> <li>Paint 'n' Play</li> <li>Artle</li> </ul>	nga.gov nga.gov/games.html
14	<b>Musée National des Beaux-Arts</b>	Québec, Canadá	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mysteries at the Musée</li> </ul>	não	—	mnbaq.org

### [01] Museu de Arte Contemporânea – MAC

Em 2004-2005, o MAC, vinculado à Universidade de São Paulo, disponibilizava em seu *Museu Lúdico* mídias interativas criadas a partir de fragmentos de obras do acervo, como comentado na tese (Bahia, 2008, p. 166).

Em 2024, o endereço antes mapeado continuava ativo, apesar de não ser oferecido link para essa página ao visitante que entra no site pelo endereço principal. A mídia parece ter sido deixada online, mas ‘de lado’, sem a expectativa de que será

acessada. Partes do conteúdo estão em formato swf, os quais não abrem automaticamente devido à falta de Flash Player nos navegadores web de hoje. Na página *Recursos*, foi encontrado um novo jogo: *Jogando com a Semana de Arte Moderna de 22*. Trata-se de um quiz desenvolvido em HTML e voltado a professores e estudantes do Ensino Fundamental e Médio. O material prioriza informações históricas, distanciando-se da interpretação das obras do acervo.

### [02] Museu Virtual de Arte Brasileira – MVAB

Projeto online lançado em 1998 com apoio da PUC-Rio e de empresa de provedores de Internet, que recebeu o Prêmio Ibest em 2002. Na pesquisa de 2004-2005, o jogo *A terceira face da carta* foi analisado (Bahia, 2008, p. 170-174), pensado como *variação* da obra de Arthur Omar, em uma parceria com o artista Mateo Moriconi, idealizador do próprio MVAB. O jogo foi destacado por problematizar os modos convencionais de conhecer arte.

Em 2024, o MVAB e o jogo estavam inativos. O endereço web original do MVAB redireciona para o site de um evento na área de tecnologia em efeitos visuais. Na busca Google, encontrou-se um perfil Facebook do MVAB, cuja última publicação foi em 2012.

### [03] Projeto Portinari

Projeto da fundação que administra a Obra de Cândido Portinari. Em 2004-2005, o site disponibilizava o jogo *Viagem ao mundo de Candinho* (Bahia, 2008, p. 208-209).

Em 2024, o jogo não estava disponível e, fazendo busca por seu título no site do projeto, foi localizado o cadastro de uma versão em CD-Rom do jogo, datada de 2002, mas que não pode ser jogada no site. A página *Arte e Educação* do site mantém-se ativa, com 10 materiais disponíveis, mas todos para apoio a ações educativas presenciais, nenhuma mídia interativa. Há jogos, mas são arquivos para impressão.

#### [04] Museu Boijmans Van Beuningen

Na pesquisa de 2004-2005 foram analisados dois jogos do Boijmans. A partir de parceria com o coletivo de artistas V2\_Lab e, em 1999-2000, o museu produziu o jogo *Bosch Adventure Game* que foi analisado em profundidade na tese (Bahia, 2008, p.343-377) e em artigo posterior (Bahia, 2014). O jogo foi desenvolvido a partir da Plataforma Flash, levando a ferramenta ao limite. Era um jogo de aventura multiusuário, tinha mecânica e jogabilidade tão robustas quanto a de outros jogos do gênero da época. Em 2001, ficou entre os sete finalistas do prêmio *Museums and Web* (ICOM/UNESCO) e venceu em duas categorias o EuroPrix (*Knowledge, Discovery and Culture* e o destaque do ano), destacado por oferecer maior interatividade com a obra do artista do que uma exposição convencional e por desempenhar os papéis de hipermídia de entretenimento e educacional voltada para adultos e crianças (V2\_Archive, 2006, s.p. apud Bahia, 2008, p. 372). O mesmo site do jogo passou a veicular outro jogo após *Bosch...* não estar mais disponível, também analisado na tese (Ibidem, p. 207-208): *Memory Spel*, uma variação do jogo da memória, onde os pares a serem encontrados não são da mesma imagem (uma é obra de Bosch e outra é obra atual que dialoga com aquela obra do Bosch) e as peças permanecem abertas e mudando de lugar o tempo, demandando ao jogador não memorização, mas a construção de relações semânticas.

Em 2024, ambos os jogos e o domínio para eles criado estavam inativos. No site do museu, a página *Education* não oferece mídias para uso online e o setor parece ter centrado seu interesse nas ações presenciais, individuais ou em grupos, para diferentes perfis.

#### [05] National Portrait Gallery – NPG

Em 2004-2005, o site da NPG veiculava quizzes (jogos de Pergunta & Resposta) sobre diversas obras do acervo, todos com a mesma mecânica e estrutura de design. Na tese, apenas o *Shakespeare Quiz* (Bahia, 2008, p. 190) foi comentado, observando que a experiência que este proporcionava era pouco voltada à interpretação de aspectos estéticos e poéticos das obras citadas, e mais a conteúdos históricos sobre Shakespeare.

Em 2024, os quizzes não estavam mais disponíveis e a página *Learning* trazia uma extensa e variada gama de conteúdos, mas nenhum era jogo. Na ferramenta de busca do site, no filtro 'tipo de mídia', sequer havia as opções *game* ou *quiz*, mas havia vídeo.

### [06] National Gallery

Foi o único museu mapeado em 2004-2005 cuja mídia interativa articulava Música e Artes Visuais (Bahia, 2008, p. 198-199). *Noisy Paintings* solicitava ao jogador construir um fundo sonoro para pinturas do acervo, de períodos e estilos diversos da história da arte, usando gravações ali disponibilizadas e ferramentas de edição de áudio. Imerso na criação sonora, o olhar do visitante demorava-se na obra e experimentava a interpretação artística.

Em 2024, a mídia estava inativa e a página *Learning* não incluía outras do tipo. Observou-se ali a presença marcante de conteúdos produzidos em vídeo e cursos online.

### [07] Tate Gallery

A Tate é um museu nacional que congrega quatro galerias de arte (Tate Modern, Tate Britain, Tate Liverpool e Tate St. Ives), além de possuir um site dedicado às ações educativas para crianças. Em 2004-2005, o *Tate Kids* destacava-se pela coerência dos seus recursos online e pela quantidade de mídias lúdico-educativas que oferecia. Foram selecionadas para análise: *My Imaginary City*, que simulava o processo de criação de uma paisagem (Bahia, 2008, p. 197-198); *Memento Mori*, jogo de percurso com mecânica que reafirmava o processo de interpretação de imagens icônico-simbólicas (Ibidem, p. 201-213); e *Art Detective: the case of the mysterious object*, jogo de investigação cujo conceito de game design representa o processo de interpretação de obra de arte moderna (Ibidem, p. 224-228).

Em 2024, todos esses jogos não estavam disponíveis. Contudo, na busca Google por seus títulos foi possível encontrar dois deles no projeto *Flash Museum*<sup>6</sup> que,

---

<sup>6</sup> Os endereços são: [flashmuseum.org/my-imaginary-city](https://flashmuseum.org/my-imaginary-city); [flashmuseum.org/the-case-of-the-mysterious-object](https://flashmuseum.org/the-case-of-the-mysterious-object).

utilizando o emulador Ruffle, permite que os títulos sejam jogados. Mesmo ali, algumas funcionalidades dos jogos não funcionam, talvez por falta de acesso à base de dados do museu ou por arquivos corrompidos no processo de migração. Mas a Tate Kids segue oferecendo um farto menu de 48 mídias interativas em sua página *Games & Quizzes*. Cinco são voltadas à criação de imagens, cada qual com mecânica, ambientação e ferramentas voltadas à temática artística enfocada, são elas: *Art Parts*; *Street Art*; *Swingaling*; *Tate Paint*; e *Tate Draw*. Outras 43<sup>7</sup> são quizzes (sequência de telas, cada qual com uma pergunta e opções de resposta para o jogador selecionar uma e, assim, avançar). Apesar de terem jogabilidade e mecânica próprias de um quiz, não reprisam convenções de design deste tipo de jogo: não há predomínio da linguagem verbal, nem falta de continuidade entre as telas, sequer resposta única ‘correta’. Cada quiz oferece uma experiência diferenciada, por exemplo, *Quiz: Design Your Own Piece of Moving Art*, tem navegação não linear e a meta do jogador é criar uma imagem, escolhendo elementos visuais disponibilizados a cada tela e, quando escolhidos, somados à composição que vai sendo criada pelo jogador. O *Quiz: What Will You Be When You Grow Up?* tem navegação não-linear, simulando a brincadeira ‘origami da sorte’. E no *Quiz: Guess the Missing Object*, cada tela traz uma pergunta e opções de resposta sobre uma imagem do acervo, mostrada com parte coberta por uma cor, solicitando ao jogador observar a silhueta e descobrir qual figura está encoberta. Cada um dos 48 jogos tem design consistente: tem foco temático preciso, design coerente com o conteúdo abordado e mecânica voltada à habilidade que se pretende desenvolver no jogador.

---

<sup>7</sup> Quiz: What Will You be When You Grow Up?; Quiz: Design Your Own Piece of Moving Art; Quiz: Spooky Spot the Difference; Quiz: Which Arty Storyteller Are You?; Quiz: Which Arty Gift Should You Get?; Quiz: What's Your Dream Art Studio?; Quiz: Which Arty Sea Creature Are You?; Quiz: Which Artist Should Redesign Your School?; Quiz: What's Your Arty Star Sign?; Quiz: Art Bingo; Quiz: Which Arty Fairy Are You?; Quiz: Which Art Activist Are You?; Quiz: Which Arty Cat Are You?; Quiz: Which Artist Should Design Your School Uniform?; Quiz: Which Arty Hairstyle Should You Get?; Quiz: What Kind of Colour Are You?; Quiz: Which Arty Snack Should You Eat?; Quiz: What Will You Wear to the Party?; Quiz: Which Surrealist Artist Are You?; Quiz: Which Art Animal are You?; Quiz: Guess the Missing Object; Quiz: Spot the Difference; Quiz: Van Gogh Beat the Clock Challenge; The Sensational Surrealism Quiz; Quiz: Which Pop Artist Are You?; Quiz: Art Joke Challenge!; Quiz: Which Arty Fruit Are You?; Quiz: Which Future Should You Live In?; Quiz: Which Artist Should Be Your BFF?; Quiz: Are You an Art Brainbox?; Quiz: Which Arty Sport Should You Play?; Quiz: What's your Winter Wonderland?; Quiz: Art Gallery Challenge; Quiz: Which Art Superhero Are You?; Quiz: Which Art Movement Are You?; Quiz: Which Art Monster Are You?; Quiz: Where Am I?; Quiz: Turner, Turnip or Turtle?; Quiz: How Hockney are you?; Quiz: Guess the Missing Details; Quiz: Find Your Perfect Art Adventure; Quiz: Which Moustache Should You Have?; Quiz: Which Artist Should Design Your Bedroom?

Contudo, é preciso reconhecer que as soluções atuais são mais simples do que aquelas vistas nos jogos mapeados há vinte anos. Parece que a instituição optou por ampliar a quantidade de produção de mídias interativas reaproveitando códigos já desenvolvidos. Mas nem por isso se acomodou. Tem criado incrementos nas duas estruturas básicas de desenvolvimentos (simulador de ateliê e quiz), criando designs simples (mas não simplórios) para apoiar e/ou complementar as outras ações de educação museal voltadas às crianças.

### [08] Museu Thyssen Bornemisza

Em 2004-2005, observou-se que o Thyssen já questionava os modos convencionais de perceber e saber Arte desde sua fundação, em 1992, especialmente com o Plano de Inovação que implementou a partir de 2000. Foi quando o setor educativo também passou a atuar na Web, no site EducaThyssen. Em 2002, o site já contava com inúmeras ações voltadas a diferentes públicos (educadores de museus, professores, estudantes e outros) e lançou o seu primeiro jogo online. Três jogos foram analisados na tese doutoral (Bahia, 2008): *Laberinto Thyssen: el arte te desafia*, uma gincana virtual (a cada semana era lançado um desafio que, para ser resolvido, exigia a interpretação de pistas e pesquisa no site do museu) que envolveu 300 equipes e 2.000 jogadores (Ibidem, p. 190-191); *Los enigmas de Educa Thyssen*, semelhante ao do jogo anterior, mas com maior duração e competitividade (Ibidem, p. 191-193); e *Guido contra el señor de las sombras*, o único voltado ao público infantil, uma aventura narrativa conduzida pelo personagem Guido na qual o jogador capturava atributos das obras para criar um super-herói e enfrentar um vilão (Ibidem, p. 228-233).

Em 2024, os três jogos não estavam mais disponíveis. De fato, deixaram a Web há bastante tempo, pois a equipe EducaThyssen (Ferreras, 2017) havia reconhecido que seus primeiros jogos buscavam engajar o público através de recursos motivacionais extrínsecos, explorando pouco o *jogo da interpretação* – Gadamer fundamenta as ações da equipe, como relatado pelo coordenador do setor (Ibidem). Nem por isso o EducaThyssen abandonou os jogos digitais. Através da busca pelo site, foram encontradas surpreendentes 86 páginas com o termo *videojuego*. Destas, 28 tinham



*videojuego* como tag<sup>8</sup>. Estas foram visitadas em 2024, quando observou-se que todas eram diretamente relacionadas ao médium jogos digitais, sendo que algumas se referiam a jogos produzidos pelo museu e outras a ações com o público que envolvem processos de game design.

Os jogos produzidos pelo EducaThyssen recentemente e suas plataformas são: *Nubla 1* (versões para PS4, PC e mobile Android e iOS); *Nubla 2* (versões para PS4 e PC); *Las Islas de Nubla* (disponível para mobile Android e iOS). Como discutido em artigo recente (Bahia, 2023), esses jogos evidenciam a relação do EducaThyssen, não apenas com os jogos digitais, mas com campo dos videogames. Sua equipe atua em parceria com estúdios e escolas de formação profissional; toma os jogos digitais não como objeto/recurso, mas como mote para um processo criativo que envolve *game design*, *concept art*, *game dev*, entre outras atividades que são afins aos propósitos educativo-culturais dos museus de arte.

Outras ações com *videojuegos* encontradas no site merecem ser descritas. Algumas são atividades presenciais articuladas ao movimento que o EducaThyssen vem fazendo para ultrapassar a ideia de jogo como ferramenta. A maior ação, norteadora das demais, é *Nubla* (2015/2017-): projeto concebido por Rufino Ferreras (coordenador do EducaThyssen) em diálogo com Daniel Sánchez (fundador do estúdio Gamera Nest), com a ideia de criar um ambiente dinâmico e colaborativo de discussão, criação e desenvolvimento de jogos digitais no museu. O projeto ganhou status de programa permanente da instituição, congregando diferentes tipos de atividades (ateliês, reuniões, eventos etc) como: *Museos y videojuegos* (2017), curso sobre as potencialidades dos jogos digitais para educadores de museu de arte; *Proyecto: Juego, luego existo* (2017), oficinas de criação de narrativas a partir das obras, como percursos alternativos à expografia do museu; *Game Jam* (2018-2019), experiência para público maior de 16 anos que permanecem no museu por 48 horas para criar e desenvolver um jogo; *Cartografías de Nubla* (2018-2019), visita guiada para descobrir o potencial narrativo das obras e criar histórias; *Nubla. Martes abiertos* (2018-2019), encontros da equipe de desenvolvimento do videogame *Nubla* com pessoas interessadas, para

---

<sup>8</sup> *Tag* é recurso de marcação adicionado a um conteúdo do site para classificar as informações (pelo administrados do site), facilitar a filtragem de conteúdos (pelo usuário, quando usa o motor de busca) e indicar conteúdos relacionados (automaticamente, dentro de páginas de conteúdo).

discutir os progressos do trabalho; *Playlab Thyssen Dreams* (2019), oficina oferecida em paralelo a Madrid Games Week e PlayStation® Espanha para criação de narrativas digitais com PS4 Dreams™ a partir da visita ao museu; *The Dedal Games* (2020), atividade de desenvolvimento de recursos para tornar o museu mais inclusivo por meio de narrativas digitais; *El Thyssen en Animal Crossing*, recurso para jogadores do *Animal Crossing: New Horizons* baixar e incorporar obras do acervo em suas próprias ilhas; *Videojuegos, el décimo arte* (2023), debate promovido em parceria com o Museo OXO del Videojuego de Málaga, sobre a ideia dos videogames serem a ‘décima arte’.

Diferente do que foi visto nos demais museus revisitados, as ações do EducaThyssen com jogos não são direcionadas a crianças, geralmente miram o público jovem e adulto de campos profissionais e interesses específicos (de game designers a educadores de museus). A escolha é pautada em pesquisas que o museu realizou para conhecer seus públicos, atuais e potenciais. Assim, observou que os adolescentes e estudantes universitários eram perfis pouco presentes no Museu Thyssen (González, 2018). Daí a escolha pelos videogames – como campo criativo com indústria, técnicas e ferramentas próprias – e não apenas por jogos digitais como meio. Ao longo de mais de uma década, o EducaThyssen tem feito parcerias com instituições de ensino (como a Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología - ESNE), mobilizando estudantes de diversas áreas (da História da Arte à Computação) e coletivos de artistas (como o OZ Lane Games Collective), estúdio de desenvolvimento de videogames (Gammera Nest) e plataformas profissionais (PlayStation® e Unity). Assim, pôde inscrever-se no programa PlayStation®Talents (Sony/Espanha), que apoia e orienta novos criadores a desenvolver jogos com conteúdos locais e inovadores para serem distribuídos em diferentes países, sendo contemplado – como desde 2017 o *Nubla 1* já acumulava mais de 20.000 unidades vendidas, o *Nubla 2* foi selecionado em 2019 (PlayStation, 2019).

É inegável que a via escolhida pelo EducaThyssen também afasta certos públicos, como quem não têm acesso ao console PS4. Mas a escolha foi estratégica para enfrentar a dificuldade que tinham em trazer jovens e universitários para o museu. Foi uma boa escolha para mobilizar esses públicos a serem *visitantes atuantes* (Hooper-Greenhill, 1998), em um *museu plural* (Martin-Barbero, 2000), ressignificando o papel social do museu de arte.

### [09] Museum of Modern Art – MoMA

Em 2004-2005, mapeou-se *Destination: Modern Art*, jogo para crianças de 5 a 8 anos destacado na tese (Bahia, 2008, p. 222-224) por sua narrativa perspicaz: o jogador é um alienígena que chega no MoMA PS1 e quer entender o que define Arte. O PS1 é a parte do MoMA dedicada à Arte Contemporânea, obras que subvertem convenções artísticas, não apenas técnicas e estéticas consolidadas, mas valores e práticas do próprio sistema da Arte. O jogo explora oportunamente a ideia de ‘alienígena’ como alguém que não tem o olhar condicionado, que não carrega concepções prévias acerca da arte, supostamente mais propenso a ‘entrar no jogo’ interpretativo de uma obra de arte contemporânea.

Em 2024, o link ainda levava à página do jogo, mas não seria fácil jogar *Destination*. O jogo é um arquivo swf e não eram dadas orientações sobre como emular o Flash Player. O jogo foi deixado de lado. Não se encontrou acesso ao jogo a partir das páginas vinculadas ao início do site da instituição, mas se observou que era possível chegar ao jogo através da ferramenta de busca do site, constatou-se que ele estava cadastrado na categoria *interactive* da base de conteúdo do site e, fazendo busca por outras páginas dessa categoria, foram encontradas apenas mídias criadas para exposições temporárias, realizadas por volta de 2010, que não funcionavam bem por falta de manutenção ou ausência do Flash Player. O museu tem colocado esforços na produção vídeos (*live action* e de animação) para o seu canal Youtube, cursos a distância para a plataforma Coursera, podcasts e revistas online. Apesar de o MoMA ter deixado de produzir jogos digitais, ele segue atento aos videogames, pois selecionou 40 títulos para inclusão em seu acervo (Antonelli; Galloway, 2022).

### [10] Los Angeles Country Museum of Art – LACMA

Em 2004-2005, foi mapeado *Families & Children in American Art*, uma espécie de jogo de objetos escondidos ambientados em obras do acervo (Bahia, 2008, p. 2010-211).

Em 2024, o jogo estava inativo e o site do museu não trazia outras mídias interativas. Na página *Learn* havia acesso a recurso para criar catálogos

próprios a partir de obras do acervo – algo que remete ao *musée Imaginaire* de Malraux. Foi realizada busca fora da página *Learn* do site, no *LACMA Art + Technology Lab*, um projeto da instituição em apoio ao empreendedorismo criativo, mas atuações com jogos digitais não foram encontradas. Fazendo busca pelo site com os termos *play* e *game*, encontrou-se posts no blog do museu do programa *Make Art @ Home* que orientam crianças a criar jogos a partir de obras do acervo, por exemplo, um jogo de percurso cooperativo inspirados num tabuleiro de gamão iraniano, do século XVII, que integra o acervo do museu. Mas estes não foram computados na pesquisa por não serem mídias/jogos digitais.

### [11] National Museum of Wildlife Art

Em 2004-2005, observou-se que a página inicial do site já introduzia o jogo deste museu. Ou seja, a página *home* do museu era um desenho cartunizado de uma paisagem-fundo característica da região geográfica onde fica localizado o museu e quatro animais-botões de entrada oferecidas ao visitante online: um filme informativo sobre a vida selvagem; uma animação sobre a arte de Carl Rugius (pintor da vida selvagem norte-americana); um diálogo entre duas raposas sobre atividades lúdico-esportivas humanas e habilidades de animais selvagens; e o jogo online *Art Tales: Telling Stories with Wildlife*, premiado no *Museums and the Web* (A&MI) em 2001 por seu potencial de estímulo à observação e pensamento (Bahia, 2008, p. 194-195).

Em 2024, a interface inicial era outra e não havia jogos digitais no site. Mas o museu criou sua série de vídeos chamada *Bisoncast*, voltada aos ‘amantes da arte e da natureza’.

### [12] North Carolina Museum of Art

Em 2004-2005, foram mapeados três jogos: o *Mystery of the poison-dart frog*, jogo de aventura onde duas crianças, em visita ao fictício Museu Derrigo na Costa Rica, têm a missão de analisar objetos arqueológicos (Bahia, 2008, p. 195-197); o *Jigsaw Masterpieces*, no formato tradicional de quebra-cabeça; e o *Treasure Hunt*, um jogo da

memória (Ibidem, p. 206). Esses dois últimos, tinham como diferencial a mudança automática da obra usada no jogo, a cada nova entrada do jogador.

Em 2024, os três jogos estavam inativos. Contudo, o museu lançou o *NCMA Explore*, espaço arqueológico virtual desenvolvido em 3D e explorado a partir de um mapa. Há entradas para o Egito, a Grécia, a Roma, o México e o Peru Antigos. Em cada local, além de textos e imagens, o visitante encontra um *minigame* com mecânica relacionada ao conteúdo a ser conhecido pelo jogador: (i) em *Pyramid Quest*, o jogador deve construir uma cidade baseada na cultura Sicán do Peru Antigo (cultivar, coletar e minerar), incluindo a edificação de uma pirâmide; (ii) em *Mesoamerican Ballgame*, simula-se o jogo de bola mesoamericano antigo, com regras baseadas em evidências arqueológicas encontradas no México; (iii) em *Tomb Hero*, inverte-se a lógica de caça-tesouro, pois os jogadores devolvem aos túmulos tesouros saqueados por ladrões, com destaque para quatro vasos canópicos; (iv) em *Saturnalia Celebrations*, uma bagunçada vila da Roma Antiga precisa ser arrumada pelo jogador, antes da Saturnalia (uma celebração do calendário romano); e (v) em *Cargo Boss*, o jogador cria uma rede de comércio no Mar Egeu da Grécia Antiga, ligando cidades-estados, evitando os piratas e entregando as mercadorias.

Além do espaço imersivo com jogos, o museu oferece outras mídias educativas, com vídeos, cursos online e apresentações sobre obras (recurso para professores de Arte).

### [13] National Gallery of Art – NGA

Em 2004-2005, a página do NGA kids trazia um jogo de aventura narrativa, o *Sculpture Garden*: desenvolvida em HTML, a jogada tinha por base um mapa onde o jogador percorria cenários, interagia com personagens, via animações curtas e conduzia diálogos em texto e áudio escolhendo os rumos da história através hiperlinks em palavras destacadas (jogabilidade que lembrava a dos primeiros jogos de aventura para PC), percorrendo uma história com enredo que envolvia as obras do jardim do museu e representava o processo de interpretação artística (Bahia, 2008, p. 216-220). Além disso, entre os museus mapeados, o NGA Kids era o que oferecia as mais interessantes interfaces lúdicas que funcionam como ‘ateliês virtuais’ de criação artística.

O *Art Zone* trazia diversidade das ferramentas e procedimentos técnicos para criação de imagens a partir de conceitos e obras da coleção do museu. Exemplo era *Mobile*, inspirado nas esculturas-móveis de Alexander Calder: num ambiente tridimensional afetado pela gravidade, o visitante vivia as etapas construtivas de Calder, começava com a vareta vazia, colocava uma forma geométrica num dos cantos e, com a perda do equilíbrio inicial, via-se impelido a agregar um contrapeso, e assim continuamente (Ibidem, p. 199-200). Nessa mesma linha, em 2007, quando se concluía a escrita da tese, duas novas mídias foram vistas no site do museu e agregadas à pesquisa: *Dutch Dollhouse Interactive*, feita com fragmentos de pinturas de gênero e com mecânica que simula uma *poppenhuis* (casa de boneca feita nos séculos XVII e XVIII para entretenimento de adultos); e *Still Life Composer*, que simula o processo construtivo de criação de uma pintura de natureza morta (Ibidem, p. 200-206).

Em 2024, as quatro mídias não estavam mais online, talvez porque demandam o uso do Flash Player (mesmo a estruturada em HTML tinha as narrações dos diálogos em arquivos swf). Mas *Art Zone* segue ativa, agora nas versões para PC (offline) e para iPad. Além disso, a página *Games* do NGA disponibiliza duas novas mídias, desenvolvidas em HTML5 e para uso no navegador web: *Paint'n'Play*, que combina recursos de pintura com obras do acervo, semelhante ao *Art Zone*; e *Artle*, um recurso para jogar quizzes sobre arte diariamente (a cada dia, quatro obras de um artista são abordadas).

#### [14] Musée National des Beaux-Arts

Em 2004-2005, o museu disponibilizava o jogo de aventura *Mysteries at the Musée*: o jogador escolhia um entre seis personagens, optava por um período histórico da arte (até 1900, Arte Moderna ou Arte Contemporânea) e recebia caso relacionado a uma exposição para investigar (Bahia, 2008, p. 225).

Em 2024, o jogo estava indisponível e, no site do museu, foi encontrada uma mídia interativa: passeio em simulação do museu prédio, desenvolvidos com a ferramenta Matterport Discover e que podem ser acessados através do navegador web ou de óculos de realidade virtual. Contudo, a mídia não tem características de jogo, nem é referida pela instituição como jogo. O museu tem produzido conteúdos educativos nas

formas de podcast e de webseries (coleção de vídeos), ambos disponíveis no Youtube.

## Discussão dos Resultados

Considerando os dados aqui apresentados e as questões de pesquisa (quais museus mantêm os jogos ativos em seus sites, quais produziram novos jogos digitais e/ou que outros tipos de mídia sobre suas obras estão produzindo), discute-se aqui os resultados.

Respondendo a quais museus mantêm os jogos anteriores ativos em seus sites:

- **Dos 14 museus** revisitados, **cinco tinham jogos ativos** em 2024, de modo que foi possível constatar que a maioria (nove) das instituições que haviam investido recursos e depositado expectativas nos jogos digitais há vinte anos, deixaram de produzir esse tipo de mídia sobre obras do seu acervo.
- **Dos 24 jogos** mapeados vinte anos atrás, apenas **um estava integralmente ativo** (*Art Zone*, da National Gallery of Art) e acessível desde o site do museu, adaptado da versão Web para versões PC ou iPad. Outros **quatro foram deixados online**, mas ‘de lado’. Dois deles sequer estavam no site do museu, apenas em servidor de terceiro (Flash Museum), e outros dois seguiam no servidor do museu, mas foram abandonados (demandam uso de emulador de Flash Player e não há orientação para o visitante sobre como fazer isso). Vale ponderar que o único ‘jogo’ ativo é uma mídia interativa concebida como simulador de espaço de criação artística, não possui as características de design de um jogo (Schell, 2008). Contudo, essa mídia foi incluída na categoria lúdico-educativa da tese em função de o próprio museu referir-se a ela enquanto tal e, em todo o processo de análise, a referencialidade adotada pelo museu-autor para classificar suas produções foi respeitada.

No que tange à questão sobre quais museus produziram novos jogos digitais:

- No total, foram encontrados **60 jogos ativos** em 2024, o que representa mais do que o dobro do montante antes mapeado (eram 24), distribuídos nas seguintes instituições:
  - MAC-USP (Brasil), um quiz sobre história da arte;
  - Tate Kids (Reino Unido), 48 no total, sendo 43 quizzes e cinco mídias de criação;
  - Museu Thyssen Bornemisza (Espanha), três videogames para PS4, PC e mobile;
  - North Carolina Museum of Art (Estados Unidos), cinco minigames;



- National Gallery of Art (Estados Unidos), três simuladores de ateliê artístico;
- Em contraste com a predominância estadunidense observada em 2004-2005, a distribuição geográfica dos museus com jogos ativos em 2024 foi mais equilibrada, incluindo Estados Unidos (dois), Espanha (um), Inglaterra (um) e Brasil (um) – apesar de o campo de 2024 ser o mapeado em 2004-2005, e não a Web como um todo;
- Um museu se destacou pela **quantidade** das produções disponíveis (Tate Kids), mas isso pode estar relacionado à soluções otimizadas de desenvolvimento, facilitando o incremento da produção em volume de jogos e variedade de temas. Mesmo assim, a instituição tem buscado criar jogos consistentes no que tange a relação entre game design, conteúdo da obra abordada e objetivo educacional ( ver tópico [07]);
- Outro museu se destacou pela **consistência** dos jogos digitais que produz e pela **complexidade** de suas ações com videogames (EducaThyssen), estabelecendo parcerias com escolas de formação, ferramentas de criação e empresas dos videogames, mobilizando novos públicos e explorando os processos de *game design* e *game dev* como estratégia de educação artístico-museal (ver tópico [08]).

E respondendo a que outros tipos de mídia estes museus estão produzindo:

- Quase todos os museus revisitados (22) priorizam a mídia **vídeo** (live action ou animado) para produção de conteúdo educativo sobre suas obras atualmente, sendo que alguns (4) também criaram  **cursos online** abertos;
- Todos os museus revisitados (23, pois um museu deixou de existir em 2012) priorizam as ações educativas **presenciais**. Contudo, por vezes as atividades presenciais envolvem o uso ou a produção de jogos digitais com os visitantes, seja através de oficinas, visitas guiadas ou eventos (por exemplo, a *Game Jam* do Museu Thyssen).

O fato de a grande maioria dos jogos estar indisponível em 2024 não surpreendeu.

Era sabido que quase todos os jogos mapeados em 2004-2005 foram desenvolvidos com tecnologia descontinuada em 2017/2020: Flash, ferramenta que assumiu o papel de “linguagem vernácula” multimídia, resistindo à primazia das linguagens restritivas, na jovem Web (Browne, 2016); mais do que uma ferramenta, foi uma plataforma que catalisou comunidades de desenvolvedores e jogadores que acolhiam crianças, jovens e profissionais oriundos de diversas áreas (Salter e Murray, 2014); que *empoderou* artistas a escrever seus próprios códigos (Manovich, 2002); que cresceu à margem da indústria do entretenimento, mas foi fundamental para

iniciar ou alavancar a carreira de profissionais que logo se destacavam na indústria dos videogames (Young, 2018). Apesar das perdas decorrentes da descontinuidade do Flash (Bahia, 2021), esquecimentos decorrentes de obsolescência tecnológica é um problema bem conhecido em Arte, nos museus e nos videogames. Portanto, mais impactante do que a perda do acesso aos jogos é a, aqui constatada, diminuição do interesse dos museus de arte em desenvolver jogos digitais a partir de suas obras.

Mesmo assim, alguns museus continuaram produzindo jogos digitais. Entre os cinco museus revisitados, observou-se certo amadurecimento na compreensão de *porque* e *como* criar jogos digitais. Aventuras narrativas e de investigação que exteriorizam o próprio conceito de *jogo da interpretação*, do esteta Gadamer, seguem sendo explorados por museus de arte, inclusive como estratégia educativa em atividades presenciais. Exemplo é o National Museum of Wildlife Art, que apesar de ter deixado de produzir jogos digitais, realiza oficinas com crianças no museu para inventar histórias a partir da observação e leitura de obras nas salas expositivas. No âmbito digital, alguns museus usam essas estratégias de design, mesmo os que optaram por uma jogabilidade modesta e mecânica simples, buscando soluções criativas para alcançar a necessária consistência artístico-educacional desejada. Isso foi visto nos quizzes da Tate Gallery e nas variações do jogo da memória *Memory Spel* e *A Terceira Face da Carta*. Em casos de jogos mais elaborados, como o *Nubla* (EducaThyssen), explora-se o *valor estético das regras* (Sicart, 2023) em mecânicas cuidadosamente desenhadas, articuladas com as narrativas e elementos estéticos dos jogos, considerando especificidades das obras citadas e da aprendizagem preterida.

Quanto aos museus que deixaram o jogo, outros motivos (além da descontinuidade do Flash) podem ser levantados. O incremento da profissionalização em design e desenvolvimento de jogos digitais pode ser uma delas, pois apesar de ser uma conquista para a área é intimidador para quem não pertence ao campo dos videogames. As equipes foram tomando consciência da complexidade da produção de um jogo digital, a demanda por equipes multidisciplinares e multiprofissionais que reunisse com conhecimentos avançados em programação, design e artes de jogos, algo que não se costuma ter entre os profissionais permanentes dos museus de arte. Inclusive, observou-se a presença de vasta produção de conteúdo em vídeo nos sites revisitados, um tipo de produção com a qual museus de arte estão mais

familiarizados. Novamente, excessão foi o EducaThyssen que firmou parcerias com empresas e apropriou-se de ferramentas da indústria de videogames para criar títulos com qualidade similar aos jogos comerciais atuais.

Por fim, em todos os museus revisitados, observou-se ênfase em atividades presenciais oferecidas pelo setor educativo – o mesmo que produz os jogos. Os museus têm dedicado esforços em diversificar e aprimorar suas interações com o público *in loco*. Essa atenção ao contato face a face pode estar relacionada ao contexto pós Pandemia de COVID-19, com certa revalorização das atividades com interação social. De qualquer forma, as visitas guiadas e oficinas presenciais promovidas pelo setor educativo são fundamentais na educação museal contemporânea, assim como é oportuna a estruturação dessas atividades presenciais a partir de jogos digitais.

### Considerações finais

Neste artigo, abordou-se jogos digitais produzidos por museus de arte a partir de obras do acervo da instituição. Apresentou resultados de pesquisa que revisitou os jogos online de museus de arte que foram mapeados em 2004-2005 e discutidos em tese doutoral (Bahia, 2008). Assim, em 2024, buscou-se saber quais jogos continuavam ativos e avaliar se esses museus seguiam interessados em jogos digitais.

Constatou-se um decréscimo de museus interessados em jogos, assim como, um expressivo aumento em números de jogos nesses museus. Se por um lado, praticamente todos os jogos mapeados em 2004-2005 estavam inativos em 2024 e, dos 14 museus, apenas cinco seguia oferecendo jogos digitais em 2024; por outro, foram localizados 60 jogos ativos nos sites desses museus, mais do que o dobro do número de jogos mapeados anteriormente. Observou-se haver maior diversidade no modo como esses museus se relacionam com os jogos digitais, sendo que uma instituição se destacou pela *quantidade* de produções (Tate Kids, 48 títulos na página *Games & Quizzes*) e outra pela *consistência* de suas ações com videogames (EducaThyssen, 3 jogos *Nubla* para PS4 e mobile).

O caso EducaThyssen já foi estudado em detalhe recentemente (Bahia, 2023). O caso Tate Kids mereceria atenção semelhante, visando entender o

contexto e os processos de mediação implicados no modo como a instituição vem utilizando o meio dos jogos digitais. Além disso, outras vias investigativas podem se desdobrar da pesquisa aqui apresentada. Uma delas seria averiguar até que ponto o abandono dos jogos digitais pela maioria das instituições está relacionado à vulnerabilidade dessas instituições frente à obsolescência tecnológica, evidenciada com a descontinuidade do Flash Player<sup>9</sup>. Seria este o principal motivo para o movimento que esses museus fizeram dos *jogos digitais* para o *vídeo*? Considerando que o vídeo mostrou-se a mídia privilegiada atualmente por essas instituições para a produção de conteúdo educativo, vale perguntar: a linguagem audiovisual está sendo usada para exposição de informações apenas, por exemplo, em formato de documentário? Ou ela está sendo explorada para promover o *jogo da interpretação*, assim como se fez com os jogos digitais anteriormente?

O fato é que os museus que continuaram produzindo jogos digitais estão fazendo isso bem. Seguem modelando retóricas procedurais e narrativas certeiras para oxigenar as formas de perceber e entender as obras abordadas, o museu, a instituição-Arte e, em reciprocidade, o próprio campo dos jogos digitais.

## Referências

ANTONELLI, P., GALLOWAY, P.. When Video Games Came to the Museum. 2022. MoMA. Disponível em: <https://www.moma.org/magazine/articles/798>.

BAHIA, A. B.. Jogando Arte na Web: Educação em Museus Virtuais. 2008. Tese (Doutorado em Educação) – CED, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2008.

BAHIA, A. B.. Do quadro ao jogo de fruição: Bosch Adventure Game. In: Revista Palíndromo, v. 6, n. 12. Florianópolis: UDESC, 2014.

BAHIA, A. B.. Art Flash Games: Crônica de uma Morte Anunciada. TROPOS: Comunicação, Sociedade e Cultura, v.10, n.2, 2021. Disponível em:

---

<sup>9</sup> Essa via investigativa dá continuidade às discussões que a autora deste artigo vem fazendo: *Art Flash Games: Crônica de uma Morte Anunciada* (Revista TROPOS, 2021); *De Doença a Remédio: Flash Games na História dos Jogos Digitais* (Anais do SBGames, 2023); e *Why Flash Games Still Matter* (Game Studies Journal, no prelo).

<https://periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/4981>. Acesso em: 9 nov. 2024.

BAHIA, A. B.. Game design at the art museum: The Nubla case of educathysen: . Herança, v.6, n.1, p. 199–214, 2023. Disponível em: <https://revistaheranca.com/index.php/heranca/article/view/681>. Acesso em: 9 nov. 2024.

BENJAMIN, W.. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica In: LIMA, L. C.. **Teoria da Cultura de Massa**. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

BROWNE, P.. Breaking New Ground: Indie Community, Flash, and Newgrounds.com. In **DIGRA**, n 2, v 13, Ago. 2016.

CHANG-YI, S. Z., WALDORF, S.. How to Build an Art Museum in Animal Crossing. 2022. Getty. Disponível em [www.getty.edu/news/how-to-build-an-art-museum-in-animal-crossing](http://www.getty.edu/news/how-to-build-an-art-museum-in-animal-crossing).

CRIMP, D.. **Sobre as ruínas do museu**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

EDUCATHYSSEN. Videojuegos, el décimo arte. 2023. Disponível em: [www.educathysen.org/programas-publicos/nubla/videojuegos-decimo-arte](http://www.educathysen.org/programas-publicos/nubla/videojuegos-decimo-arte).

FERRERAS, R.. Museos y videojuegos. 2017. Disponível em: [youtu.be/xFjaG47buNI](https://youtu.be/xFjaG47buNI).

FLANAGAN, M.. **Critical Play: Radical Game Design**. Cambridge: MIT Press, 2009.

GADAMER, H. G.. **La actualidad de lo bello**. Barcelona: Paidós, 1996.

GONZÁLEZ, A. G.. Nubla: Resumen de la actividad/proyecto educativo. 2018. Disponível em: <https://imagenes.educathysen.org/sites/default/files/document/2018-08>.

HOOPER-GREENHILL, E.. **Los museos y sus visitantes**. Madri: Trea, 1998.

MALRAUX, A.. **O museu imaginário**. Lisboa: Edições 70, 2000.

MANOVICH, L.. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital**. Buenos Aires: Paidós, 2006.

MANOVICH, L.. Generation Flash. Whitneybiennial. 2002. Disponível [www.manetas.com/eo/wb/files/theories.htm](http://www.manetas.com/eo/wb/files/theories.htm)

MARTIN-BARBERO, J.. **De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía**. México: Gustavo Gili, 1987.

MARTIN-BARBERO, J.. Dislocaciones del tiempo y nuevas topografías de la memória. In HOLANDA, H.; RESENDE, B. (Ed.). **Artelatina**. Rio de Janeiro: Aeroplano e MAM-RJ, 2000.

PLAYSTATION. 'El Mundo de Nubla' supera las 20.000 unidades vendidas. 2017. Disponível em: <https://blog.es.playstation.com/2017/10/26/>.

PRADO. El Museo del Prado en Animal Crossing. Disponível em: [www.museodelprado.es/recurso/el-museo-del-prado-en-animal-crossing](http://www.museodelprado.es/recurso/el-museo-del-prado-en-animal-crossing).

SALTER, A., MURRAY, J.. **Flash**: Building the Interactive Web. Cambridge: MIT Press, 2014.

SCHELL, J.. **The Art of Game Design**. Boca Raton: CRC Press, 2008.

SICART, M.. The Beautiful Rule: Thinking the Aesthetics of Game Rules. **Games and Culture**, 18(7), p. 889-906. 2023.

SLOVIN, R.. Hot Circuits: Reflections on the first museum retrospective of the video arcade game. 2009. Disponível em: [www.movingimagesource.us/articles/hot-circuits-20090115](http://www.movingimagesource.us/articles/hot-circuits-20090115).

YOUNG, C. J.. **Game changers**: everyday gamemakers and the development of the video game industry. 2018. Tese (Doutorado em Filosofia) – Faculty of Information, University of Toronto, Canadá, 2018.

Recebido: 04/08/2024

Aceito: 14/11/2024

## UMA BREVE HISTÓRIA DOS JOGOS DE TABULEIRO

Marcelo La Carretta<sup>1</sup>

**Resumo:** Este artigo propõe investigar e apresentar um panorama histórico dos jogos de tabuleiro, desde os primeiros ossos transformados em dados até os jogos modernos. A pesquisa examina como os jogos refletem valores culturais, sociais e econômicos de diferentes épocas, abordando a influência da expansão europeia, o impacto das revoluções industriais e das guerras mundiais, além dos desafios trazidos pela era digital. São apresentados os jogos mais antigos, suas variantes históricas e as transformações que levaram ao surgimento dos Eurogames, dos jogos de autor e das práticas lúdicas no ambiente digital. Entender essa trajetória é fundamental para reconhecer a importância dos jogos na sociedade atual e compreender como eles continuam a evoluir e a dialogar com novas demandas culturais e tecnológicas.

**Palavras-chave:** Jogo de Tabuleiro; História; História dos jogos; Ludologia.

### A BRIEF HISTORY OF BOARD GAMES

**Abstract.** This article aims to investigate and present a historical overview of board games, from the earliest dice made from bones to modern games. The research examines how games reflect the cultural, social, and economic values of different eras, addressing the influence of European expansion, the impact of industrial revolutions and world wars, and the challenges posed by the digital age. It explores ancient games, their historical variations, and the transformations that led to the emergence of Eurogames, author games, and playful practices in digital environments. Understanding this trajectory is essential to recognizing the relevance of games in contemporary society and how they continue to evolve and engage with new cultural and technological demands.

**Keywords:** Board Games; History; History of Games; Ludology.

---

<sup>1</sup> Doutor em Técnicas Audiovisuais pela EBA-UFMG (2012), com tese baseada na memória nostálgica criada através das diversas mídias audiovisuais. Mestre em Técnicas Audiovisuais pela EBA-UFMG (2005); Graduação em Cinema de Animação pela EBA-UFMG (2003). Professor e coordenador de pesquisa em adverggames e serious games da PUC Minas, tem experiência na área de Artes, com ênfase em Ilustração, Animação, GameDesign e Design Multimídia físico e digital. Autor do livro "Como Fazer Jogos de Tabuleiro: Manual prático", referência nacional hoje no ensino de métodos para prototipação de Jogos de Tabuleiro. Coordenador do Festival de Artes do SBGames desde 2017. Atua pedagogicamente e profissionalmente em GameDesign para Jogos de Tabuleiro e Jogos Digitais, Ludologia e Gamificações, Design, Comunicação Visual, Ilustração, Animação, Motion Design, Técnicas de Produção Multimídia e Audiovisual como um todo.



## 1. Introdução

Não se sabe exatamente quando começou a história dos homens jogarem jogos de tabuleiro, mas entende-se que é uma prática tão antiga quanto a própria existência humana. Antes mesmo do famoso livro encomendado entre 1251 e 1283 pelo Rei Alfonso X, o Libro de los Juegos (Livro de Xadrez, Dados e Tabuleiros), já existiam evidências de que o homem jogava — e jogava muito ((FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ, 2010)

Acredita-se que Heródoto, "o pai da História", foi também um dos primeiros a relatar histórias sobre homens jogando e o porquê de jogarem. Ele conta como os jogos foram inventados através da história da fome no reino da Lídia, recontada por Jane McGonnigal em seu livro *A realidade em jogo*:

Quando Atys era o rei da Lídia, na Ásia Menor, há cerca de 3 mil anos, uma grande escassez de alimentos ameaçou seu governo. Por um curto período, as pessoas aceitaram seu quinhão sem reclamar, com a esperança de que os tempos de abundância retornariam. Mas, quando as coisas não melhoraram, os lídios nos conceberam um estranho remédio para o problema. O plano adotado contra a fome era se envolver com jogos durante um dia inteiro, de modo tão intenso que eles abstraem a vontade de comer ... e, no dia seguinte, eles se alimentariam e se absteriam dos jogos. Dessa forma, passaram-se 18 anos, e, nesse processo, eles inventaram os dados, as bolinhas de gude, a bola e todos os jogos comuns.

De modo geral, pensamos que a imersão nos jogos é "escapista", uma espécie de retraimento passivo da realidade. Porém, através das lentes da história de Heródoto, é possível perceber como eles podem representar uma fuga intencional, ativa, ponderada e, mais importante, extremamente útil. Para os lídios, jogar coletivamente em tempo quase integral pode ter sido um comportamento altamente adaptativo às condições adversas. Os jogos tornavam a vida suportável, deram à população faminta uma sensação de poder em uma situação de impotência, um sentido de estrutura em um ambiente caótico. Os jogos lhes proporcionavam uma maneira melhor de viver, quando as circunstâncias poderiam ser completamente insuportáveis e desfavoráveis. (McGONIGAL, 2017, p. 15-16)

Os jogos de dados, por exemplo, são considerados as primeiras evidências do uso de jogos por parte dos humanos. Existem várias provas de dados feitos em diversos formatos e de diferentes maneiras: desde o uso de búzios até pequenas varetas de bambu, passando por dados mais elaborados, feitos com o osso do astrágalo das cabras, que naturalmente lembra um cubo — ideal para criar um dado de seis lados.

Interessante notar que já havia, por parte dos seus criadores, uma preocupação com level design (balanceamento) destes dados: justamente o lado do osso naturalmente mais irregular (e que conseqüentemente menos cairia voltado para cima), é o que tem cravado o maior número possível, o seis. (SILVIO, 1978)

## 2. Estado da Arte e Obras relacionadas

### 2.1. Primeiros Registros

Continuando a busca por evidências de tabuleiros antigos, temos como exemplo o que muitos consideram o mais antigo do mundo: o egípcio Mehen. Seu tabuleiro é circular, com uma serpente segmentada que forma uma espiral até o centro. No entanto, nunca foram encontrados ou representados peças de jogo junto ao tabuleiro (algumas pequenas figuras de leões e esferas foram recuperadas mais tarde, e acredita-se que essas peças pertenciam ao jogo). Por evidências colhidas em outras partes, acredita-se que Mehen represente a jornada para a vida após a morte, com o Deus Serpente, Mehen, protegendo o Deus Sol, Rá, e o movimento dos leões simbolizando a jornada de um rei para o além. (BRITISH MUSEUM, 2024) (Figura 01)



Figura 01. Tabuleiro de Mehen. Fonte: British Museum.

No entanto, é incerto afirmar que esse exemplar seja de fato um jogo de

tabuleiro. Afinal, existe um problema na catalogação de jogos de tabuleiro, já que a maioria das suas regras eram passadas oralmente entre os praticantes. Praticamente não existe documentação; portanto, não podemos afirmar com certeza que esse exemplo em particular era realmente um jogo, ou se era apenas um ornamento ou até mesmo um utensílio de ritual. A única coisa que podemos fazer é supor, com base nas casas e na aparência de um tabuleiro, que este era de fato um jogo de tabuleiro. (PARLETT, 1999) Outra forma de elencar tais artefatos como jogos de tabuleiro é olhar para os dias atuais e criar um exercício de retorno à origem de um jogo que ainda existe entre nós. Na África, por exemplo, há inúmeras evidências de pequenos buracos cavados em pedras ou superfícies porosas que sobreviveram ao tempo, o que nos leva a acreditar que se tratam de ancestrais do famoso jogo da família *Kala*. Mancala, seu exemplo mais famoso, inclusive é um jogo muito popular até os dias de hoje e ainda é utilizado como instrumento pedagógico por professores. (DONOVAN, 2017)

Se tivéssemos que decidir qual é o jogo de tabuleiro mais antigo que se tem notícia no mundo, o Senet se apresenta um forte candidato. Este jogo possui uma das mais antigas referências, com aproximadamente 5.500 anos de existência. Isso se deve ao fato de que os egípcios, criadores do jogo, fizeram inúmeros registros não só do tabuleiro, mas também de parte suas regras, gravadas em hieróglifos nos monumentos e tumbas mortuárias. O exemplo mais famoso de um Senet praticamente intacto, graças à sua importância para o dono, é o jogo encontrado na tumba de Tutancâmon. Sabe-se, graças a esses registros, que Senet era um jogo extremamente popular no Egito, jogado não só pelos reis e pessoas importantes da época, mas também pelas camadas mais baixas da sociedade. (DÍAZ BÓRQUEZ, 2023) Uma imagem famosa, que acredita-se ser do século XIII a.C., retrata Nefertari desafiando o destino em uma partida de Senet. No Egito Antigo (e em várias partes do mundo), os jogos possuíam uma qualidade mística, e o seu jogar fazia parte de um ritual. Na imagem, podemos perceber que Nefertari não joga contra ninguém, mas ela não está sozinha. Estaria, na verdade, jogando com a sua sorte, desafiando um ser místico e assim decidindo o caminho da sua jornada pela vida eterna. (PARLETT, 1999) (Figura 02).

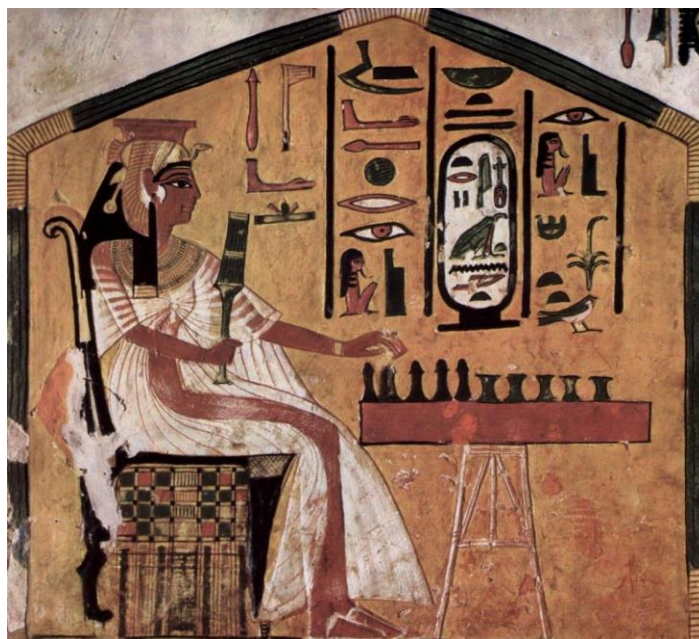


Figura 02. Nefertari desafiando o destino em uma partida de Senet. Fonte: The Oxford History of Board Games

É interessante ressaltar que os jogos sempre fizeram parte de rituais divinos de adivinhação. O ser humano encontrou nos jogos não apenas um caminho para o lazer, como entendemos hoje, mas também uma via para a espiritualidade, uma ferramenta de comunicação com o que não pode ser visto ou compreendido. Esses rituais perduram até hoje, como podemos observar através do tarô ou do jogo de búzios, ancestrais dos atuais jogos de baralho. (RETONDAR, [s.d.]

Porém, apesar de termos inúmeros registros da presença do jogo Senet na cultura egípcia, no XX Colóquio de Estudos dos Jogos de Tabuleiro da Universidade de Copenhague, o pesquisador Espen Aarseth questionou se o jogo Senet ainda "existe", já que suas regras são, de certo modo, desconhecidas e perdidas no tempo. Alexander de Voogt, do Museu Americano de História Natural, respondeu que os jogos antigos geralmente não tinham regras fixas e que elas variavam com o tempo e de lugar para lugar. Ele também observou que muitos jogadores, até hoje, não seguem ou desconhecem as "regras oficiais" de alguns jogos. (AARSETH, 2017) O Senet deve, inclusive, ser considerado o precursor de vários jogos que persistem até hoje. O gamão, por exemplo, tem uma idade estimada de 5.000 anos. Sua origem é egípcia (apesar de existirem escritos que comprovam que a Índia o teria criado), mas sua propagação se deve aos turcos e, sobretudo, aos romanos, que o rebatizaram de *Ludus Duodecim*



*Scriptorum (Jogo das Doze Linhas)* e o espalharam pelo seu império. (SILVIO, 1978) Como diria Huizinga no seu livro *Homo Ludens*, obra seminal do estudo de jogos, "O ato de jogar é mais antigo do que a própria cultura". (HUIZINGA, 2000)

Para muitos, o jogo mais completo e, portanto, considerado o primeiro exemplar de jogo preservado é o Jogo Real de Ur, assim conhecido por ter sido encontrado no cemitério de Ur, uma antiga cidade na Mesopotâmia (atual Iraque) (DÍAZ BÓRQUEZ, 2023). Ele foi descoberto praticamente intacto, com todos os componentes (mas, ressalta-se, ainda sem um registro consistente das suas regras), pelo arqueólogo Leonard Woolley na década de 1920. (BELL, 1979a) Trata-se de mais um jogo onde percorre-se um caminho, rumo à outra extremidade do tabuleiro. (Figura 02)



Figura 02. O Jogo real de Ur Fonte: Oxford History of Board Games

Nota-se, então, um interessante paralelo histórico: os jogos de trilha, nos quais se percorre um caminho — talvez uma representação da jornada rumo ao desconhecido —, são os primeiros exemplares de evidências do homem jogando jogos de tabuleiro. *Senet*, inclusive, significa "passagem, caminho"

O livro sagrado indiano Rig Veda (1700 a.C.) relata uma partida de Pachisi, mostrando que o jogo já existia na Índia antes de 2000 a.C. Pachisi é um jogo bastante

popular na Índia. (SILVIO, 1978) Jogando em um tabuleiro em forma de cruz, quatro jogadores percorrem um caminho que se cruza com o de seus oponentes, que podem enviar algumas peças de volta ao início. O objetivo é chegar ao centro do tabuleiro. Não demorou para que os colonizadores do Império Britânico levassem o jogo ao Reino Unido, onde, após algumas adaptações, ele foi oficialmente batizado como Ludo, que em latim significa "eu jogo", sendo patenteadado em 1896 e comercializado até hoje. Os alemães do século XIX gostavam tanto das histórias que ouviam sobre a exótica Ásia, em especial Índia e China, que resolveram criar suas "próprias versões chinesas" dos jogos, o ludo simplificado para crianças *Chinesenspiel* (jogo Chinês), e as *Damas Chinesas*, mesmo tendo uma certa confusão ao nomear estes jogos como chineses (e não orientais, já que Ludo vinha na verdade da Índia, e as damas, do Oriente Médio). (Figura 03).



Figura 03: Uma versão para crianças derivada do jogo indiano Pachisi, *Chinesenspiel* (jogo Chinês). Fonte: Deutsches SPIELmuseum

É importante destacar que também existem exemplares muito antigos que fogem da ideia de um jogo de trilha, onde se jogam dados e se avança para um destino conhecido fisicamente (ou desconhecido misticamente). O *Go*, por exemplo, tem uma origem que remonta à China Imperial, cerca de 2000 a.C. No entanto, ele é considerado

um esporte intelectual extremamente popular no Japas, onde até hoje existem escolas dedicadas à sua prática e aprimoramento. Muitos consideram o *Go* o primeiro grande wargame da história. O jogo consiste em desafiar um oponente em uma grade quadriculada, utilizando peças claras e escuras que se revezam em alocação e ataque, com o objetivo de cercar e capturar as peças adversárias. Mais adiante destacaremos vários jogos que também fazem uso dessa mecânica de alocação e captura, como o *Alquerque*.

## 2.2. Os Jogos medievais

Já chegando na era medieval e partindo de jogos mais próximos do nosso tempo, temos o *Chaturanga*. Criado no século VI, as peças eram movimentadas de acordo com o resultado obtido em um dado de quatro faces. Interessante ressaltar que este é um jogo cooperativo, jogado em duplas. Cada jogador possuía um pequeno exército de oito peças que faziam movimentos distintos, e o jogo se revezava entre ajudar o exército aliado e capturar os dois exércitos opostos em um tabuleiro quadriculado. O *Chaturanga* passou por várias mutações e evoluções ao longo de sua história. Os exércitos aliados se uniram em um só, com 16 peças. Dependendo do local onde o jogo era praticado, fazia mais sentido transformar elefantes em torres, barcos em bispos, e os líderes daquele novo exército unificados em um rei e o seu primeiro-ministro. Mais tarde, com a ascensão das rainhas na Europa medieval, as quais eram consideradas "loucas" por demonstrarem força quase sobre-humana para defender os interesses dos seus reinos, o primeiro-ministro deu lugar à rainha, a peça mais importante do que chamamos hoje de xadrez moderno.

Aqui, cabe um parêntese: o xadrez tornou-se tão popular e cultuado até hoje, talvez devido à grande influência que teve sobre a Europa medieval e o nosso mundo moderno. Voltemos ao primeiro grande livro que registrou jogos de tabuleiro ainda na Era Medieval, encomendado por Alfonso X, o Sábio — assim chamado por ordenar que livros sobre as culturas mais importantes do mundo fossem escritos, incluindo os jogos na mesma categoria de música, literatura, religião, leis, astronomia e outras formas de manifestação cultural. O Rei Alfonso conseguiu criar uma espécie de dicionário prático



e ilustrado dos jogos mais importantes do mundo até então, o que facilita hoje o nosso entendimento sobre a história da maioria dos jogos que conhecemos. (FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ, 2010). Como entusiasta do xadrez, ele batizou este livro de O Livro do Xadrez, Dados e Tabuleiros, dada a importância que o próprio jogo de xadrez possuía sobre os demais jogos.

Destaca-se também o verdadeiro fascínio por jogos de captura e suas inúmeras variantes que surgiram ao longo dos séculos. O Shogi, criado por volta de 794 d.C., foi considerado a primeira variante do xadrez a permitir que peças capturadas retornassem ao tabuleiro pelo jogador que as capturou. Já o Dou Shou Qi, conhecido na China como "Batalha dos Animais" ou "Jogo da Selva", tem sua origem envolta em mistério. Suas peças são marcadas com valores diferenciados, representados pela força dos animais, que vai do rato, o mais fraco, até o elefante, o mais forte (mas, apesar de ser a peça de menor valor, o rato é o único animal capaz de enfrentar o elefante, entrando pela sua orelha e enlouquecendo-o). Este jogo também apresenta uma interessante dinâmica no seu tabuleiro, que além de ter um terreno dividido por linhas, possui três armadilhas desenhadas no entorno da toca (o objetivo do jogo, além de eliminar as peças adversárias, é conseguir entrar na toca do adversário; o problema é que tais armadilhas reduzem instantaneamente a zero o valor das peças). O tabuleiro ainda apresenta dois pequenos rios no centro. Esses rios forçam todos os animais a darem a volta para atacar seus oponentes e tentar chegar à toca dos mesmos. Novamente, é necessário ressaltar a solução de game design e balanceamento aplicada ao desafortunado rato: a peça de menor valor é a única que pode atravessar o rio nadando e, uma vez dentro do rio, nenhum outro animal pode alcançá-lo. Considerando que este jogo deve ter surgido por volta do século V d.C., é impressionante perceber todas essas nuances de balanceamento em um jogo tão antigo. Sua mecânica é tão singular e à frente de seu tempo que serviu como base para jogos que existem até hoje: L'Attaque, criado pelo francês Hermance Hedan em 1909, foi o primeiro jogo ocidental a se inspirar no Dou Shou Qi. Já na Segunda Guerra Mundial, surgiu uma versão que persiste até hoje: Stratego, comercializado no Brasil como Combate. Este jogo, que substituiu os animais por soldados do exército e os valores por patentes militares, é essencialmente ainda aquele antigo Jogo da Selva, com a adição de uma mecânica interessante: as identidades e patentes das peças só são reveladas no momento do embate entre elas.

Voltando um pouco no tempo, é importante ressaltar a presença de jogos de captura que se misturavam com jogos de trilha, apresentando variações mecânicas como o "três em linha" para capturar, ou até mesmo um combate desigual, onde várias peças atacavam apenas uma do oponente, que por sua vez tinha habilidades especiais, funcionando como uma espécie de super peça. Os exemplos mais antigos incluem Nine Men's Morris, variação mais complexa do jogo da velha (tic-tac-toe), além de diversos outros jogos africanos e do Oriente Médio que originaram o Jogo do Moinho, o Jogo da Raposa e suas infinitas versões, (sejam com peças, cavidades ou bolinhas de gude). Talvez o exemplo mais famoso de todos seja o Alquerque, precursor do Fanorona e do jogo de damas. (Figura 04)



Figura 04: Em 1615, Felipe Guamán Poma de Ayala registrou em desenho o momento em que o imperador inca Atahualpa jogava Alquerque com seus captivos.

Mais tarde, encontramos uma espécie de resquícios do Alquerque no Jogo da Onça, considerado o primeiro jogo brasileiro. Adugo ou Jogo da Onça é um jogo de tabuleiro popular entre alguns povos indígenas do Brasil: Bororo no Mato Grosso, Manchakeri no Acre e os Guaranis em São Paulo, e ele existia antes mesmo da presença dos colonizadores Portugueses. É interessante notar que tanto o Alquerque quanto suas inúmeras variações têm evidências em várias tribos indígenas em diversos locais da Ásia e Oceania, bem como em civilizações das Américas do Sul, Central e do Norte. Isso sugere que, mesmo em continentes distantes e isolados, o ser humano possuía uma maneira singular de pensar na construção de jogos de captura, quase como um "Pangeia

Global" de criação coletiva e balanceamento destes jogos. O que nos leva a um interessante exercício de reflexão: enquanto podemos simplesmente supor que esses jogos chegaram historicamente a certas civilizações (algumas bastante afastadas e isoladas, ou até mesmo hostis à abertura com outros povos) somente por força de processos de colonização européia, também podemos considerar que tais jogos são semelhantes porque derivam do pensamento único e universal do ser humano, independentemente de sua origem geográfica.

Voltando à categoria de jogos populares, destacamos a presença do jogo de damas. Estima-se que o jogo exista há mais de 40 séculos, com registros de sua presença no Palácio de Versailles, em cafés de Londres e, sobretudo, no Brasil, onde foi introduzido por Dom João VI em 1808, acompanhado por um livro de regras datado de 1650. Afinal, jogar damas era considerado um dos marcos de uma sociedade civilizada. O mesmo pode-se dizer do já citado Gamão, cujos tabuleiros, alguns tão adornados, compõem parte do acervo do Louvre.

Outro jogo extremamente popular originou-se, por incrível que pareça, de uma variação de dados que eram utilizados de forma menos aleatória e mais estratégica. Esses dados tinham uma forma mais parecida com pequenos retângulos, e eram alocados em uma partida, juntados estrategicamente segundo regras, e não apenas arremessados. Na China, eram feitos com pequenos pedaços de bambu; na África colonizada, usava-se marfim; no Irã, pedaços de mármore; e mais tarde, na própria China, optou-se por papel, que era mais fácil de ser armazenado e carregado, especialmente em épocas de guerra. Um destes ganhou o nome de Mah-Jong na Ásia, e, por seu caráter viciante, foi proibido e liberado conforme o imperador da vez. Curiosamente, o decreto ordenava que não podia-se jogar cartas, mas nada se dizia sobre alocar pequenas pedras, o que obrigou o Mah-Jong a voltar ao seu antigo formato para ser novamente jogado, burlando a lei. No Ocidente, uma das principais variações desse jogo é o dominó, um dos jogos mais populares de praças públicas do México e de quase toda a América Latina.

Porém, a versatilidade em compor jogos usando apenas pequenos pedaços de papel acabou originando o baralho, que se transformou em uma espécie de material-base para a criação de inúmeras maneiras de se jogar. Partindo dos antigos jogos asiáticos, que separavam suas cartas por estações do ano, e dos povos nômades e

ciganos, que utilizaram cartas de tarot para fins adivinhatórios, os mouros e os espanhóis adaptaram o baralho com os naipes de ouros, espadas, copas e bastos, enquanto os franceses estabeleceram o padrão atual com espadas, paus, copas e ouros. O significado dos naipes é uma adaptação medieval que reflete as classes sociais da época: espadas representavam a nobreza ou a classe guerreira, copas estavam associadas ao clero, ouros aos comerciantes, e paus aos camponeses ou às classes trabalhadoras (portanto, que de certa forma não deixou de manter sua tradição mística de paralelo de representação da cultura humana). (JOGOS DE CARTAS, [19--])

Os ingleses, franceses e espanhóis foram responsáveis por popularizar os jogos ancestrais ao levarem suas conquistas e eventual colonização para diferentes partes do mundo, carregando geograficamente também as heranças culturais dos jogos antigos dos povos originários. O Moksha Patam era um jogo indiano destinado a testar e elevar as virtudes. Consistia em mais um jogo de trilha de progressão de cima para baixo, onde algumas casas permitiam ao jogador subir, avançando através das suas virtudes, enquanto outras continham serpentes que, devido a más escolhas, poderiam levar o jogador várias casas para baixo. Ele era, inclusive, instrumento pedagógico aplicado nas escolas. Quando levado para o Reino Unido, o jogo foi rebatizado como Snakes and Ladders (Serpentes e Escadas), mantendo as serpentes e adicionando escadas. (SILVIO, 1978) Os americanos mantiveram a ideia das virtudes e desvirtudes como essência, mas optaram por transformar as cobras em inocentes tobogãs, resultando no jogo Chutes and Ladders (Escorregadores e Escadas).

Na Europa renascentista, eram famosas as variações de jogos de trilha que deixaram de aludir à jornada do pós-vida e passaram a representar uma jornada virtuosa ao longo da vida terrena. Um exemplo é o Jogo do Ganso, animal que na Itália simbolizava a Bonança, e era encontrado no final do caminho das virtudes. Este jogo foi registrado pela primeira vez em um livro de sermões do frade dominicano Gabriele da Barletta, publicado em 1480.

### 2.3. Jogos na era industrial

Curiosamente na era industrial, comunidades religiosas, especialmente na

América, perpetuaram a ideia de criar jogos de tabuleiro que incorporassem valores e princípios. (DÍAZ BÓRQUEZ, 2023) Surgiram as primeiras empresas dedicadas à criação de jogos de tabuleiro, como a Parker Brothers, que em 1894 lançou *The Mansion of Happiness*, o primeiro jogo 100% criado na América. Suas casas no tabuleiro ainda obedeciam à ideia de virtudes, como justiça, piedade e honestidade, e desvirtudes, como humilhação, ingratidão, expectativas exageradas, apostas e pobreza, com punições como ir para o pelourinho caso os anseios impostos pelo jogo não fossem atendidos. (DU SAUTOY, [s.d.]

Outro jogo famoso da época que também tratava de virtudes e era muito parecido com *Serpentes e Escadas* foi *The Checkered Game of Life*, lançado em 1860 por Milton Bradley. Com um tabuleiro semelhante ao de damas, mas usado para progressão, os jogadores giravam uma roleta e avançavam pelas casas rumo a uma vida feliz, próspera e virtuosa. Cem anos depois, este jogo foi rebatizado e totalmente remodelado para a vida moderna, passando a se chamar *Game of Life* ou simplesmente *Life*. (DONOVAN, 2017) A nova versão incluía carros, escolha de profissão, decisões de vida, como quantos filhos ter, mas, em linhas gerais, tratava-se de ganhar dinheiro, gastar dinheiro e enfrentar, através de uma aposta, o juízo final. Tentou-se, ao longo da existência desta nova versão, substituir o dinheiro como caminho para a virtude, mas sem sucesso. Esta nova versão representava um modelo de vida moderna que as pessoas se espelhavam, mantendo um enorme apelo comercial, com conversões para *Indiana Jones*, *Os Simpsons*, *Bob Esponja* e até *Star Wars*. No Brasil, o jogo chegou a ser utilizado inclusive como uma curiosa forma de promover um produto, o medicamento *Nebacetin*: em 2011, lançou-se *O Jogo da Vida – Famílias Modernas*, com novas escolhas de personagens, como filho adotivo, gay, independente, tradicional ou filho de divorciados, e o curioso slogan "As famílias mudam, o jeito de cuidar não".



Figura 05: O controverso Jogo da Vida, Famílias Modernas. Fonte: Ludopédia.

Jogos que trabalham com administração financeira ganharam grande popularidade na era industrial e foram amplamente jogados durante os anos da Grande Recessão. O caso mais famoso é o *Landlord's Game*. Lizzie Magie, uma designer e atriz, criou este jogo para demonstrar os efeitos do monopólio imobiliário e ilustrar melhor o movimento "Single Tax". O jogo podia ser jogado de duas maneiras: no modo "terra repartida para todos" ou no modo "monopólio", onde os jogadores conquistavam a terra para si sem reparti-la. Naturalmente, parece que as pessoas preferiram o modo monopólio, pois foi essa versão que entrou para a história. Curiosamente, este jogo, que no Brasil é conhecido como Banco Imobiliário, foi "também inventado" por Charles Darrow, patenteado por ele em 1933, e vendido para a Parker Brothers. Porém, o *Landlord's Game* havia sido patenteado três décadas antes. Assim, não se sabe até hoje ao certo a real paternidade do Banco Imobiliário, a exemplo de várias outras invenções do início do século XX.

#### 2.4. Os jogos e as guerras

Com o advento das duas Grandes Guerras Mundiais, os jogos de tabuleiro se adaptaram a esses novos tempos. Já eram famosos os casos de wargames que simulavam conflitos históricos, ou mesmo eram utilizados como jogos de treinamento tático militar. O Go e o xadrez, inclusive, foram amplamente utilizados para esse fim, mas com a invenção da pólvora e as novas estratégias militares, esses jogos se revelaram obsoletos. Um pouco antes no tempo (em 1811, em plena guerra Franco-Prussiana),



surgiu o Jogo de Guerra (*Kriegspiel*), criado por George Leopold von Reisswitz. Infelizmente, em vez de ser visto como um interessante exercício lúdico para táticas de batalha, o jogo foi ridicularizado, o que levou seu autor a atentar contra a própria vida. No entanto, o jogo persistiu e foi adaptado por vários entusiastas ao redor do mundo, atraídos pelo sistema de combate dinâmico e mais moderno que ele oferecia em comparação com os jogos de tabuleiro da época, e o nome de von Reisswitz alçado como "pai dos Wargames modernos". Na França, surge o jogo "La Conquete Du Monde" (Conquista do Mundo), que é bastante semelhante ao atual Risk (1957). Tais jogos de guerra tinham uma premissa simples: assumir o comando de um dos seis exércitos disponíveis e conquistar o mundo, representado em geografia simples e distribuído por um grande tabuleiro. (DONOVAN, 2017) Com algumas variações, o Risk gerou diversas versões, sendo a mais famosa no Brasil o War, adaptação da empresa brasileira Grow em 1972.



Figura 06: O Risk Original. Fonte: Ludopédia

A guerra também trouxe inovações nos jogos de tabuleiro para além dos conflitos bélicos. Trancados em suas casas à noite devido aos constantes apagões causados pelos bombardeios alemães, Anthony Pratt e sua esposa tiveram a ideia de recriar em formato de tabuleiro as histórias de mistério e assassinato que liam em livros. Batizado de Murder, e em 1949 renomeado para Cluedo (ou Clue), o jogo, conhecido no Brasil como Detetive, conquistou o mundo e continua sendo vendido até hoje. (DONOVAN, 2017)

Jogos de fantasia ambientados em realidades imaginárias, que permitem aos jogadores escapar da realidade por algumas horas, sempre foram comuns na história humana. No entanto, talvez o exemplo mais famoso e duradouro seja o sistema de jogo conhecido como Role-Playing Game (RPG), com sua expressão mais notável na série



Dungeons & Dragons. Com um sistema complexo que permite viver personagens através de jornadas fantásticas em terras inexploradas, este jogo capturou uma verdadeira legião de fãs desde seu lançamento em 1974. Com o crescimento dos RPGs, também surgiram as Trading Card Games (TCGs), uma variação de jogos de combate que utiliza apenas cartas, mas com um valor colecionável significativo. O exemplo mais famoso desta categoria é Magic: The Gathering, lançado em 1993.

## 2.5. Os jogos modernos

Com o final do século XX, surgiram na Europa jogadores descontentes com os jogos da época, que ao longo de quase 100 anos apresentavam características mecânicas similares (e, segundo eles, simples demais, e extremamente dependentes da sorte dos jogadores em lançar os dados). Eles começaram a desenvolver jogos mais complexos e ambiciosos, com componentes mais sofisticados e mecânicas táticas. A geração que havia jogado Banco Imobiliário, Jogo da Vida, Detetive, Risk/War e Super Trunfo agora buscava experiências mais ricas e significativas através dos jogos de tabuleiro. Esse movimento culminou na criação, em 1979, do concurso *Spiel des Jahres*, uma premiação que visava reconhecer os jogos mais inovadores e interessantes criados na Europa. O primeiro grande vencedor deste prêmio foi um jogo considerado por muitos o primeiro jogo de tabuleiro moderno, baseado no conto medieval A Lebre e a Tartaruga. David Parlett, seu autor, curiosamente é também o autor de um dos livros mais completos sobre jogos de tabuleiro atuais, o "The Oxford History of Board Games" (1999).



Figura 07: A Lebre e a Tartaruga. Fonte: Ludopédia

Nos anos seguintes, jogos como Catan (1995), que mistura comércio e troca livre de recursos visando a conquista do monopólio de mercado em uma ilha, e Carcassonne (2000), que se destaca por seu tabuleiro dinâmico e imprevisível, se tornaram clássicos. (DONOVAN, 2017) Esses jogos, conhecidos como Eurogames, demonstraram que os jogos de tabuleiro não estavam ultrapassados, ou mesmo superados pelos jogos digitais. Com mecânicas inovadoras, mostraram-se mais dinâmicos e relevantes do que nunca. O final do século XX também vê a ascensão de museus dedicados exclusivamente para Jogos de Tabuleiro, separando-os, inclusive, de outros brinquedos, como o Museu Suíço do Jogo, sob a direção do pesquisador Ulrich Schädler. (SCHWEIZ TOURISMUS, 2024)

No entanto, esse movimento também gerou um nicho, já que esses jogos não eram mais vendidos em lojas de brinquedos, mas em lojas especializadas. A complexidade dos jogos aumentou, com componentes detalhados e jogos que podem durar horas, como Terraforming Mars, cujas edições ultrapassam os três dígitos em preço e apresentam centenas de componentes. Surge na mesma época o termo Ameritrash, nomenclatura pejorativa para os jogos de tabuleiro feitos nos Estados Unidos com mecânicas simples e grande apelo comercial licenciável.

Os Eurogames também são notáveis por destacarem os designers de jogos como autores (e até mesmo celebridades). O jogo de tabuleiro deixa de ser apenas uma criação de uma empresa, ou um patrimônio cultural, e passa a ter uma assinatura. GameDesigners como Reiner Knizia, Matt Leacock e Uwe Rosenberg ganharam

prestígio, e seus novos jogos sempre atraem a atenção da comunidade de jogadores. (GREGORY et al., 2023)

O início do século XXI trouxe uma transformação significativa para a indústria de jogos de tabuleiro, impulsionada pela internet e novas formas de economia de mercado, que agora busca uma abordagem mais independente e sustentável. O modelo de financiamento coletivo, ou "vaquinha virtual", emergiu como uma alternativa para pequenas empresas e autores independentes lançarem seus projetos. Um exemplo notável é *Zombicide*, um jogo cooperativo baseado em um sistema simples de RPG e com centenas de miniaturas detalhadas. Inicialmente financiado através da plataforma Kickstarter, *Zombicide* rapidamente superou sua meta de arrecadação, permitindo à pequena empresa responsável pela criação do jogo garantir sua sobrevivência e expandir a franquia com várias expansões até hoje.



Figura 08: *Zombicide* Fonte: Galápagos Games

### 3. Considerações finais

A nova era digital também trouxe desafios e oportunidades para a cultura dos jogos de tabuleiro. Durante a pandemia de 2020, as arenas virtuais como Tabletopia e Tabletop Simulator ganharam destaque, permitindo que jogadores se reunissem e

jogassem jogos de tabuleiro remotamente. Além disso, muitos jogos de tabuleiro modernos foram adaptados para versões digitais, disponíveis em tablets, smartphones e computadores. Nesse contexto, os jogos de tabuleiro se adaptaram para oferecer experiências de jogo online, mantendo a conexão entre os jogadores mesmo quando encontros presenciais se tornaram mais difíceis.

Já pela metade da segunda década do século XXI, a era mais digital de todas, observa-se uma valorização crescente do offline. As escolas estão investindo na criação de ludotecas, espaços dedicados ao convívio entre professores e alunos através dos jogos de tabuleiro. Além disso, surgem clubes modernos e cafés temáticos dedicados ao jogo de tabuleiro, como as luderias.

Longe de se tornar obsoleto ou ser visto apenas como uma atividade infantilizada, o jogo de tabuleiro está mais vivo do que nunca. Ele continua a evoluir e a se adaptar, refletindo e enriquecendo nossa história, cultura, valores e experiências. Assim, os jogos de tabuleiro permanecem como uma forma significativa de conexão e expressão, perpetuando sua relevância na vida moderna.

## Referências

AARSETH, E. (17 de maio de 2017). Does Senet still exist? The ontology of a game without rules. XX Board Game Studies Colloquium: Models, Metaphors, Meanings. University of Copenhagen, Denmark

BELL, R. C. Board and table games from many civilizations. New York: Dover Publications, 1979.

BELL, R. C. The boardgame book. Los Angeles: Knapp Press ; New York, 1979.

CITY OF CHEMNITZ. Deutsches SPIELEmuseum | City of Chemnitz. Disponível em: <[https://chemnitz.de/chemnitz/en/culture/museums/museums\\_facilities/deutsches\\_spielemuseum.html](https://chemnitz.de/chemnitz/en/culture/museums/museums_facilities/deutsches_spielemuseum.html)>. Acesso em: 24 ago. 2024.

DONOVAN, T. It's All a Game. [s.l.] Macmillan, 2017.

Fernández Fernández, Laura (2010). «Libro de axedrez, dados e tablas. Ms. T-I-6. Real Biblioteca del Monasterio de El Escorial. Estudio Codicológico». Scriptorium, pp. 69-116. Texto completo en PDF en e-prints de Universidad Complutense de Madrid.

game-board | British Museum. Disponível em: <[https://www.britishmuseum.org/collection/object/Y\\_EA66216](https://www.britishmuseum.org/collection/object/Y_EA66216)>.

GOOD GAMES AUSTRALIA; GOOD GAMES AUSTRALIA. The Oldest Board Games in the World - Good Games. Disponível em: <<https://www.goodgames.com.au/articles/the-oldest-board-games-in-the-world/#:~:text=3000%20BCE%20%E2%80%93%20BACKGAMMON&text=The%20very%20earliest%20games%20that>>. Acesso em: 24 ago. 2024.

GREGORY, D. et al. What Board Games Mean To Me. [s.l.] Simon and Schuster, 2023.

JEFERSON RETONDAR. Teoria do jogo. [s.l.: s.n.].

Jogo Real de Ur. Disponível em: <<https://www.mat.ufmg.br/museu/asia-exposicao-virtual-jogos-ancestrais/jogo-real-de-ur/#:~:text=Se%20tornou%20conhecido%20na%20d%C3%A9cada>>. Acesso em: 24 ago. 2024.

Jogos de cartas. São Paulo (Sp): Ed. Abril, [19, [s.d.].

JOHAN HUIZINGA; MONTEIRO, J. P. Homo ludens : o jogo como elemento da cultura. Sao Paulo: Perspectiva, 2000.

Ludopedia - Portal de jogos de tabuleiro. Disponível em: <<https://ludopedia.com.br>>.

MARCUS. DU SAUTOY. AROUND THE WORLD IN 80 GAMES. [s.l.: s.n.].

MCGONIGAL, J. A realidade em jogo. [s.l.] Editora Best Seller, 2017.

Mehen Game Board. Disponível em: <<https://fitzmuseum.cam.ac.uk/explore-our-collection/highlights/EGA44641943>>.

PARLETT, D. The Oxford history of board games. Oxford: Oxford University Press, 1999.

SCHWEIZ TOURISMUS. Musée Suisse du Jeu | Suíça Turismo. Disponível em: <<https://www.myswitzerland.com/pt/experiences/musee-suisse-du-jeu/>>. Acesso em: 24 ago. 2024.

Senet. Disponível em: <<https://www.mat.ufmg.br/museu/exposicao-jogos-matematicos-ancestrais/senet/#:~:text=Conhecido%20como%20o%20jogo%20dos>>. Acesso em: 24 ago. 2024.

SILVIO, Edgard. Os melhores jogos do mundo. [s.l.: s.n.], Abril, 1978.

TOMÁS H M DÍAZ BÓRQUEZ. Breve Historia de los Juegos de Mesa. [s.l.] Independen. Published, 2023.

Recebido: 24/08/2024

Aceito: 29/11/2024

# TRADUÇÕES



## NOTAS SOBRE TRADUÇÃO E INTERMIDIALIDADE: 'ROCK, STAR, NORTH', DE CALUM RODGER, PARA O PORTUGUÊS BRASILEIRO

Jorge Luiz Adeodato Junior<sup>1</sup>  
Márton Tamás Gémes<sup>2</sup>

**Resumo:** Exemplar daquilo que Marcos Siscar (2016) chama de uma pluralização das poéticas possíveis comuns à contemporaneidade, 'Rock, Star, North', do autor escocês Calum Rodger, intercala por entre seus versos diversos planos nos quais seu poema se erige – o do papel e da tela; o do texto em diálogos intertextuais e o da performance. O presente ensaio perpassa caminhos ao longo desses planos textuais, ressaltando o esforço por remontar, em português brasileiro, o fragmentado mosaico que caracteriza Rock, Star, North (2020; 2021): as conversas com um canônico passado literário (em referências a William Wordsworth, Matsuo Bashō, Allen Ginsberg, dentre outros) em contraposição à heterogeneidade do terreno sobre o qual a obra se ergue (um jogo de videogame, uma cidade virtual); uma voz poética que varia em tom ao longo dos diferentes segmentos que compõem o poema; e a própria linguagem utilizada, que exige uma noção dos sistemas referenciais tanto do universo dos jogos eletrônicos quanto de noções do design e produtos digitais. O presente ensaio acompanha o poema 'Rock, Star, North', publicado pela primeira vez na íntegra em português brasileiro.

**Palavras-chave:** poesia contemporânea; processo tradutório; cultura digital

---

<sup>1</sup>Doutorado em andamento na área de Teoria da Literatura pela Universidade Federal de Pernambuco (PPGL-UFPE), mestre em Estudos da Tradução pela Universidade Federal do Ceará (POET-UFC). Professor assistente de Literatura em Língua Inglesa no Curso de Letras da Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA, Sobral-CE) onde, além do âmbito do ensino, coordena e coopera com ações na pesquisa (Grupo de Pesquisas e Práticas em Literatura e Humanidades - GPPLIH) e na extensão (Outros Mundos: passeios no multiverso da literatura). É tradutor, atuando para aproximar do português brasileiro escritores, filósofos e críticos culturais como Mark Fisher (Autonomia Literária, 2020) e Cory Doctorow. Áreas de especial interesse: prosa e poesia contemporânea; relações da literatura com outras linguagens e suportes; intermedialidade e estudos de mídia; processos da escrita, da adaptação e da tradução literária.

<sup>2</sup> Possui graduação em Lusitanistik, Anglistik e Germanistik pela Universidade de Köln / Alemanha (1999), e doutorado em Romanistik / Lusitanistik pela Universidade de Köln / Alemanha (2008). Desde 2015 é professor adjunto de literatura inglesa da Universidade Estadual Vale do Acaraú. Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Literatura em Língua Inglesa, atuando principalmente nos seguintes temas: fantástico, conto (gênero), José J. Veiga, narratologia.



## NOTES ON TRANSLATION AND INTERMEDIALITY: CALUM RODGER'S 'ROCK, STAR, NORTH' IN BRAZILIAN PORTUGUESE

**Abstract:** An adequate example of what Marcos Siscar (2016) describes as the pluralization of possible poetics in contemporary literature, 'Rock, Star, North', by Scottish author Calum Rodger, sets its verses across a multitude of textual planes on which the poem is constructed — the page and the screen; textual dialogues and performance. This essay navigates throughout these textual planes, highlighting the effort to reconstruct, in Brazilian Portuguese, the fragmented mosaic that characterizes Rock, Star, North (2020; 2021): its intertextualities with a canonical literary past (by making references to William Wordsworth, Matsuo Bashō, Allen Ginsberg, among others) in contrast with the heterogeneity of the ground on which the work is built on (a video game, a virtual city); poetic voices that varies in tone across the different segments of the poem; and the language itself, which requires familiarity with the referential systems of both the video game universe and concepts of design and digital products. This essay accompanies the poem 'Rock, Star, North', published in its entirety for the first time in Brazilian Portuguese.

**Keywords:** contemporary poetry; translation process; digital culture

## INTRODUÇÃO

Calum Rodger, enquanto praticante de uma poética que dialoga tanto com a linguagem diversa dos produtos de uma cultura de massa quanto com uma tradição literária, pode ser considerado um exemplar de seu tempo em um “contemporâneo da ‘pluralização das poéticas possíveis’” (Siscar, p. 39). Variando entre os planos nos quais seu poema se erige (primeiro, o do papel; depois, o da tela de leitura, uma vez que não até o momento não houve uma edição física do manuscrito; por último, aquele do texto em performance, pois sua concepção esteve atrelada à apresentação em palco para o festival teatral escocês Flint & Pitch em 2017), essa fragmentação que caracteriza **Rock, Star, North** (2020; 2021) não se apresenta apenas na forma ou formato através dos quais os versos são veiculados, mas também em sua própria concepção: intertextualidades constantes com um passado canônico em contraposição à heterogeneidade do terreno sobre o qual sua obra se ergue (um jogo de videogame, uma cidade virtual); uma voz poética que varia em tom ao longo dos diferentes segmentos que compõem o poema; a linguagem utilizada que exige uma noção de sistemas referenciais tanto do universo dos jogos eletrônicos quanto noções de design e outros produtos digitais.

Esses procedimentos não são manuseados à toa. Poeta informado acerca do percurso teórico e acadêmico, Calum não apenas produz, mas também analisa poesia. Escreveu academicamente acerca de aproximações entre o dadaísmo e a poesia processualmente produzida por computadores (Rodger, 2018) e se deteve acerca de topografias plásticas e poéticas de seu compatriota concretista Ian Hamilton Finlay (Rodger, 2020), o que nos concede “pistas” do que esperar na leitura de sua produção literária: trata-se de um autor que se aproximou teoricamente das vanguardas modernistas e conhece seus procedimentos, e preocupa-se em como o poema se mostra a quem o confronta. É possível posicionar Calum com um de seus pés fincados na experimentação e outro nos próprios limites dessa experimentação; um poeta que vai, a um só tempo, falar dos ruídos e das falhas dos meios de comunicação de massa, mas que os terá como base para a sua mensagem poética, instrumentalizando a fragmentação e hiper conexão típicas da contemporaneidade em sua construção.

As estrofes a seguir foram escolhidas para a realização de uma breve introdução acerca da obra, ressaltando alguns de seus intertextos e instantes poéticos. Os trechos demonstram a fundamental importância que o jogo **Grand Theft Auto V** (2013), lançado pela estadunidense Rockstar Games e desenvolvido pela escocesa Rockstar North, tem na concepção de seus versos. Exemplificam, ainda, o modo como uma linguagem própria da tecnologia e do léxico dos videogames são incorporadas a uma poética contemporânea. As tabelas contrastivas a seguir são todas de nossa autoria, e nelas constam propostas de tradução para alguns dos versos de Rodger; algumas vezes, com mais de uma entrada, ressaltando o caráter do empenho que resultou nessas reflexões iniciais.

Em conjunto com essas notas introdutórias, apresentamos também o registro em português brasileiro do poema. Versões preliminares do presente manuscrito foram apresentadas em eventos acadêmicos na área de Letras (XVIII Encontro Internacional da Associação Brasileira de Literatura Comparada) e da Comunicação (45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação); contudo, esta é a primeira vez que o resultado integral é apresentado – e, ao momento da escrita, o único registro textual do poema atualmente disponível na internet.

Para sustentar o ato tradutório, foram consideradas a forma textual como o poema se apresentou no site **Adjacent Pineapple** no ano de 2020, bem como manuscrito revisado gentilmente cedido pelo autor; sua expansão, tanto em termos midiáticos, semânticos e de performance, enquanto curta-metragem no **Youtube** foi considerada apenas como fonte para comentários adicionais para o presente texto.

## COMENTÁRIOS E ANÁLISE DAS PROPOSTAS DE TRADUÇÃO

All the stars are being overwritten	Todas as estrelas estão sendo sobrescritas
by cloud from the south, a flat circle	por uma nuvem que vem do sul, um curvo
pressed in thick, slow drifts. I stick	círculo longo e lento. Me ponho
left-stick right-stick	pé esquerdo pé direito
as if in a dream, to the summit-path.	como em sonho, defronte a uma trilha ao cume. como em sonho, frente a uma trilha ao cume.
Everything somnambulantly seems.	Sonâmbulo tudo me parece Como um sono tudo me aparece Como sono tudo me aparece
Rock, the sense of a star, north.	Pedra, um sentido estelar, norte.
Various shades of dark blue. I fancy I	Vários tons em intenso azul. Penso
see Zeus emerging from the magnitude	ter avistado Zeus emergindo imenso
of cloud but it is only my fancy.	de uma nuvem, mas foi só pensamento da nuvem. Mas só pensamento da nuvem. Foi só pensamento
I know there to be no Olympians here.	Sei que não há deus nenhum aqui. Sei que deus nenhum está aqui

Na estrofe inicial do poema de Rodger, o desafio na proposta de tradução foi intensificado quando o poeta diz ter se colocado de pé na trilha do cume; Rodger usa “... *I stick / left stick right-stick / as if in a dream, to the summit-path*”. Ao afirmar que se põe de pé (*I stick*, em um sentido similar a *I stand*, “me posto”, “me ponho”), o autor repassa, verso seguinte, a uma referência aos pinos analógicos usualmente presentes nos controles dos consoles desde a sétima geração (como no console *PlayStation* da Sony, por exemplo) até o momento, usados para uma movimentação fluida da personagem no universo tridimensional apresentado em tela.

Ao longo do poema, torna-se evidente que Rodger abdica do enredo geral do jogo para seguir em uma exploração do território ficcional em que a narrativa se desdobra, em uma jornada de caráter mais subjetivo. Dada essa característica pessoal de uma busca, e em virtude das constantes intertextualidades com outros poemas e relatos de semelhante ordem, optamos por seguir junto à ideia de pé ante pé.

I don't know where the city went	Não sei por onde a cidade foi
nor do I wish to know. I count	nem saber eu quero. Conto os meus
my hundred bones and nine orifices	cem ossos, nove buracos
and think of Basho, the haiku master,	penso em Basho, São Poeta das
poet-saint of journeys, who left	Jornadas
the courts of Edo for the narrow road	e seus haikus, que dos arredores
	do Edo vagou trilhas longes do Oku
	do Edo vagou trilhas além do Oku
	do Edo vagou trilhas distantes rumo
	ao norte
to the deep north. Once, among mountains	rumo ao norte. Certa vez, por entre
	montanhas
	Certa vez, por entre montanhas
not at all like these the only moving things	nada similares a essas, o único soar na
	relva
	nada similares a essas, o único som na
	relva
were the poet and his brush, and these his words	era o de um poeta; de sua pena, as
	palavras:
	era um poeta; e, de sua pena, os
	versos:
How many cloud shapes	Quantas formas e nuvens ruíram
Capped the peak before the moon	Até que se erguesse em coluna
	Até erguer-se em coluna
Rose on Moon Mountain?	no monte, a Lua?
	ao monte, a Lua?

Nessa estrofe, um momento que mereceu especial atenção se deu na citação a Matsuo Basho. Para chegar às propostas que aqui aparecem, duas tentativas de traduções foram consultadas. Eis a primeira para a língua inglesa, composta por Nobuyuki Yuasa.

How many columns of clouds  
 Had risen and crumbled, I wonder  
 Before the silent moon rose  
 Over Mount Gassan. (Basho, 1970, p. 126-7)

A outra, uma tentativa conjunta de Octavio Paz e Eikichi Hayashiya:

Entre los derrumbados

picos de las nubes:

el Monte de la Luna

[...]

Picos de nubes

sobre el monte lunar:

hechos, deshechos. (Basho, 2014, arquivo digital)

Diante delas, em especial a de Nobuyuki Yuasa, esquecemos um pouco a forma clássica das sílabas poéticas (cinco – sete – cinco) para focar na temática da natureza. Essa também foi uma escolha presente em outras tentativas de traduções ao português brasileiro (Verçosa, 1996, p. 245-6). Procurei manter, também, o “espanto” presente no verso central e que é comum nessa forma poética específica.

I ask the same of my moon – my perfect	Pergunto o mesmo à minha lua - linda, Pergunto o mesmo à minha lua
rendered moon – and the answer is the same	renderizada lua - e a resposta é a mesma – belamente rendereziada lua – e a resposta é a mesma bela, renderizada lua – e a resposta é a mesma
Though it is not the same moon	Embora não seja a mesma Lua.

Rock is the path that I follow, the polygonal grove where I pause	Pedra é trilha em que sigo, ao bosque polygonal onde pauso
Star is the extraterrestrial beauty, the azure, the iris, the awe	Estrela é a beleza extraterrena, o azure, iris, extensão
North are the poets, the footsteps, the journey, the taste of the blood that I draw	Norte são poetas, rastros, jornadas, o gosto de sangue que trago na mão

O “refrão” do poema, contendo os itens *Rock*, *Star* e *North*, previamente sinalizado em um único verso ainda na primeira estrofe, aparece pela primeira vez tal como se repetirá ao longo de todo o texto. Em momentos de caráter mais introspectivo, refletindo a jornada subjetiva do poeta, eu trouxe para os termos para seus análogos em português brasileiro, “Pedra”, “Estrela” e “Norte”.

Convém notar que, mais adiante, veremos o refrão tomando contornos de repetição intensa e quase que obsessiva, em uma correlação direta à frenética ação do jogo. Quando inserido nesse contexto, mantive o refrão em inglês – como se o jogo estivesse em reinício continuado (um caráter a que o leitor será apresentado, também, em forma de versos mais adiante no poema), de modo a ressaltar para o leitor a repetição quase obsessiva a que o poeta está submetido, deparando-se com a logomarca dos produtores na tela inicial a cada vez que o jogo novamente tem início.

Há, ainda, uma terceira e última opção para esse refrão no texto, no uso de “uma pedra”, “uma estrela” e “um norte”, presentes apenas ao título e na última estrofe. A solução reitera o tom de pessoalidade infligida nessa busca do poeta.

Próximo ao surgimento inicial do refrão há uma alusão, ainda, a algumas características fundamentais dessa busca – o paradoxo entre o subjetivo e o tecnológico. Ao falar da estrela aqui, Rodger menciona “Azure”, “Iris”, “Awe”. Ainda que possam, no poema, descrever o céu e sensações próximas a uma contemplação, os dois primeiros são nomes de produtos eletrônicos relacionados ao gerenciamento de dados e conexão da empresa Microsoft; o último, com uma tradução ao português que vai em direção ao arrebate e admiração é, também, uma extensão no formato *.awe* que permite que mais memória seja cedida a aplicativos que façam um uso intensivo de dados.



O evening eternal	Oh, noite eterna
Are you animal, vegetable, mineral	És animal, vegetal, mineral?
You are all mineral, and I the vital part	És toda mineral, e eu a vital parte És mineral; eu, vital parte És mineral; eu, a viva parte
Merging with (surging within) the mineral dusk	que se mistura (se afoga) no crepúsculo mineral. que se mistura (se afoga) no crepúsculo artificial que se mistura (se afoga) em seu artificial crepúsculo
I think of Wordsworth, poet-saint of nature	Penso em Wordsworth, São Poeta da Natureza
Who rolled around in Earth's diurnal course	Que vagou no curso diurno dessa terra Que vagou pelo curso diurno da terra
And whose words are my talismanic beat	E de quem as palavras são meu tambor-talismã Cujas palavras me são atabaque e talismã
Laid asleep	a dormir
In body, and become a living soul:	em corpo, e tornamo-nos alma viva
[...] with an eye made quiet by the power	[...] e com o olhar brando pela força
Of Harmony, and the deep power of joy.	da harmonia, o pulsar profundo da alegria
We see into the life of things	enxergamos adentro a vida das coisas
By the power of the last of this zaffre, this	Pelo poder desse zaffre, o último, esse
synthetic blue, I call on you Wordsworth,	azul sintético, eu te invoco, Wordsworth,
and Basho I call on you too! To guide me,	E Basho, tu também! Guiem-me,
make me lost. Teach me to be silent.	Permitam-me que eu me perca. Ensinem-me o silêncio.
My footsteps slow but constant. The life	Meus passos lentos, mas constantes. Enxergar a
of things, to see, to be the most of it	vida das coisas, ser de tudo parte
a part, to be its client. A host	Hospedeiro, hóspede, pedaço
of white and yellow flowers	Dessas flores, brancas ou amarelas

Rodger faz referência e cita os versos de um poema popularmente conhecido como *Tintern Abbey*, de William Wordsworth. Os versos que constroem o empenho de Wordsworth foram compostos no ano de 1798, após ter acompanhado o curso do rio Wye e cruzado a fronteira da Inglaterra ao País de Gales a pé. A temática do poema de Wordsworth, um dos fundadores da estética Romântica na poesia britânica, é não

apenas a da necessidade de um olhar envolto do sublime, mas, também, a busca pela própria poesia – instrumento desse sublime – como forma de expressão filosófica. Para referência inicial às partes que aludem a esse poema em específico, consultamos os esforços anteriores de Alberto Marsicano em parceria com John Milton.

Alguns versos se seguem, e uma demarcação gráfica nos conduz a uma segunda parte do poema. A mudança brusca entre um tom de contemplação para o de uma linguagem mais oral e brusca é bastante evidente. A busca por essa oralidade foi uma preocupação inicial nas primeiras tentativas ao trazer os versos para o português, como evidenciado na primeira linha da tabela que segue abaixo.

God, what the fuck am I doing?	Putaque pariu, meu Deus, que é que eu tô fazendo? Putaque pariu, meu Deus, que que eu tô fazendo?
Rock, Star, North	Rock, Star, North
It is Saturday. I'm thirty. I'm inside when it's sunny playing	É sábado. Tenho trinta anos. Faz Sol lá fora e eu jogando É sábado. Trinta anos. Sol lá fora e eu jogando
Rock, Star, North	Rock, Star, North
playing Grand Theft Auto V on the PlayStation 3 in	GTA V no Playstation 3 no meu apartamento em
Rock, Star, North	Rock, Star, North
in my flat in Garnethill and my friend just called to say	Meu apartamento em Garnethill e um amigo me ligando pra dizer que
Rock, Star, North	Rock, Star, North
to say he's in the park and I should come they've got the slackline they've got	Que tá no parque e que eu deveria ir e que levaram a corda, a bola, a rede e Que tá no parque e que eu deveria ir e que levaram a corda, a bola, a rede
Rock, Star, North	Rock, Star, North
they've got beers and Robbie's coming with the barbecue and languistine and	Cerveja e o Robbie tá indo com churrasco e camarão e A cerveja e o Robbie tá indo com churrasco e camarão e
Rock, Star, North	Rock, Star, North
and it hasn't been this hot since last July you realise Calum it's been	Faz tanto tempo não faz calor assim desde Julho, e se liga, Calum, porra
Rocky Star, North	Rock, Star, North
serious the park is hoaching get off your arse and join us man or	é sério, tá todo mundo aqui, tira esse cu da cama e vem pra cá, cara, ou
Rock, Star, North	Rock, Star, North

Nas propostas acima, pelas razões anteriormente mencionadas, deixamos o refrão tal qual o texto-fonte. Quando o poeta “retorna” à virada subjetiva, realizamos o esforço de trazê-lo ao português brasileiro, conforme pode ser notado no quadro a seguir.

Rock. I cannot come.	Pedra. Não posso. Pedra. Não dá.
I am locked in a very serious enterprise.	Estou envolto em um empreendimento muito sério. É muito séria a minha empreitada
These red eyes and clammy thumbs bely	Os olhos secos e dedos doídos escondem uma Esses olhos secos, dedos doídos escondem uma
a spiritual numbness, a metaphysical malady I wish to remedy.	Dormência espiritual, um metafísico mal que quero consolar Dormência, um mal-estar, busco consolo.
Star. Leave me be with my avatar.	Estrela. Deixem-me cá, eu e meu avatar.
All my Kelvingrove love has been lost to Los Santos.	Minha paixão pelo parque de Kelvingrove foi roubada por Los Santos Minha paixão pelo parque Kelvingrove Los Santos levou
North. Come forth into the light of things.	Norte. Que eu desperte, rumo à vida das coisas. Norte. Que a luz campestre me ilumine à vida das coisas

Ao final dos versos da última estrofe, Rodger alude novamente a Wordsworth, dessa vez ao poema “*Tables turner*” e, como pesquisa referencial, recorreremos às propostas de Marsicano e Milton, junto às de Paulo Vizioli.

Já no trecho seguinte, a referência intertextual predominante é “*America*”, de Allen Ginsberg, com a listagem absorta e adicta do poeta *beatnik* misturando-se às estatísticas de jogo. Para a grande maioria das propostas de traduções dessa passagem, fiz o que pude para manter o que já foi trazido ao português brasileiro dentro dos quadros informativos da versão online do jogo.

Cuz GTA I've given you all and now I'm nothing.	Porque GTA, eu te dei tudo e agora não sou nada
GTA playtime 92 hours 45 minutes 42 seconds	GTA tempo de jogo 92 horas 45 minutos 42 segundos
GTA 76.46% complete	GTA 76.46% completado
GTA 26,665 shots fired	GTA 26.665 tiros disparados
GTA 1858 miles travelled	GTA 2990 quilômetros percorridos
GTA 72 million 639 thousand 9 hundred dollars	GTA 72 milhões 639 mil 900 dólares
GTA 457 headshots	GTA 457 vítimas de tiro na cabeça
GTA 2163 kills	GTA 2163 vítimas no total
GTA 320 warning stars evaded	GTA 320 estrelas de procurado das quais escapou
GTA 538 warning stars attained	GTA 538 estrelas de procurado obtidas
GTA 366 cars stolen	GTA 366 carros roubados
GTA 232 cops killed	GTA 232 policiais assassinados
GTA 25 hours 27 minutes 32 seconds driving cars	GTA 25 horas 27 minutos 32 segundos dirigindo carros
GTA 1 hour 59 minutes 33 seconds flying helicopters	GTA 1 hora 59 minutos 33 segundos voando em helicópteros
GTA 27 minutes 33 seconds riding bicycles	GTA 27 minutos 33 segundos andando de bicicleta
GTA 42 minutes 28 seconds sailing submarines	GTA 42 minutos 28 segundos andando de submarino
GTA 4692 car crashes	GTA 4692 acidentes de carro
GTA 7170 near misses	GTA 7170 por um triz
GTA 462 thousand dollars spent on healthcare	GTA 462 mil dólares gastos em despesas médicas
GTA 317 dollars spent on bail	GTA 317 dólares gastos com fianças
GTA 67 thousand dollars spent on car mods	GTA 67 mil dólares gastos com veículos e manutenção
GTA 47 thousand dollars spent on clothes	GTA 47 mil dólares gastos em estilo e entretenimento
GTA 175 dollars spent on hairstyles	GTA 175 dólares gastos em cortes de cabelo
GTA 180 dollars spent in the strip club	GTA 180 dólares gastos em clubes e boates
GTA 3 thousand dollars spent on taxis	GTA 3 mil dólares gastos em táxi
GTA 5.1 million dollars spent on property	GTA 5 milhões em 100 mil gastos em imóveis
GTA it's all not real it's none of it real!	GTA isso tudo não é real nada disso é real!
Playtime 92 hours 45 minutes 42 seconds	Tempo jogado 92 horas 45 minutos 42 segundos
Playtime 92 hours 45 minutes 44 seconds	Tempo jogado 92 horas 45 minutos 44 segundos

Playtime 92 hours 45 minutes 46 seconds	Tempo jogado 92 horas 45 minutos 46 segundos
GTA I can't stand my own mind!	GTA eu não aguento nem minha própria cabeça
GTA your machinery is too much for me.	GTA seu maquinário é muito pesado pra mim
GTA you made me want to be a saint	GTA você me fez querer ser um santo
GTA there must be some other way to settle this argument	GTA deve haver algum outro jeito da gente resolver tudo isso

As seleções acima ilustram duas dinâmicas essenciais na leitura do poema: a primeira, a contemplação da natureza e sua colaboração para a expansão subjetiva; a segunda, o caráter quase hipnótico e anestésico que não apenas certos jogos, mas também o consumo irrefletido de produtos advindos de uma cultura de massa, impõe às subjetividades contemporâneas.

Dessa dualidade resulta uma questão que segue ao longo de todo o poema: uma contemplação “digital” consegue de fato funcionar, informar e resultar em alguma arrebatção estética, filosófica, intelectual, tal como fizera à tradição literária? Rodger não oferece respostas, mas estabelece um terceiro movimento, também de uma certa ordem subjetiva, em direção à nostalgia, ponto que críticos (Haigh; Kent, 2021) identificam como centrais para a produção poética ligada a vídeo games – muito embora Rodger não o utilize tão profusamente enquanto motor temático como alguns de seus pares.

O gentle-hearted Trevor, [...]	Oh, Trevor, ser de alma leve [...]
Our eight fine functionless peaks we will cover	Oito picos despídos de propósito contornaremos
with the lines of the poems we are writing together	com as linhas dos poemas que juntos compomos com as linhas dos poemas que ora compomos
to trace the divine at the heart of this matter	para tracejar o divino no coração desta busca para tracejar o divino bem no coração desta busca
to find... no wait. No heart. No matter. No divine	Para encontrar... Não, pera. Sem coração. Sem busca. Sem traço,

or a bad letter. Never mind.	quer divinal ou maléfico. Pode esquecer para o bem ou mal. Esquece.
Die.	Morrer.
Respawn.	Ressurgir.
Start again.	Recomeçar.
Dear Trevor,	Querido Trevor,
I want nothing less than the virtual sublime,	Eu não desejo nada além do virtual sublime Eu não desejo nada além de um virtual sublime
what Burke called 'the strongest emotion which the mind is capable of feeling'.	aquilo que Burke chama "a mais forte emoção de que o espírito é capaz"

I think of my friend Gregor - he's north now	Penso no meu amigo Gregor – no norte, agora
making multiplayer space operas in Reykjavik.	produzindo óperas espaciais para multijogadores em Reykjavik
I remember how ('tis a dozen years' since!)	Lembro quando (dez anos atrás!)
we spent six months among infinite riches in a little room	passamos seis meses de infinitas alegrias em um quatinho
trying to score 100% completion on San Andreas	tentando completar 100% do San Andreas
and if that wasn't love then I don't know what is.	e se isso não for amor, eu não sei o que amar é.

Rock is the life, a red brick cul-de-sac, a seagull in Garnethill, a friend in Reykjavik	Pedra é a vida, uma casinha de tijolos vermelhos, uma gaivota em Garnethill, um amigo em Reykjavik
Star is the game, its impossible eagles, its idylls and portents, the sense of an epic	Estrela é o jogo, suas impossíveis águias, seus idílios, sua grandeza, um sentido épico
North is the playing, the fragment, the story, the unmaking and making it, the glitch and the journey	Norte é o jogar, fragmento, história, fazer e desfazer, o entrave e a jornada.

## APONTAMENTOS PARA CONSIDERAÇÕES FUTURAS

Na necessidade de encaminhar uma finalização para estas linhas, creio que o trabalho – fundamentado em um processo tradutório sempre passível de reconstruções – procura, para além da tentativa do empenho de tradução em si, estabelecer certas necessidades para uma prática da poética contemporânea: há que se olhar ao que

comunica o texto, a literatura com que dialoga e as mídias com que interage e se mostra ao público (quer seja leitor, espectador, ouvinte etc.). Todos esses elementos constitutivos transformam a linguagem no uso que a produção contemporânea faz dela, e é parte das novas tarefas que emergem ao tradutor literário estar disposto a transpor e a considerar, no processo, tais particularidades

Para além disso, outros elementos adicionais necessários à tradução deverão ser pontualmente endereçados, como questões de rimas, métricas, linguagens e um contexto mais próximo ao leitor brasileiro.

As mídias digitais, juntamente com seus aspectos culturais e seu caráter híbrido, terão de ser também futuramente consideradas com maior profusão em elaborações teóricas concernentes ao presente texto, uma vez que é o veículo através do qual o poema adquire sua materialidade.

## Referências

BASHO, Matsuo. **The narrow road to the deep north and other travel sketches**. 3a ed. Trad. de Nobuyuki Yuasa. Baltimore: Penguin Books, 1970

BASHO, Matsuo. **Sendas de Oku**. 2a ed. Trad. de Octavio Paz e Eikichi Hayashiya. Girona: Atalanta, 2014 [arquivo digital em formato dinâmico (.epub)]

BURKE, Edmund. **Uma investigação filosófica sobre a origem de nossas idéias do sublime e do belo**. Trad. de Enid Abreu Dobránszky. Campinas: Papirus / Editora da UNICAMP, 1993

FLORES, Leonardo. Digital Poetry IN Marie-Laure Ryan, Lori Emerson, Benjamin J. Robertson (eds). **The Johns Hopkins Guide to Digital Media**. Baltimore: John Hopkins University Press, 2014

GRAND THEFT AUTO V. Desenvolvido por Rockstar North. Publicado por Rockstar Games. New York, 2013

HAlGH, Matthew., KENT, Aaron. (eds). **Hit Points: an anthology of video game poetry**. Talgarreg: Broken Sleep Books, 2021

NESTROVSKI, Sofia Scarinci. **O único lugar, afinal, onde podemos encontrar a felicidade: o mundo e William Wordsworth**. 2018. Dissertação (Mestrado em Teoria Literária e



Literatura Comparada) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018. doi:10.11606/D.8.2019.tde-25032019-111239. Acesso em: 13 de Novembro de 2024.

Rodger, Calum. Ian Hamilton Finlay's Topographical Poetics at Stonypath/Little Sparta. **Journal of British and Irish Innovative Poetry**, 12(1):29, July 2020.

RODGER, Calum. Reading the drones: working towards a critical tradition of interactive poetry generation IN Joe Tabbi, Gabriel Gaudette and Dene Grigar (org). **Cherchez le text**: the proceedings for the ELO 2013 Conference. Vancouver: Washington State University Press, 2018

RODGER, Calum. Rock, Star, North. **Adjacent Pineapple**, 2020. Disponível em: <https://www.adjacentpineapple.com/calum-rodger>. Acesso em: 28 de Março de 2022.

RODGER, Calum. Rock, Star, North (A poem). **Youtube**, 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qbdMIX5-a3E>. Acesso em: 05 de Maio de 2022.

SISCAR, Marcos. **De volta ao fim**: o "fim das vanguardas" como questão da poesia contemporânea. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2016.

VERCOSA, Carlos. **Oku**: viajando com Basho. Salvador: SECULTBA, 1996.

WORDSWORTH, William. **O olhar imóvel pela força da harmonia**. Tradução de Alberto Marsicano e John Milton. Cotia: Ateliê editorial, 2007

WORDSWORTH, William. **Poesia selecionada**. Trad. de Paulo Vizioli. São Paulo: Edições Mandacaru, 1988

## UMA PEDRA, UMA ESTRELA, UM NORTE

Calum Rodger

Todas as estrelas estão sendo sobrescritas  
por uma nuvem que vem do sul, um curvo  
círculo, longo e lento. Me ponho  
pé                    ante pé  
como em sonho, até a trilha ao cume.  
Como sono tudo me aparece.  
Pedra, um sentido estelar, norte.  
Tons em intenso azul. Penso ter  
avistado Zeus emergindo imenso  
de uma nuvem – mas só pensamento.  
Deus nenhum está aqui.

E eu, único deus e humano presente  
nas Montanhas Tataviam –  
da planura à encosta; imponência, desmesura  
caminhos forjados em sangue, motos  
íngreme cordilheira de eventos aleatórios  
a pantera ao lado do reservatório, à espreita – agora  
ou a qualquer outro instante.

Não sei por onde a cidade foi,  
nem saber eu quero. Conto os meus  
cem ossos, nove buracos  
penso em Bashō, São Poeta das Jornadas  
e seus haikus, que dos arredores  
do Edo também vagou trilhas distantes  
rumo ao norte. Certa vez, por entre montanhas  
nada similares a essas, o único som na relva  
era um poeta; de sua pena, os versos:  
*Quantas formas e nuvens  
ruíram até erguer-se  
– o Monte da Lua?*  
Pergunto o mesmo à minha – linda,  
bela, renderizada lua – e obtenho igual resposta  
embora não seja a mesma lua.

*Pedra é trilha em que sigo, bosque em polígono onde pauso  
Estrela, extraterrena beleza, o azure, a íris, a extensão  
Norte, poetas, pegadas, jornada; rastro de sangue que trago em mãos*

Oh, noite eterna  
és animal, vegetal, mineral?  
Mineral tu és; eu, a viva parte

que se mistura (se afoga) em artificial crepúsculo.

Penso em Wordsworth, São Poeta da Natureza  
que vagou o curso diurno da Terra

E de quem as palavras me são tambor-talismã:  
*a dormir*

*Em corpo, e tornamo-nos alma viva*

*[...] e com o olhar brando pela força*

*Da harmonia, pelo pulsar profundo da alegria,*

*Enxergamos adentro a vida das coisas.*

Pela latência do zaffre, intenso

sintético azul, eu te invoco, Wordsworth,

e Bashō, tu também! Guiem-me, permitam-me

que eu me perca. Ensinem-me o silêncio.

Meus passos lentos, constantes. Enxergar adentro

da vida das coisas; ser de tudo parte

hospedeiro, hóspede, um talo

de flor; brancas, amarelas.

*Pedra é o retângulo; dedo, botão, impulso; movimento*

*Estrela é o salto; fantasmático ser inumano; tangível espasmo*

*Norte é a plataforma; para o salto, para além de uma distância que separa e retém;  
divide, une.*

Eis a hecceidade de um ocaso

e que aqui se dê meu segundo de repouso

Sinais de uma existência, maior que pedra, estrela,

que uma linha estreita aos confins.

Penso em palavras, Nan Shepherd,

Santa Madre das Montanhas, que disse:

*Prefiro a trilha por onde não há caminho*

aquela que escalou não ao alto, mas adentro; que disse:

*O que há de mais imenso reside na montanha. Algo flui por entre mim e ela.*

Pedra, um sentido estelar, norte.

Encontrar um lugar nesta terra

e, ali, uma verdade.

■

Putá que pariu, que que eu tô fazendo?

*Rock, Star, North*

É sábado. Trinta anos. Sol lá fora e eu jogando

*Rock, Star, North*

GTA V no Playstation 3 num apartamento em

*Rock, Star, North*

Num apartamento em Garnethill e um amigo me ligando pra dizer que

*Rock, Star, North*

Que tá no parque, que eu deveria ir, que levaram a corda, bola, rede,

*Rock, Star, North*

Cerveja, e Robbie tá indo com churrasco e camarão e

*Rock, Star, North*

Faz tanto tempo não faz calor assim desde julho e, se liga, Calum, porra,

*Rock, Star, North*

É sério, tá todo mundo aqui, tira esse cu da cama e vem pra cá, cara, ou

*Rock, Star, North*

Pedra. Não dá.

É muito séria a minha empreitada.

Esses olhos secos, dedos doídos escondem uma  
dormência, um mal-estar, busco consolo.

Estrela. Deixem-me cá, eu e meu avatar.

Minha paixão pelo parque Kelvingrove Los Santos levou  
Norte. Que a luz campestre te ilumine à vida das coisas.

Cante-me uma virtude virtualmente orfêica.

■

Porque GTA, eu te dei tudo e agora não sou nada

GTA tempo de jogo 92 horas 45 minutos 42 segundos

GTA 76.46% completado

GTA 26.665 tiros disparados

GTA 2990 quilômetros percorridos

GTA 72 milhões 639 mil 900 dólares gastos

GTA 457 vítimas de tiro na cabeça

GTA 2163 vítimas no total

GTA 320 estrelas de procurado escapadas

GTA 538 estrelas de procurado obtidas

GTA 366 carros roubados

GTA 232 policiais assassinados

GTA 25 horas 27 minutos 32 segundos dirigindo carros

GTA 1 hora 59 minutos 33 segundos pilotando helicópteros

GTA 27 minutos 33 segundos de bicicleta

GTA 42 minutos 28 segundos em submarinos

GTA 4692 acidentes automobilísticos

GTA 7170 por um triz

GTA 462 mil dólares em despesas médicas

GTA 317 dólares em fianças

GTA 67 mil dólares em veículos e manutenção

GTA 47 mil dólares em estilo e entretenimento

GTA 175 dólares em corte de cabelo

GTA 180 dólares em clubes e boates

GTA 3 mil dólares em táxi

GTA 5 milhões e 100 mil dólares gastos em imóveis

GTA isso não é real nada disso é real!

Tempo jogado 92 horas 45 minutos 42 segundos

Tempo jogado 92 horas 45 minutos 46 segundos  
Tempo jogado 92 horas 45 minutos 50 segundos  
GTA eu não aguento essa minha cabeça!  
GTA seu maquinário é muito pesado pra mim  
GTA você me fez querer ser santo  
GTA deve haver uma outra forma da gente resolver tudo isso

■

Na primeira noite dessa minha jornada, abandonei o clamor da cidade pela placitude de Palamino Highlands; aninhei-me à sombra de uma rocha vermelha, a contar flores planas que cintilavam em um laranja, roxo, azul. Tomei-as como ovelhas; eu, seu pastor. Ao que o sono me alcança, mirei a trilha pela qual segui, entrevendo o fulgor da cidade à noite. Atingiu-me, em epifânica revelação, aqueles vermelhos, laranjas, roxos e azuis; eram tons idênticos aos que outrora animavam as flores do meu pastoreio. Sozinho na imensidão montanhosa, senti o código que orientava o mundo; um Pã algorítmico, uma força unificadora conectando universos pelas extensões Bluetooth do controle que trago em mãos. Mas ora, ora, veja você, Pã, quem haveria de pensar uma coisa dessas? Em paródia à tradição romântica, mereço até um bônus!

■

Permitam-me explicar. Sou um peregrino sem fé. Tudo o que tenho é um jogo – Grand Theft Auto V para o PlayStation 3 desenvolvido ao longo de cinco anos por essa empresa Rockstar North, com sede em Edimburgo, a um custo estimado de 265 milhões de dólares e que, desde seu lançamento em 2013 acabou por rapidamente se tornar o mais rentável produto da indústria do entretenimento de todos os tempos em qualquer meio que seja – livro, filme, disco, programa de TV – com 75 milhões de jogadores mundo afora – imagine: um mundo, 80 quilômetros quadrados em caricatura hiper-realista da Califórnia mais estranha ainda que seu próprio território, compactada feito falso mapa em uma gaveta, em um disco, pra sempre; imagine: os filmes de gângsters que você viu e não viu em repetições cíclicas, um loop infinito de concepções hobbesianas de liberdade crisálida de autorreferência, ironia, violência emolduradas em alta definição; imagine: tudo isso em centenas de milhares de telas planas em lares mundo afora; imagine cada um de seus jogadores: a sós cem mil solipsismos

cem mil singularidades  
em sonos idênticos; imagine: mortes  
que nem mortes são; roubos que nem roubos são;  
o girar de um guidão, saltos acrobáticos,  
canas, traficantes, frentistas  
turistas, fazendeiros, hipsters, taxistas;  
uma AK47 largada na praia  
o jato roubado da base militar  
o reflexo da chuva nas ruas da cidade  
os contornos ridículos de uma quase-feição;  
imagine: a morte que não é morte;  
imagine: a alma que não é alma;  
imagine: sóis que são quentes e que são frios.  
E imagine os pores desses sóis; nuvens cortadas pelo topo de uma colina  
que se ergue insensível e concede  
ao olhar perspectivas ininterruptas  
imagine: os cumes, o silêncio,  
as asas de um taxidermista  
imagine: a trilha por onde não há caminho, os percursos escondidos  
imagine: enxergar adentro a vida das coisas  
Sou um peregrino sem fé.  
E eis  
o maior exemplar de ficção secular  
já realizado. Certa feita, disseram-me ser possível conceber a existência de Deus  
em razão da existência  
de altares. De igual, pois, é possível conceber a existência  
em sua reconhecível concepção  
por razão desta minha busca. E eu acuso  
esses tais poetas desprovidos de Deus por suporem  
ser a linguagem uma força a ser tratada  
com vaga desconfiança – é querer por demais  
dissipar o que está esvaecido.  
Como se possível fosse supor  
uma noite sem estrelas (em sua definição já  
recai a ausência), ou uma pedra  
sem qualquer tesoura a que esmagar, sem um  
papel para encobri-la. Como se o norte  
não fosse guia. Como se pudéssemos viver  
sem mito (eu tentei; senti o vazio)  
Beleza não é fruto do acaso, mas da essência  
e enquanto extraímos sentido de um mundo por suas partes  
a que somos apresentados – um círculo, um triângulo, um quadrado,  
um X –, tudo que dele age perante nós  
é também matéria mítica. A verdade  
é beleza; beleza é linha traçada ao norte  
em um sentido estelar que emana de uma rocha nua.

*Pedra é um mundo; jogado em sua existência, ausências, vazio, revelação  
 Estrela é uma palavra; qual no princípio, nome utópico, perfeição  
 Norte é um poema, o invocar de uma vontade, o rumor da linguagem entoando  
 dissipação*

Mas esse jogo vem com um mapa  
 meio que como um guia desses de viagens  
 a detalhar os ficcionais locais de Los Santos  
 e seus arredores que, juntos,  
 perfazem o mundo virtual do jogo. Ao longo do mapa  
 podem ser marcados diversos setores –  
 pontos de apoio, loja de armas, delegacias etc. –  
 e no meio desses ícones estão oito  
 picos montanhosos, marcações muito distintas posto que, quais poemas,  
 não cumprem função alguma: não há item,  
 ganho, minigame, camuflagem,  
 linha de fuga.  
 Eis os locais,  
 às margens de qualquer lugaridade, onde o ar é rarefeito,  
 o silêncio é quebradiço e onde toda missão passada e futura desfaz-se  
 em bruma – colinas cujas trilhas  
 sem caminhos revelam cosmos menos cruéis  
 e mais belos, talvez. Em meio a elas  
 traço meu próprio jogo dentro do jogo,  
 objeto: beleza, verdade; método: elevação,  
 apenas meus Virgílios como guias  
 de acordo com as seguintes regras:  
 um, veículo nenhum, apenas e sempre a pé;  
 dois, matar apenas em legítima defesa;  
 três, ser como Shepherd, “instrumento  
 das minhas próprias descobertas”, treinando “o olho para enxergar,  
 o ouvido para ouvir, e o corpo para trafegar em plena harmonia”

*Rock,  
 Star,  
 North.*

■

Sou como um vampiro  
 que se cansou de sangue, a contemplar  
 o movimento de um sol.  
 Já morri mais de uma vez. Estou  
 partido e em partilha, junto  
 àquele com quem surjo  
 e re-surjo e re-  
 Ah,  
 a hesitação!



O analógico liberto, solto,  
 meus dedos a escandir métricas  
 junto a ti, Trevor, meu avatarzinho de pés leves!  
 Teus sapatos cor café, balançando cá e lá,  
 tuas feições fechadas, tua cara amarrada  
 e pensar que até certa vez foste homem; morreste, ressurgiste  
 deixando rastros, como estrelas lá em cima  
 que tu consigas encontrar tua graça, e eu possa  
 lançar a ti um olhar de ameno comando. Com meu calor humano  
 embalo nossa distância em minhas mãos.

Oh, Trevor de coração gentil, cujos rompantes  
 sociopatas me são bálsamo familiar  
 nessa fingida e solitária selva!  
 Essas montanhas que desbravaremos juntos  
 os versos dos poemas que criaremos juntos  
 para traçarmos um ponto divino ao centro desse assunto  
 e encontrarmos... não, péra lá. Não há centro. Assunto. Ponto.  
 Verso. Esquece.  
 Morrer.

Ressurgir.

Ir de novo.

Querido Trevor,

nada almejo em meio à toda essa virtualidade senão o sublime,  
 aquilo que Burke chama de "a mais forte emoção  
 de que o espírito é capaz".  
 Posso não conseguir o que quero, mas confio em ti, Trevor,  
 para me levar além,  
 ungir-me no orvalho de Palomino Highlands  
 batizar-me em sal no Mar Álamo  
 mostrar-me o frisson tempestuoso da Praia do Infarto  
 banhar-me nas doces águas de Zancudo  
 reger um coral de montanhas, uma a uma.  
 Eu, pedra; você, estrela; norte: a extensão daquilo que somos.  
 Confesso a ti o meu amor, Trevor.  
 Embalo nossa distância em minhas mãos.

■

Certa noite, enquanto acampava em Tongva Hills, mirei meu sniper bem no centro da cidade. O cano, vazio feito meu coração; eu, um receptáculo. Um distante grasnar de corvos, uma lua que desfiava nuvens. Eis a cidade, renderizada como se anos 80: blocos brutos, cores mudas; insinuando agenciamentos com comandos que vinham pra lá das estrelas. Comigo pensei, Meus caros, estamos jogando tudo isso errado. Os labirintos de um Pac-Man só nos conduzem a um novo labirinto; que possamos contemplar as cerejas do caminho! Não apenas escalar a montanha, adentrá-la; não o mais alto escore, o néctar da fruta. A momentânea paz dos fantasmilhas em azul é o

que almejo – o milissegundo do clinâmen; nem perseguidor, nem caça. A beleza das cerejas – mosaico de pixels que evocam curvas, a rosa de Stein, um talo de bitmap. Quando o amanhecer irrompe colina abaixo, todos os jogos são possíveis. Pedra é minha mão. Nada pode cortá-la. Uma pedra. Um papel com meus versos te concede forma, te encobre. Uma estrela. Cidade. Cereja. Um norte.

■

Porque nasci na era do Super Mario, do walkman, telecatch,  
camisetas que com a luz mudam de cor,  
Chicago House, Detroit Techno,  
Donna Haraway, ciborgues, manifestos,  
Usenet, Arpanet, Skynet, Carcanet,  
de Plutão ainda planeta,  
dos últimos dias de um muro em Berlim,  
do primeiro registro da palavra "lol",  
do simulacro, ZX Spectra, milagre asiático,  
da ascensão e ascensão de Derrida; da ascensão (mas não da queda) de Paul de Man,  
de uma ironia 8-bit a contemplar o frescor do fim da história  
e cuja ingenuidade um tanto crua parece tão superficial em retrospecto.

Estou a divagar. Fui criança, e aquele tempo era meu. E a única  
linha que me importava traçar  
conectava a mim e um mundo,  
uma casinha de tijolos vermelhos  
e o Reino do Cogumelo, através do  
quarto do irmão mais velho de uma amiga. Lá, enquanto o irmão pogava  
ao som das primeiras cenas hardcore, empolgado com os Bolton Wanderers,  
eu e ela apertávamos o power, controles  
em mãos, boca cheia de bala, respiração a mil.  
Esquerda e direita; cá e lá. O B corre. O A pula.  
Start começa. Música-tema. World um-um.  
Nesse dia, não voltei pra casa.  
Meus dedos me levaram pra um outro planeta.

Mais tarde, com onze, doze, treze,  
ia com meus pais caminhar na praia  
e enquanto as ondas chegavam picototinhas  
e o firmamento fulgurava em tom pastel  
eu me banhava nessas iridescências,  
imagens-sonho, um mundo que não estava ali  
mas não é nem que não estivesse; brilhava entre o sol, a areia  
e meus dedos. Tanto fluí  
em devaneio que quando meus pais  
chamaram eu nem ouvi. No caminho de volta,  
disse-lhes que eu preferia um pôr do sol concebido pela mente humana  
a qualquer coisinha que Deus ou o acaso tivesse feito.

Vinte anos e outras quantas gerações mais tarde  
as águias do Chiliad e as gaivotas de Garnethill  
voaram até meu quarto enquanto eu –  
um homem adulto de trinta e tantos –  
ainda sonho com impossibilidades solares  
e infinitudes computáveis dos grãos de areia.  
Penso em meu amigo Gregor – que tá ao norte, agora  
fabricando óperas espaciais em Reiquiavique.  
Me lembro quando (décadas, já!)  
passamos seis meses de infinita riqueza em um quartinho  
em *San Andreas*, platinando o jogo,  
e se isso não for amor, então não sei mais o que é.

*Pedra é a vida, tijolos vermelhos, gaivotas em Garnethill, um amigo em Reiqueiavique.  
Estrela é o jogo, águias, idílios, grandeza, um épico sentido.  
Norte é o jogar, fragmento, enredo, fazer e desfazer, entrave, jornada.*

■

Talvez não sejas digno, GTA, desses quintilhões de ocasos  
mas, ainda assim, te componho essa ladainha.  
Quiseste-me deus; eu  
apenas homem: bruto, impuro, grandioso.  
Mas o tempo, aqui, é circular planitude; interesses são com X marcados  
em um jogo em que não se vence se não encontrarmos venturança.  
Pois eu acredito – não acredito, mas bem queria –  
que toda vida, real ou sonhada, é sagrada  
e o que é sagrado deve ser tomado como norte entre  
essa pedra    essa estrela  
e pra até lá chegar é preciso sintonia  
e sentidos.  
Que a luz campestre nos ilumine à vida das coisas, que nos seja  
possível enxergar a mescla, estilhaços.  
Há muito chão a se percorrer antes de dormir em um mundo  
onde metros se vão em segundos  
e onde o sangue não deixa rastro.  
*Uma pedra,  
uma estrela,  
um norte.*

Recebido: 25/08/2024

Aceito: 14/11/2024

## KILLING THE BLACK BODY: NECROPOLITICS AND RACIAL HIERARCHIES IN DIGITAL GAMING<sup>1</sup>

Kishonna L. Gray  
(Tradução de Guilherme Foscolo<sup>2</sup>)

**Abstract:** The purpose of this essay is to explore the patterns of antiblackness within contemporary gaming. Video games are sites of necropolitical logics that use Black death to propel narratives. But even more concerning, is that these games might make sense to larger desires of white colonial supremacy, attempting to remove and destroy its troubled racialized past. Ethnographic observations also indicate that the gaming environment reflects a prison logic that seeks to surveil, police, and criminalize Blackness. Under these conditions, it is imperative to explore how the continuity of the institution of slavery within the police is actively embedded into technical and digital practices, leading to carceral conditions to those subjected to their power, and gaming provides a pathway to engage this trend.

**Keywords:** video games, antiblackness, necropolitics, Black death, race

## MATANDO O CORPO NEGRO: NECROPOLÍTICA E HIERARQUIAS RACIAIS NOS JOGOS DIGITAIS

**Resumo:** O objetivo deste ensaio é explorar os padrões da antinegitude nos jogos contemporâneos. Os videogames funcionam como locais para lógicas necropolíticas que utilizam a morte Negra para impulsionar narrativas. Mais preocupante ainda é o fato de que esses jogos podem dar sentido a desejos mais amplos de supremacia colonial branca, tentando apagar e destruir seu passado racialmente problemático. Observações etnográficas também indicam que o ambiente dos jogos reflete uma lógica carcerária que busca vigiar, policiar e criminalizar a Negritude. Nessas condições, é imperativo examinar como a continuidade da instituição da escravidão dentro da polícia está ativamente incorporada nas práticas técnicas e digitais, levando condições carcerárias para aqueles submetidos ao seu poder, e os jogos oferecem um caminho para analisar essa tendência.

**Palavras-chave:** videogames, antinegitude, necropolítica, morte Negra, raça

<sup>1</sup> Texto originalmente publicado na revista *Filozofski vestnik*, Vol. 44 No. 2 (2023): The Body in the Field of Tensions between Biopolitics and Necropolitics: Analyzing the Future of the Prosthetic Body in the 21st Century.

<sup>2</sup> 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). 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).

## Introdução

No ensaio “Destroyed in the Cut” (2020), Cameron Kunzelman afirma que os jogos “são letais para os personagens negros”.<sup>3</sup> Embora ele se refira a *The Last of Us*, essa afirmação se aplica a um panorama mais amplo, no qual os jogos têm criado e narrado a Negritude dentro de um espaço de morte antinegra. Engajando com o tema central deste volume – que retorna à questão do *corpo* – este ensaio aborda as tensões necropolíticas entre a Negritude e os videogames, entendidos como uma estrutura tecnológica da supremacia branca. Os jogos incentivam um engajamento imersivo com as condições materiais do corpo. Embora o corpo nos jogos possa ser uma renderização digital de uma concepção hegemônica, há realidades discursivas com as quais devemos lidar. Meu argumento é que os videogames funcionam como um espaço necropolítico que promove a antinegritude.

Os jogos, enquanto textos narrativos e imersivos, facilitam um tipo particular de arranjo discursivo em que estruturas ideológicas estão constantemente em exibição. Hierarquias raciais e de gênero são produzidas na linha de montagem do poder nos jogos. Essas hierarquias tornam-se lugares de pouca contestação, pois a Negritude é reduzida a um mero mecanismo para impulsionar a ação ou o enredo. A construção e os usos de subjetividades raciais alimentam a lógica de que a identidade Negra pode ser encapsulada e embalada perfeitamente em um sistema de entretenimento consumista. É imperativo que se faça uma crítica rigorosa à tecnoestrutura que sustenta essa forma de antinegritude.

Retornando ao jogo e à adaptação para TV de *The Last of Us* (doravante também TLOU), ambos configuram um espaço que ajuda a compreender a necropolítica da morte Negra que permeia a indústria dos videogames. Pode-se entender o jogo TLOU como esse espaço em que os criadores dispunham do direito supremo de matar personagens negros. Decidiu-se que certos corpos seriam sacrificados para o avanço da trama principal, que é essencialmente uma história de vingança. Resumidamente, TLOU centra-se – ao longo de toda a série – na experiência da garota/mulher branca. Acompanhamos o mundo de Ellie e sua jornada para sobreviver em condições

---

<sup>3</sup> Ver também Kunzelman, 2022.

apocalípticas, embora ela seja imune ao vírus que transformou grande parte do mundo em zumbis. O jogo nos apresenta a várias meninas e mulheres Negras que se aproximam de Ellie apenas para encontrar seu fim logo em seguida. O universo narrativo que se criou protege Ellie e destrói a Negritude. Em uma cena, o jogo nos obriga a matar uma mulher Negra em nome de Ellie: ele não avança até que pressionemos o botão quadrado. Apesar dos criadores do jogo terem admitido que há uma quantidade extrema de crueldade, ela é justificada como parte de uma narrativa de vingança inserida no gênero apocalíptico. E embora exista uma quantidade extrema de morte, Kunzelman explica que o tratamento da morte Negra vai além de uma morte rápida e direta. Ele afirma que a morte Negra é diferente de qualquer outra no jogo, pois uma mulher Negra é condenada, despojada de sua humanidade e deliberadamente destituída de sua condição de pessoa (Kunzelman, 2020). O que é ainda mais preocupante é que a adaptação televisiva de TLOU consegue aumentar a quantidade de mortes Negras em relação ao que foi visto no jogo.

### **Lógicas Carcerárias e a Morte Negra nos Jogos Digitais**

*TLOU* fornece um ponto de partida para a compreensão das lógicas necropolíticas que impulsionam as narrativas nos jogos digitais. É necessário um grande esforço para ignorar o tratamento que os corpos Negros recebem desses jogos. Eles são contrapostos à branquitude descorporificada, que possui livre forma e fluidez dentro da estrutura narrativa. Um tropo recorrente nas narrativas desses jogos é a perpetuação e reiteração da forma colonial do racismo: a violência. O esquema corporal que associa morte ao corpo Negro tem um legado histórico profundo. E, como o racismo nunca se dissocia da materialidade do corpo, os jogos tornam-se um espaço privilegiado da supremacia colonial branca (Ono, 2009). Diante dessas condições, é essencial investigar como a continuidade da instituição da escravidão, por meio da atuação policial, está ativamente incorporada nas práticas técnicas e digitais, gerando condições carcerárias para aqueles que estão sob seu poder.

Estudiosos exploram, com razão, as lógicas carcerárias embutidas nas plataformas digitais (Gray; Stein, 2021). Muitas vezes, essas plataformas adotam

políticas e procedimentos para supostamente manter os usuários seguros. No entanto, o que frequentemente ocorre é que algumas dessas políticas são aplicadas de maneira injusta, o que resulta no direcionamento intencional para os mais vulneráveis – na maioria das vezes, pessoas Negras –, que se tornam seus alvos. Assim, as plataformas digitais se converteram em espaços que reafirmam práticas institucionais que policiam e criminalizam as práticas Negras (Gray; Stein, 2021, p.539).

Embora os jogos não sejam intencionalmente Estados carcerários, eles frequentemente operam sob lógicas carcerárias, que vigiam e criminalizam a Negritude. Ao refletir de forma mais abrangente sobre essas lógicas, percebe-se que elas são extensões dos legados da escravidão por posse, transferidos para o sistema prisional após o suposto fim da escravidão (Dillon, 2012). Sistemas do capitalismo forçaram os descendentes das populações escravizadas a uma condição de trabalho perpétuo, mantida pelo encarceramento em massa. Para as pessoas Negras, isso gera uma vulnerabilidade que as submete aos níveis de violência e forças coloniais que sustentam a supremacia branca. Esse Estado antinegro de trabalho e violência geralmente existe sob uma penumbra de sigilo que justifica a destruição da Negritude tanto de forma real quanto simbólica. Vejamos esta citação do ensaio de Assata Shakur, de 1978:

Para muitos, a prisão não é muito diferente da rua. [...] Para muitos, as celas não são muito diferentes dos cortiços [...] e dos hotéis de assistência social em que vivem nas ruas. [...] As brigas são as mesmas, exceto que são menos perigosas. A polícia é a mesma. A pobreza é a mesma. A alienação é a mesma. O racismo é o mesmo. O sexismo é o mesmo. As drogas são as mesmas e o sistema é o mesmo.

Para Shakur, a prisão recria as condições da escravidão, e a morte é uma característica de um sistema que busca restringir a plenitude da vida Negra. Esses sistemas, estruturados pela antinegitude, funcionam como tecnologias carcerárias (Dillon, 2012, p.115).

Os jogos também podem ser analisados sob a perspectiva de uma tecnologia carcerária. As narrativas nos jogos, especialmente as violentas, são impulsionadas pela capacidade de extrair trabalho e destruir corpos, particularmente os corpos Negros. Existe um histórico de narrativas problemáticas e estereotipadas na representação da Negritude (Goard, 2023), além de práticas excludentes e discriminatórias contra pessoas



Negras em outros espaços de jogos, como nas plataformas de streaming (Fletcher, 2022). Essa lógica perpetua de forma contínua as assombrações da escravidão e da antinegitude. Personagens Negros nos jogos, assim como pessoas Negras na realidade, são assombrados pelo espectro da branquitude. Essa presença persistente nas mentes criativas da indústria de jogos revela um desejo de retorno à supremacia e à opressão, que frequentemente é a única maneira de dar sentido à morte Negra retratada neles. *Battlefield 1* serve como um excelente exemplo dessa premissa.

### #Morte Negra nos Jogos Contemporâneos: Reflexões Etnográficas sobre *Battlefield 1*

Outubro de 2016. A empresa sueca DICE, publicada pela empresa americana Electronic Arts, lançou seu premiado jogo de tiro em primeira pessoa, *Battlefield 1*. O lançamento do décimo título da série foi muito aclamado, gerando ainda mais interesse por ser o primeiro a destacar militares Negros de forma significativa. Os Harlem Hellfighters são o ato de abertura, por assim dizer, lutando ao lado dos franceses na Primeira Guerra Mundial. Nos momentos iniciais do jogo, testemunhamos as forças francesas, britânicas e americanas defendendo-se contra os ataques alemães em torno de 1918.

Então a cena inicial do jogo nos oferece uma breve pausa da luta e da guerra. Ela começa de forma apropriada com a música “Dream a Little Dream of Me”,<sup>4</sup> e vemos um homem Negro descansando pacificamente em sua cama. Essa paz e sono são interrompidos por uma mão branca que toca gentilmente seu ombro direito, como um gesto para acordá-lo. Assim que ele abre os olhos, é imediatamente lançado à batalha.

Acordamos no chão, como se tivéssemos sido nocauteados por um breve momento. Nossos companheiros rapidamente nos reorientam para a luta, mas é quase como se estivéssemos em um estado intermediário — entre o sonho e a realidade, e ainda ouvimos a música:

---

<sup>4</sup> Gravada por Doris Day, 1957.

Say nighty-night and kiss me  
Just hold me tight and tell me you'll miss me  
While I'm alone and blue as can be  
Dream a little dream of me

Em seguida, nossa atenção se volta para uma luta corpo a corpo entre dois homens. Agora, temos uma arma em mãos, um rifle semiautomático Winchester. A câmera foca em nosso rosto e começamos a aceitar a realidade — estamos na guerra.

O jogo então corta para o preto, e palavras aparecem na tela para orientar o espectador, preparando-o para o que está por vir: “você não deve sobreviver”. Essa frase final é bastante perturbadora e inquietante. Mas para muitos que já estão acostumados com jogos de tiro militares, recebemos isso com certa leveza, pois esses jogos são repletos de morte e violência. Também, porque ressurgimos no jogo, ignoramos as maiores implicações dessa morte simbólica.

Na cena seguinte, o jogo começa de fato. A maioria dos usuários ignora a montanha-russa emocional da abertura: colocamos nosso “chapéu de gamer” e começamos a causar destruição nas vidas digitais dos PNJs (personagens não-jogáveis). Pegamos nossa arma e procuramos combatentes inimigos. Lutamos, atiramos, e ignoramos o alerta que o jogo ofereceu: “você não deve sobreviver”. Logo percebemos o quanto essa afirmação é verdadeira.

Começamos a jogar de forma tradicional, e é um jogo de tiro padrão: encontramos o inimigo, o matamos e evitamos nossa própria morte. Tendo jogado versões anteriores do jogo, a tarefa parece viável. No entanto, o jogador rapidamente percebe que tem algo estranho na partida. O inimigo, de alguma forma, possui a capacidade inata de saber nossa localização a todo momento, e seus tiros nunca erram. É difícil evitar ser atingido, e somos forçados a nos esconder com frequência para regenerar a vida. Algo está diferente nesse jogo. Presumo que essa nova versão tenha progredido de maneira que a inteligência artificial se tornou mais sofisticada e o aprendizado de máquina mais perspicaz, tornando-se um oponente formidável para seu humano, pois chegamos ao ponto em que percebemos que o jogo quer que morramos.

Aponto e miro minha arma em direção ao inimigo. Sou atingida de múltiplos pontos de vantagem, e a tela se torna vermelha. A ação no jogo desacelera. Tento recarregar minha arma, mas leva muito tempo. Não consigo recuar. Caio morta.

Com base no meu conhecimento prévio e na minha experiência com jogos de tiro em primeira pessoa, presumo que vou ressurgir em algum ponto de salvamento anterior e voltar para a luta. Mas algo diferente acontece. Palavras surgem na minha tela:

Clarence Point Coupee: 1900–1918.

Faço uma pausa no jogo e paro por um momento para compreender o que estou vendo e vivenciando. Parece um memorial, uma forma de honrar a vida e a morte dessa pessoa. Tenho uma reação emocional forte ao ver e testemunhar isso, e ao ver o jogo prestar essa homenagem. No momento, parece algo belo, porque isso também é acompanhado por uma narração na tela sobre o que a guerra significava, “um rito de passagem”.

A câmera rapidamente se move para outra arma, uma metralhadora leve francesa com muita munição. Precisamos rapidamente ignorar a morte de nosso camarada enquanto ressurgimos em outra vida. É uma sensação diferente. Em outros jogos de tiro militar, como *Call of Duty* e *Gears of War*, ressurgimos na mesma vida. Temos uma nova chance. Podemos tentar novamente. Mas a ação parece progredir e avança em um ritmo que não controlamos. A guerra está em andamento, independentemente de nossas ações, comportamentos e movimentos.

O jogo nos dá uma dica sobre como usar nossa arma e melhorar sua precisão. Eu me pergunto, “essa cena de abertura inteira é um tutorial?” De qualquer forma, sigo as instruções. E a dica desaparece.

Zoom da Arma

Rapidamente, mato vários soldados que avançam em direção à nossa posição. Eles aumentam em número e o jogo aumenta em dificuldade. Estamos sob fogo pesado e somos expulsos da nossa posição no topo da colina. Não morro. Então, pego uma arma e prossigo por uma edificação destruída. Instruções na tela capturam a voz que ouço no

jogo, dizendo-me para onde ir. Eu escuto. Obedeço. Meus camaradas continuam morrendo ao redor. Mato vários soldados inimigos com a arma que peguei. Fico sem munição e pego uma pistola até ter tempo de recarregar a espingarda de ação rápida que me deu sucesso temporário. Essa sorte acabou. A tela começa a ficar vermelha. Não consigo regenerar minha vida. Há um incêndio ao redor. Não tenho como escapar. Vou morrer.

James Johnson: 1892—1918

Outro memorial no jogo, em homenagem a esse soldado morto. Passamos para outra vida a caminho de sua morte. Tento não normalizar o tema da morte Negra, mas rapidamente encontramos nosso fim à medida que a guerra avança e a tendência continua:

Theodore Panola: 1892—1918

Willie Jefferson: 1897—1918

Rudolph Johnson: 1886—1918

A morte se torna mais frequente, dramática e normalizada. Os memoriais perdem seu impacto, à medida que percebemos que os nomes são aleatórios e mudam a cada experiência no jogo. Aprender a atirar com as armas e dirigir as máquinas se torna uma novidade maior do que vivenciar os momentos finais da vida desses homens Negros e Pardos. A morte Negra é o tutorial para a máquina de guerra branca, e o design parece intencional.

David Leonard discute a interrupção e a desestabilização do Complexo Militar de Entretenimento em jogos em seu ensaio de 2004. Ele explica que os jogos de guerra virtuais geram apoio para as guerras e o imperialismo dos Estados Unidos ao redor do mundo. Mesmo jogar um jogo de guerra histórico evoca nostalgia pelo poder e pela dominação de uma geração anterior de dominação americana. Acadêmicos têm oferecido críticas válidas a esses tipos de jogos para nos ajudar a entender as camadas de mensagens e propaganda em torno do Estado-nação americano.

*Battlefield 1*, entre outros exemplos, oferece uma lente adicional e uma investigação interna sobre a política racial dos EUA para expandir a supremacia colonial branca. Os videogames são veículos e ferramentas que disseminam ideologias de poder e hegemonia. Os jogos digitais revelam mais sobre o caráter inerente do império dos EUA do que, muitas vezes, outras mídias. Usuários e jogadores aprendem teorias essenciais relacionadas à formação racial, hierarquias e os legados das práticas supremacistas (Leonard, 2003). E devo lembrar o contexto em que *Battlefield 1* foi criado e lançado: o ano de 2016. O império americano havia elegido Donald Trump como presidente após uma campanha direcionada de desinformação voltada para eleitores vulneráveis e usuários de mídias sociais (Kuo; Marwick, 2021). O movimento em defesa das *Vidas Negras* [*Black Lives*] continuava a ganhar força em meio a tantas reações adversas (Drakulich; Wozniak; Hagan; Johnson, 2020). Um simples olhar para as redes sociais poderia levar à suposição de que o foco crescente nas vidas Negras resultava apenas em mais mortes.

### **Pornografia do Trauma e Obsessões Mediadas com a Morte Negra**

Para entender a hipervisibilidade da morte Negra na nossa era, Rasul Mowatt compara a complexa visualização da morte Negra com os filmes *snuff*. Como Mowatt (2018) descreve, “*Snuff*” é um gênero de filme que retrata o assassinato, desmembramento ou suicídio de uma pessoa, muitas vezes para o prazer do espectador”. Embora alguns discutam se os filmes *snuff* retratam mortes reais, sempre há discussões que aludem à sua existência. Porém, usado no contexto do argumento de Mowatt, a morte que vemos materializada em nossas linhas do tempo nas redes sociais era/é real. E, como nos filmes *snuff*, as imagens dos corpos de pessoas Negras, bem como as gravações de assassinato real de pessoas Negras, são mercadorias para entretenimento e consumo visual. Assim, semelhante às tendências na mídia em geral, *Battlefield 1* reflete o tratamento mais amplo que se dá à Negritude e à morte Negra.

Conforme as discussões em torno do movimento pelas vidas Negras ganharam magnitude, a visibilidade da morte Negra também aumentou. Tome como exemplo os

eventos que se desenrolaram após a morte de Mike Brown pelo policial de Ferguson, Darren Wilson. A visibilidade em torno do tratamento das pessoas Negras pela polícia ajudou a transformar as percepções públicas, o ativismo social e a mobilização de uma maneira que não se via desde que as televisões começaram a inundar os lares com imagens de corpos Negros sendo atacados por mangueiras de água e pastores alemães na década de 1960 (Klarman, 1994). E desde a morte de Mike Brown, continuamos a consumir a morte negra na forma de hashtags, ligando as vítimas da violência policial a uma cultura e tendência mais amplas de desigualdade sistêmica (Bonilla; Rosa, 2015), e à continuação das políticas de *plantation* e da lógica carcerária.

A indústria de jogos, como um meio de comunicação, adotou uma variedade de táticas para expressar e apoiar os movimentos pelas vidas Negras, especialmente após as mortes de George Floyd e Breonna Taylor. Marcas e organizações criaram declarações e mensagens defendendo a justiça e buscando reformas para enfrentar os danos contínuos aos quais a comunidade Negra está sujeita. Muitas dessas declarações de apoio afirmavam coisas como: “estamos ao lado de nossos colegas e da comunidade Negra; somos contra o racismo, a violência e o ódio; todos temos a responsabilidade de criar mudanças”, entre outras (Spielmann; Dobscha; Shrum, 2023). Diversas empresas forneceram fundos para apoiar iniciativas públicas, pesquisas e outros esforços simbólicos e concretos. Especificamente entre as empresas de jogos, houve iniciativas para aumentar a diversidade no local de trabalho e ampliar a representação diversa nos jogos.

Enquanto a diversidade é um tema amplo, os desejos e esforços para aumentar a presença da Negritude, em particular, têm sido alvo de certo escrutínio. O aumento da visibilidade da Negritude nos jogos exige um nível de contexto e conhecimento histórico que muitos consumidores de jogos não possuem. O conceito de “linchamento tecnológico” [*high-tech lynching*] (erroneamente utilizado por Clarence Thomas) nos ajuda a compreender as maneiras pelas quais as tecnologias digitais perpetuam legados e tendências que tornam a Negritude ilegível, hipervisível e sujeita à hiperviolência, perpetuando a lógica carcerária.

Lembremo-nos da narrativa de *Battlefield 1* que exploramos anteriormente: a hipervisibilidade dos corpos Negros e Pardos, seguida pela mecânica de forçá-los à morte, é semelhante à tendência histórica do linchamento. Esse jogo revela a falha em

reconhecer as forças institucionais e estruturais que perpetuam a morte de pessoas Negras na interseção entre raça, gênero e classe. A adição da camada digital revela a necessidade de utilizarmos um conceito como o de linchamento tecnológico.

Enquanto o espetáculo e a natureza ritualística do linchamento foram usados como uma ferramenta de controle, os assassinatos extrajudiciais e policiais nos últimos anos raramente recebem o mesmo nível de atenção. Tomemos a morte de Mike Brown como um exemplo para compreender o linchamento tecnológico. Após a morte, seu corpo permaneceu na rua por horas antes de ser levado pelo legista. Além disso, o corpo foi fotografado e postado nas redes sociais, sendo compartilhado por diversas agências de notícias (Ore, 2022).

Estabelecendo conexões entre o compartilhamento da morte de Mike Brown como um linchamento tecnológico e o linchamento histórico, argumento que o compartilhamento do seu corpo pode ser comparado ao compartilhamento de fotografias de linchamentos do início dos anos 1900. A fotografia de linchamentos servia como uma representação, ou uma taquigrafia pictórica, do consenso entre as comunidades brancas sobre os papéis das pessoas Negras. Essas imagens ofereciam uma versão da ideologia supremacista branca que permaneceu hegemonicamente no poder desde o período pós-Reconstrução até o movimento pelos Direitos Civis nas décadas de 1950 e 1960 (Gregory, 2022). A década de 1930 foi um período em que os significados das fotografias de linchamentos e do linchamento em geral começaram a ser contestados entre certos segmentos da população, embora a oposição pública ao linchamento ainda estivesse sendo cultivada e a vasta maioria dos linchamentos continuasse sem punição (Hatt, 2001).

É importante situar a violência realizada pelas agências de controle social do Estado de maneiras racialmente desiguais. Como os estudiosos há muito concluíram, as agências de controle do Estado (incluindo a polícia) servem principalmente aos interesses dos privilegiados (Zack, 2015). E uma das principais funções da justiça criminal e das agências de aplicação da lei é manter o controle sobre as classes perigosas que ameaçam a ordem pública (Weitzer, 2017). O linchamento ou a morte têm sido uma das ferramentas utilizadas para manter essa ordem (Bonilla; Rosa, 2015). Consequentemente, o policiamento, como uma extensão do Estado, também tem se utilizado da mídia para controlar mensagens e narrativas (Williams, 2016). Assim, a



necropolítica continua a nos ajudar a entender as formas direcionadas pelas quais os corpos Negros experienciam a morte em espaços físicos e digitais. Esses sistemas de controle social se estendem muito além dos espaços físicos das cadeias e prisões, e essas práticas destacam como a carceralidade é incorporada e sustentada por uma série de processos e dinâmicas, incluindo a criação de personagens estereotipados (a Negritude como criminosa), a limitação da expressão Negra nos jogos (a Negritude como ajudante ou personagem auxiliar) e a desvalorização da vida Negra (a morte Negra, como vista em *Battlefield 1*). A justificativa para a destruição Negra na mídia faz parte do processo de legitimação da contínua destruição dos corpos Negros na vida real (IRL – *in real life*). As lógicas carcerárias incorporadas nos jogos dependem fortemente da disseminação de mensagens mediadas e desinformação sobre a vida Negra (Reddi; Kuo; Kreiss, 2023). Sistemas de mídia de massa foram construídos sobre a exclusão de pessoas de cor; então, nos espaços de convergência, que novas narrativas – se é que existem – surgem a partir do que é criado? Usando os jogos como uma extensão da mídia, há tendências contínuas de adotar narrativas racializadas que se encaixam dentro dos esquemas de aceitação racial branca.

### **Hipervisibilidade como um Roteiro Cultural de Controle**

Estudiosos têm examinado de forma incisiva os perigos da hipervisibilidade para a comunidade Negra. Nirmal Puwar (2004) aborda o paradoxo da “in/visibilidade” para grupos minoritários: como sujeitos “in/visíveis”, as populações vulneráveis são altamente visíveis, especialmente em espaços ocupados e dominados por corpos privilegiados. A proximidade em que nos encontramos transforma os vulneráveis em corpos “fora de lugar”. No entanto, esses corpos acabam perpetuamente ligados e condicionados aos legados do racismo, sexismo e outros sistemas de opressão. As mulheres Negras têm sido severamente punidas sob essas condições. Elas representam uma ameaça subversiva devido às construções sexistas e racistas da hierarquia social. A violência contra os corpos das mulheres Negras tem uma relação e conexão direta com as políticas sexuais e necropolíticas das *plantations*. Manifestações contemporâneas

dessa prática frequentemente surgem como um lembrete do lugar das mulheres Negras nas hierarquias de gênero e raça.

As estruturas hegemônicas, então, criam roteiros racistas e de gênero que muitos de nós somos condicionados a seguir. A mídia é uma grande ferramenta para impulsionar esses roteiros. Um exemplo notável é o trabalho de Ronald Jackson (2006) sobre como a Negritude tem sido escrita e codificada na mídia como estereótipos do que significa ser Negro. Nos jogos, personagens negros criados por designers Brancos têm sido historicamente categorizados como ajudantes, criminosos e vilões não jogáveis. Embora as categorias continuem a crescer e melhorar, é difícil desvincular e separar as novas histórias dos projetos raciais e coloniais nos quais foram originalmente criadas.

Os jogos digitais são um espaço interessante porque combinam ferramentas inovadoras de uma variedade de mídias. Eles possuem qualidades imersivas que não são vistas na TV, e as culturas de tela são dinâmicas e cativantes, atraindo grandes audiências. A convergência das mídias sociais e do streaming nos espaços de jogos oferece um nível de conectividade que permite construir comunidades e interagir em tempo real. A capacidade de mobilizar conteúdo e alcançar públicos em questão de minutos não pode ser ignorada. Assim, as imagens de mulheres hipersexualizadas ou hipervisíveis e de homens hipermasculinos fazem parte de uma máquina de mensagens instantâneas que alimenta narrativas perigosas sobre populações vulneráveis.

Nesse sentido, é importante questionar como a hipervisibilidade cria condições de dor e sofrimento para mulheres de cor nos jogos. Larae Barrett, do jogo *Tom Clancy's The Division*, nos dá uma perspectiva. Larae não é uma personagem jogável, sendo, na verdade, uma personagem não jogável e apresentada como vilã. Esse é um tropo comum em relação às mulheres negras nos jogos: além do papel de ajudante e suporte, elas são frequentemente vilanizadas e/ou retratadas como mães monstruosas. No jogo, Larae é enquadrada como a mulher negra raivosa, vilã e criminosa. Ela faz um discurso que lembra a retórica usada em movimentos contemporâneos pelas vidas Negras. Durante o discurso, ela mata um homem na frente da multidão. Embora o discurso não tenha relação com o ato violento, a associação entre ambos a consolida como uma vilã perigosa, e nós, jogadores, acabamos por matá-la no jogo (Gray, 2020).

Um exemplo adicional dos perigos da hipervisibilidade para mulheres de cor vem de *Call of Duty: Modern Warfare*. Em *Call of Duty*, há uma vantagem [perk] chamada

“Cold-Blooded” [Sangue-Frio]. Uma vantagem é um benefício ou conjunto de habilidades no jogo que precisa ser comprado ou adquirido, e essa em particular permite que o usuário se torne invisível para os sistemas de detecção, reduzindo a visibilidade para que não seja facilmente identificado quando for um alvo. Quando a personagem Farah Karim ativa essa vantagem, ela deveria ficar invisível no jogo para os jogadores adversários usando suas miras de longo alcance. No entanto, enquanto seu corpo se torna invisível, seu hijab permanece bem visível e, de fato, brilha ao ser visto através da mira, tornando-a hipervisível e sujeita a um número maior de mortes (e a disparidades raciais e de gênero).

Esse exemplo ilustra o cenário em que personagens diversos são frequentemente criados. Ele se encaixa no esquema de adicionar diversidade com a expectativa de que esses corpos diversos possam, de forma fluida, se integrar nas estruturas hegemônicas do império ocidental e da supremacia branca. Existe um desequilíbrio de conhecimento quando esses personagens são introduzidos para satisfazer as necessidades do império, do legado das ocupações coloniais e da supremacia branca. Não há uma verdadeira incorporação dessa diversidade, já que ela serve meramente de símbolo para aplacar os desejos e a culpa dos brancos. Assim, a hipervisibilidade e a hiperviolência a que Farah é submetida representam uma forma de colonização de gênero dos corpos Negros que possibilita a continuação da reificação das mulheres de cor isentas de uma vida plena. Esses exemplos continuam a sugerir que a carne Negra é descartável (Johnson, 2017).

### **Morte Negra nos Jogos como Antinegritude**

Estudiosos continuam a se envolver teoricamente em discussões sobre o corpo e suas condições materiais. Embora essas conversas continuem a crescer e se expandir, é perturbador reconhecer que grande parte da narrativa sobre a Negritude permanece inalterada. Da necropolítica de *Battlefield 1* e *The Last of Us* à continuidade dos movimentos pelas vidas Negras, ainda estamos conversando sobre as tendências violentas e colonialistas da vida física e digital. Não é difícil entender por que a hipocrisia da lei e da ordem continua a causar estragos na comunidade Negra. O trabalho de Achille

Mbembe (2003) fala sobre os mundos fantásticos que continuam a ser criados literalmente sobre as costas dos corpos Negros. Fantasias brancas de futuros sem Negritude continuam a ser construídas. São esses espaços que nos fazem pensar se existe um desejo intencional e nihilista de destruir as pessoas Negras. Narrativas necropolíticas justificam a violência contínua em espaços físicos e digitais. Esses jogos em particular podem ser entendidos como espaços em que os criadores dispõem do direito supremo de matar personagens Negros. Condições de antinegitude e necropolítica decidem quais corpos serão sacrificados.

Assim, ao explorar esses exemplos nos jogos, vislumbramos as maneiras sinistras pelas quais a branquitude se imagina desconectada e removida de seu passado racialmente problemático. Tais jogos podem ofertar experiências do lado sombrio da humanidade, mas as condições criadas são, na verdade, apenas a imaginação e as maquinações da supremacia branca. O que realmente vemos no meio de toda a morte e dor Negra é a natureza brutal da branquitude. Os personagens não são mortos aleatoriamente ou deixados para morrer de forma arbitrária. O jogo projetou específica e intencionalmente os parâmetros dentro dos quais as pessoas Negras estão sujeitas à maioria dos danos. Suas identidades as tornaram hipervisíveis e suscetíveis aos maiores danos e violências. Os jogos continuam a enquadrar as pessoas Negras como uma “propriedade problemática”.

## Referências

BONILLA, Yarimar; ROSA, Jonathan. #Ferguson: Digital Protest, Hashtag Ethnography, and the Racial Politics of Social Media in the United States. **American Ethnologist** 42, no. 1 (February 2015): 4–17. Disponível em: <<https://doi.org/10.1111/amet.12112>>. Acesso em: 29 set. 2024.

DAY, Doris [vocalist]. Dream a Little Dream of Me. By Fabian Andre, Wilbur Schwandt, and Gus Kahn. Track 4 on **Day by Night**. Released November 11, 1957. Columbia CL 1053, 331/3 rpm.

DILLON, Stephen. Possessed by Death: The Neoliberal-Carceral State, Black Feminism, and the Afterlife of Slavery. **Radical History Review** 2012, no. 112 (Winter 2012): 113–25. Disponível em: <<https://doi.org/10.1215/01636545-1416196>>. Acesso em: 29 set. 2024.

DRAKULICH, Kevin; WOZNIAK, Kevin H.; HAGAN, John; JOHNSON, Devon. Race and Policing in the 2016 Presidential Election: Black Lives Matter, the Police, and Dog Whistle Politics. **Criminology** 58, no. 2 (May 2020): 370–402. Disponível em: <<https://doi.org/10.1111/1745-9125.12239>>. Acesso em: 29 set. 2024.

FLETCHER, Akil. Black Gamer's Refuge: Finding Community within the Magic Circle of Whiteness. In **The Routledge Companion to Media Anthropology**, edited by Elisabetta Costa, Patricia G. Lange, Nell Haynes, and Jolynna Sinanan, 368–78. London: Routledge, 2022.

GOARD, Javon. Gamifying Blackness: A Discussion on Black Gamers and Black Portrayals in Contemporary Videogames. In *Racism and Sexism in Virtual Comic and Gaming Environments*, edited by Rhys M. Hall and David G. Embrick, 42–53. Special issue, **Sociation** 22, no. 1 (Winter/Spring 2023).

GRAY, Kishonna L. **Intersectional Tech: Black Users in Digital Gaming**. Baton Rouge: Louisiana State University Press, 2020.

GRAY, Kishonna L.; STEIN, Krysten. “We ‘Said Her Name’ and Got Zucked”: Black Women Calling out the Carceral Logics of Digital Platforms. **Gender and Society** 35, no. 4 (August 2021): 538–45. Disponível em: <<https://doi.org/10.1177/08912432211029393>>. Acesso em: 29 set. 2024.

GREGORY, Anthony. Policing Jim Crow America: Enforcers' Agency and Structural Transformations. **Law and History Review** 40, no. 1 (February 2022): 91–122. Disponível em: <<https://doi.org/10.1017/s0738248021000456>>. Acesso em: 29 set. 2024.

HATT, Michael. Sculpting and Lynching: The Making and Unmaking of the Black Citizen in Late Nineteenth-Century America. **Oxford Art Journal** 24, no. 1 (2001): 1–22. Disponível em: <<https://doi.org/10.1093/oxartj/24.1.1>>. Acesso em: 29 set. 2024.

JACKSON II, Ronald L. **Scripting the Black Masculine Body: Identity, Discourse, and Racial Politics in Popular Media**. Albany: State University of New York Press, 2006.

JOHNSON, Jasmine. Review of Blackpentecostal Breath: The Aesthetics of Possibility, by Ashon Crawley. **Dance Research Journal** 49, no. 2 (Summer 2017): 109–11. Disponível em: <<https://doi.org/10.1017/S0149767717000274>>. Acesso em: 29 set. 2024.

KLARMAN, Michael J. How Brown Changed Race Relations: The Backlash Thesis. **Journal of American History** 81, no. 1 (June 1994): 81–118. Disponível em: <<https://doi.org/10.2307/2080994>>. Acesso em: 29 set. 2024.

KUNZELMAN, Cameron. Destroyed in the Cut. **Bullet Points Monthly**, July 22, 2020. Disponível em: <<https://bulletpointsmoonthly.com/2020/07/22/destroyed-in-the-cut-the-last-of-us-part-ii>>. Acesso em: 29 set. 2024.

KUNZELMAN, Cameron. **The World Is Born From Zero: Understanding Speculation and Video Games**. Berlin: De Gruyter, 2022.

KUO, Rachel; MARWICK, Alice. Critical Disinformation Studies: History, Power, and Politics. **Harvard Kennedy School Misinformation Review** 2, no. 4 (August 2021): 1–11. Disponível em: <<https://doi.org/10.37016/mr-2020-76>>. Acesso em: 29 set. 2024.

LEONARD, David. Live in Your World, Play in Ours: Race, Video Games, and Consuming the Other. **SIMILE: Studies in Media and Information Literacy Education** 3, no. 4 (November 2003): 1–9.

LEONARD, David. Unsettling the Military Entertainment Complex: Video Games and a Pedagogy of Peace. **SIMILE: Studies in Media and Information Literacy Education** 4, no. 4 (November 2004): 1–8.

MBEMBE, Achille. Necropolitics. Translated by Libby Meintjes. **Public Culture** 15, no. 1 (Winter 2003): 11–40. Disponível em: <<https://doi.org/10.1215/08992363-15-1-11>>. Acesso em: 29 set. 2024.

MOWATT, Rasul A. Black Lives as Snuff: The Silent Complicity in Viewing Black Death. **Biography** 41, no. 4 (Fall 2018): 777–806. Disponível em: <<https://doi.org/10.1353/bio.2018.0079>>. Acesso em: 29 set. 2024.

ONO, Kent A. **Contemporary Media Culture and the Remnants of a Colonial Past**. New York: Peter Lang, 2009.

ORE, Ersula J. Twenty-First Century Discourses of American Lynching. **Critical Discourse Studies** 20, no. 5 (2022): 508–23. Disponível em: <<https://doi.org/10.1080/17405904.2022.2090978>>. Acesso em: 29 set. 2024.

PUWAR, Nirmal. **Space Invaders: Race, Gender and Bodies Out of Place**. Oxford: Berg, 2004.

REDDI, Madhavi; KUO, Rachel; KREISS, Daniel. Identity Propaganda: Racial Narratives and Disinformation. In “Farm Media,” edited by Zenia Kish and Benjamin Peters, special issue, **New Media and Society** 25, no. 8 (August 2023): 2201–18. First published online in 2021. Disponível em: <<https://doi.org/10.1177/14614448211029293>>. Acesso em: 29 set. 2024.

SHAKUR, Assata. Women in Prison: How We Are. **The Black Scholar** 9, no. 7 (April 1978): 8–15. Disponível em: <<https://doi.org/10.1080/00064246.1978.11414002>>. Acesso em: 29 set. 2024.

SPIELMANN, Nathalie; DOBSCHA, Susan; SHRUM, L. J. Brands and Social Justice Movements: The Effects of True versus Performative Allyship on Brand Evaluation. **Journal of the Association for Consumer Research** 8, no. 1 (January 2023): 83–94. Disponível em: <<https://doi.org/10.1086/722697>>. Acesso em: 29 set. 2024.

WEITZER, Ronald. Theorizing Racial Discord over Policing Before and After Ferguson. **Justice Quarterly** 34, no. 7 (2017): 1129–53. Disponível em: <<https://doi.org/10.1080/07418825.2017.1362461>>. Acesso em: 29 set. 2024.

WILLIAMS, Sherri. #SayHerName: Using Digital Activism to Document Violence against Black Women. **Feminist Media Studies** 16, no. 5 (2016): 922–25. Disponível em: <<https://doi.org/10.1080/14680777.2016.1213574>>. Acesso em: 29 set. 2024.

ZACK, Naomi. **White Privilege and Black Rights: The Injustice of U.S. Police Racial Profiling and Homicide**. Lanham, Maryland: Rowman and Littlefield, 2015.

Recebido: 25/08/2024

Aceito: 10/10/2024



## GAME OU SUPERROMANCE? SOBRE JOGAR E LER GAMES-ROMANCE GIGANTESCOS

Espen Aarseth, *City University of Hong Kong*

Nicolau Spadoni<sup>1</sup>

**Resumo:** Já faz meio século que máquinas digitais emprestam seu poder computacional a mundos diegéticos baseados em texto midiático, na forma de softwares que chamamos de games, videogames ou, às vezes, ficção interativa. Talvez o primeiro deles tenha sido o simples jogo de labirinto e monstros de Gregory Yob, *Hunt the Wumpus* (1973), mas desde então os games (se é que devem ser chamados assim) se tornaram maiores e muito mais complexos e, nas últimas décadas, uma única obra desse tipo pode conter mais texto do que, por exemplo, todas as peças de Shakespeare. Devido a esse enorme conteúdo textual, bem como à natureza frequentemente experimental e inovadora dessas obras, elas também podem ser consideradas como uma nova forma de romance; um tipo de texto que tem muito mais em comum com a literatura do que com outros games digitais, como *Candy Crush Saga*, *Age of Empires* ou *Counter-Strike*. Nesses “games”, encontramos personagens complexos, escolhas éticas difíceis (deixadas para o jogador), paisagens e mitologias imaginativas e milhares, se não milhões, de linhas de prosa cuidadosamente elaboradas. Equipes de escritores trabalham coletivamente para unir esses universos textuais sob condições de produção que podem nos lembrar grandes séries de TV de múltiplas temporadas, mas que ao mesmo tempo são estruturadas e consumidas de forma muito diferente — na verdade, mais parecidas com a literatura do que com a TV. A afirmação feita neste artigo é que a perspectiva do romance (ou superromance) é produtiva para entender a natureza dessas obras artísticas de software lúdico. Devem elas ser consideradas literatura? Por meio de uma discussão sobre as noções de literatura, romance e ficção e de uma leitura lúdica atenta de *Fallout: New Vegas* (2010), argumentarei que esses games textuais são de fato literatura, um novo tipo de gênero de romance, e discutirei as implicações culturais mais amplas dessa avaliação.

---

<sup>1</sup> Graduado e Mestre em Filosofia pela Universidade de São Paulo (USP), cursa atualmente Doutorado no programa de *German Studies* na Cornell University, Apresenta o podcast *Joystick Philosophy* junto a Guilherme Foscolo, em que entrevistam renomados acadêmicos das mais distintas vertentes de *Videogame Studies*. 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.

## GAME OR SUPERNOVEL? PLAYING AND READING MASSIVE GAME NOVELS

**Abstract:** For half a century, digital machines have lent their computational power to mediate text-based, diegetic worlds, in the shape of software that we call games, video games, or sometimes interactive fiction. Perhaps the first of them was Gregory Yob's simple labyrinth-monster game *Hunt the Wumpus* (1973), but ever since then the games (if that is what they should be called) have become larger and far more complex, and, in recent decades, a single such work can contain more text than, say, Shakespeare's collected plays. Given this massive textual content, as well as the often experimental and innovative nature of these works, they can also be considered a new form of novel; a kind of text that has much more in common with literature than with other digital games such as *Candy Crush Saga*, *Age of Empires*, or *Counter-Strike*. In these 'games,' we find complex characters, difficult ethical choices (left to the player), imaginative landscapes and mythologies, and thousands if not millions of lines of carefully crafted prose. Teams of writers work collectively to stitch these textual universes together, under production conditions that might remind us of multi-season TV series, but which are structured and consumed very differently – in fact, more like literature than TV. The claim made in this article is that the perspective of the novel (or supernovel) is a productive one for understanding the nature of these artistic works of ludic software. Should they be considered Literature? Through a discussion of the notions of literature, novel, and fiction, and through a close ludic reading of *Fallout: New Vegas* (2010), I will argue that these textual games are in fact Literature, a new kind of novelistic genre, and discuss the wider cultural implications of this assessment.

Devo matar Caesar? Durante horas [semanas no jogo], tentei ganhar sua confiança e agora estamos sozinhos em sua tenda. Como líder da facção mais brutal de Mojave, ele é claramente mau, como mostra o rastro de pessoas crucificadas por toda a Wasteland, mas ele também é uma figura interessante de se conversar, culto e fascinante, e pode ser mais vantajoso ficar do lado dele, ao menos por mais algum tempo. Se eu tentar matá-lo, os soldados que estão de guarda do lado de fora me atacarão implacavelmente, e será difícil escapar do acampamento. Matá-lo fará uma diferença real neste mundo ou apenas reforçará meu próprio ego? Talvez um déspota ainda mais cruel tome seu lugar?

## Introdução

A questão de saber se games *textuais* de single-player são ou devem ser considerados literatura é antiga e, na verdade, era colocada com mais frequência na década de 1980 do que hoje em dia. Antes da ficção de hipertexto se tornar a forma mais bem-sucedida de literatura digital experimental no final da década de 1980, em particular a partir do trabalho de Michael Joyce (1987), os games de aventura textuais estavam no centro das atenções dos estudiosos da literatura que investigavam o novo gênero artístico de computador, em busca de seu valor literário ou de sua literariedade (Niesz e Holland 1984; Buckles 1985; Randall 1988; Lanestedt 1989). Todos esses estudiosos concordavam e até defendiam que as aventuras textuais eram uma forma de literatura; elas eram texto, usando mensagens verbais para efeito poético (que é a marca registrada da literatura), bem como para outras funções de comunicação mais instrumentais, como controlar um avatar baseado em texto e operar o próprio software. Embora o público em geral presumisse que esses textos baseados em software fossem “jogos” (daí o nome, *games* de aventura), eles também eram conhecidos como “ficção interativa”, o que os caracterizava como empreendimentos literários. Como o caso de sua literariedade foi defendido — com sucesso — há décadas, eles não são pertinentes à discussão atual. Em vez disso, e no contexto da intermedialidade,

quero examinar a literariedade dos “video”games visuais, em 3D, que também contêm texto; em resumo, investigar seu possível estatuto enquanto *romances*.

À medida que os computadores foram se tornando mais potentes e acessíveis, durante a década de 1980 e início da década de 1990, seguindo a Lei de Moore (Moore 1965), que afirma que o número de transistores em um circuito integrado praticamente dobra a cada dois anos, tornou-se possível migrar de mundos de aventura puramente baseados em texto para paisagens cinematográficas e iconograficamente navegáveis. Esses novos games do final da década de 1980 e início da década de 1990 foram tomando o espaço de mercado dos games textuais até, de fato, acabarem por escantear comercialmente tais games estritamente textuais, transformando o gênero de games de aventura em um espetáculo visual e textual com muito mais apelo de mercado. Ao mesmo tempo, o efeito colateral da Lei de Moore foi que os novos jogos gráficos 3D de sucesso comercial, com pouquíssimas exceções, não podiam mais ser feitos por uma única pessoa, mas exigiam, a cada nova iteração das engines gráficas, equipes cada vez maiores de programadores e artistas gráficos, além de compositores, músicos, dubladores, artistas 2D, designers de fases, testadores de gameplay, profissionais de marketing, produtores, editores e investidores. Esse processo de produção é, na verdade, muito mais fácil hoje do que naquele início dos gêneros gráficos em 3D de três décadas atrás; desde então, ferramentas como as engines multiplataforma Unity ou Unreal tornaram possível a criação de games (ou superromances) de modo que autores individuais possam criar mundos jogáveis bastante sofisticados, apesar de estes, em geral, não conterem nem de perto a quantidade de texto de um romance comum.

Em resumo, o paradigma produtivo dos games comerciais de aventura passou de algo muito próximo a um modelo literário de autor único para algo assustadoramente similar a uma produção cinematográfica, mais ainda mais complexa, pois baseada em uma tecnologia em infinita evolução. No entanto, o que permaneceu, e ao contrário dos filmes (ao menos desde a partir do fim dos filmes mudos) foi uma completa dependência do texto escrito como principal canal de comunicação entre o game e o jogador. Também à diferença de frenéticos games de ação, games de simulação, platformers e, em alguma medida, até

mesmo games de estratégia, tais criações não poderiam ser jogadas sem ter uma prosa descritiva como principal fonte de informação. E não apenas trechos de textos aqui e acolá; longos volumes tiveram de ser escritos por grandes times de escritores e editores. Alguns games, como os das série *Elder Scrolls*, até mesmo incluíam centenas de curtos “livros” dentro do jogo que o jogador podia ler e colecionar; tratavam-se de curtas histórias que visavam dar textura e contexto histórico ao mundo do game, e ocasionalmente ainda ofereciam pistas úteis ou possibilidades de gameplay. No entanto, a vasta maioria do texto encontrado eram linhas de diálogo envolvendo encontros entre a personagem controlada pelo jogador e outras personagens espalhadas pelo mundo do game.

Aqui não é o lugar de descrever os inúmeros diferentes aspectos de cada gênero de game e como eles se distinguem entre si, mas os games com mais texto parecem também ser os games com os maiores mundo, o maior número de personagens, e o conteúdo mais detalhado. Tipicamente, mundos de games vêm em três ou quatro sabores: os games de progressão linear (exemplos clássicos sendo os *Half-Life*, Valve Corporation 1998, 2004), com uma estrutura de acontecimentos similar ao de uma corrente de pérolas, facilmente comparável a um romance picaresco; os games labirínticos multicursais, como os *Baldur's Gate* ou *Knights of the Old Republic*, que, ao contrário dos games lineares, permitem que o jogador decide onde ir em seguida escolhendo alguma das ramificações narrativas que se abrem na paisagem do game; e mais complexas variações dos labirintos, que deixam o jogador desbloquear novas áreas como recompensa por um certo modo de jogar (como é o caso de *Dragon Age: Origins*); e, finalmente, os games de mundo aberto, onde o jogador se encontra livre para ir em qualquer direção, embora encontre fronteiras temporárias sob a forma de inimigos muito fortes, barreiras naturais, ou prédios, que indiretamente acabam por lhe redirecionar. Outro dispositivo literário clássico que encontramos reificado na estrutura de tais jogos são as quests; obrigatórias em games lineares, mais flexíveis em games multicursais, e completamente opcionais (dependendo, portanto, de suas qualidades sedutoras) nos games de mundo de aberto.

Quests, nesses games, não são necessariamente tão tocantes quanto na literatura clássicas; elas variam de tarefas mundanas e repetitivas (como um veículo para juntar skill points ou recursos) a temas essenciais do ludo-drama (salvar o mundo, o príncipezinho, ou ambos)—e games usualmente incorporam ambos esses tipos. Quests são, em geral, usadas para manter o jogador concentrado em uma narrativa central que está em desenvolvimento, mas que frequentemente tem finais variáveis, o que dá ao jogador um constante sentimento de agência ou propriedade de seu destino lúdico. Em games de mundo aberto, que podem vir a ser difíceis de navegar, as quests funcionam como veículos por meio dos quais os designers conseguem exibir o mundo criado ao jogador, recompensando-o pela exploração de áreas que, de outro modo, poderiam facilmente lhes passar despercebida. Bem como longas passagens descritivas de romances tradicionais, porém, elas frequentemente também podem ser puladas em prol de atividades e espetáculos alternativos mais atrativos.

O tipo de game sobre o qual nos concentraremos nesse artigo será aqui chamado de *massively single-player game* (MSG) de modo a enfatizar o tamanho do game em termos de conteúdo, além do fato de que eles são controlados a partir de uma posição jogador único, ao contrário dos *massively multiplayer game* (MMOG). Por mais que estes MSGs possam ser jogados por mais de uma pessoa, assim como um romance pode ser lido alto em frente a uma plateia, o(s) jogador(es) ainda tem apenas um único ponto de entrada estratégico no mundo do game. Tais jogos são longos, oferecendo centenas, se não milhares de horas de engajamento, e cuja maioria das experiências proporcionadas podem ocorrer apenas uma vez, a não ser que se comece um novo jogo. Eles são gigantescos no sentido de que eles contêm uma vasta quantidade de material. Enquanto ainda pequenos em comparação com nosso mundo físico, esses mundos ainda assim cobrem centenas de quilômetros quadrados de paisagem lúdica—seja ela feita à mão ou gerada por computador (CG), em geral em uma combinação de ambos. Os maiores games de mundo aberto, como *Minecraft* (Persona and Bergensten 2009), que é gerado por computadores, tem algo em torno de 60 milhões de metros de diâmetro (comparado com o diâmetro da Terra, que é de 12 milhões de metros, portanto mais ou menos o mesmo tamanho de superfície do gigante de gás Netuno) — um mundo que é praticamente impossível de atravessar por inteiro (ou

até mesmo parcialmente), e que, portanto, permanece largamente não-descoberto, apesar de seus milhões de jogadores. Mais tipicamente, as paisagens dos games de mundo aberto são normalmente do tamanho de parques de diversão reais como a Disneylândia na Flórida—em torno de 50 quilômetros quadrados (Aarseth 2008). Além disso, eles contêm um grande número de artefatos, personagens, prédios e outros objetos, frequentemente únicos. E eles têm palavras: *Metal Gear Solid 4* contém 400.000 palavras, *Mass Effect 3*, 430.000 palavras, *Little Buster!: Ecstasy* pode deter o recorde mundial com 1,3 milhões de palavras! A título de comparação, a Bíblia e os primeiros sete volumes de *Harry Potter* contém algo em torno de 1 milhão de palavras cada, e *Orgulho e Preconceito*, meras 122.000 palavras. Em outras palavras, tais games rivalizam com a maioria dos, se não todos, os trabalhos literários em termos de número de palavras. Mas isso faz deles romances?

A questão de se MSGs como *Fallout: New Vegas* são um novo tipo de romance pode ser quebrada em—ou ao menos discutida em termos de—quatro subquestões: (1) São eles narrativas? (2) São eles ficções? (3) E no que se refere à sua qualidade? São eles bons romances, ou ao menos interessantes? (4) E, afinal, o que é um romance? Vamos começar com a última questão.

### O que é um romance?

Definir um romance não é tarefa fácil; ele é um gênero em si mesmo em constante reinvenção; um anti-gênero sempre em busca de expandir seu domínio. Sua definição talvez seja sobretudo determinada pelo fato de que outros gêneros sejam muito mais fáceis de definir: o poema lírico, a tragédia clássica ou comédia (drama), o conto, o ensaio—o romance é definido pelo que ele não é tanto quanto pelo que ele é. Ele é também um metagênero, contendo poemas, ensaios, histórias, notícias, tragédias e comédias. Ele é frequentemente episódico, ocupa-se de viagens e espaço, centrando-se em uma personagem principal mas também podendo ser cheio de personagens. Um cenário típico inicial é a quest; a perigosa jornada relutantemente perseguida pelo herói itinerante que irá



o redefinir, jornada permeada de perigos e maravilhas inesperadas. Ao contrário dos heróis trágicos e tolos cômicos em seus gêneros respectivos, a personagem principal dos romances modernos não é tipicamente nem tolo nem heroico, mas representa a pessoa comum, nós. O romance não é amarrado por convenções de gênero e permite qualquer tópico, modo, e novas perspectivas, bem como experimentar com a forma convencional. De Austen a Robbe-Grillet passando por Dickens, Flaubert, Proust e Woolf, cada geração transforma algum aspecto fundamental do que o romance é. Finalmente, ele também aceita mais de uma sequência de ações e séries de eventos paralelos cobrindo diferentes linhas do tempo e lugares (Lothe *et al.* 1997).

Quais são os argumentos, se é que eles existem, de que games como *Fallout: New Vegas* não sejam romances? Depois de cunhar a expressão “graphic novel” (quando “quadrinho” ou “cartum” já não mais capturava os ideais estéticos nem as ambições de ilustrações seriais altamente complexas e bem-sucedidas como o *Watchmen* (1986) de Alan Moore—para não mencionar as *telenovelas*—seria possível simplesmente aceitar a razoável conclusão de que, sim, existem romances *lúdicos*, mas que são distintos de romances *reais* por conta de sua forma visual. Contudo, tal argumento não é muito convincente; uma das mídias mais populares para romances hoje em dia são os *audio books*, gravações de um romance sendo lido em voz alta. O romance, portanto, não pode ser definido por seu meio material ou tipo de signo, diferentemente de, digamos, um filme. MSGs não são romances porque são games? Tanto “game” quanto “romance” são perspectivas, rótulos aplicados retoricamente para vender, depreciar, ou compreender variados artefatos ou fenômenos reais. Textos egípcios ou da fase inicial da cultura grega que hoje chamamos de romances (Hägg 1991) não surgiram com este selo; a perspectiva do “romance” foi aplicada retrospectivamente e considerada adequada. (É possível imaginar os historiadores literários especializados nos primeiros romances ingleses ou espanhóis se exaltando com essas expansões da categoria que tornam seu próprio material menos original ou historicamente único). O termo “jogo” é amorfo e não formalmente passível de definição (Wittgenstein 1958); muitos textos literários que foram chamados de “jogos” são também, inquestionavelmente, romances. Então talvez o movimento oposto também possa ser feito?

Há romances que são compostos de folhas impressas soltas, de modo que a noção de sequências fixas não pode ser tomada como critério absoluto. Comparados com tais experimentos, MSGs como *New Vegas* são inclusive muito mais rigorosos em sua estrutura ludo-narrativa. Bem como alguns romances, desde cedo, continham ilustrações sob a forma de desenhos ou gravuras, e às vezes mapas, MSGs contém visualizações 3D e pseudo-movimento. Não deve ter nenhuma importância o quanto MSGs se afastam de um ideal material do que um romance deve, em seu núcleo, ser (visto que a essência do romance não é baseada em sua forma material), desde que a aplicação do termo ao trabalho acabe por adicionar mais clareza, e não cause mais perplexidade.

Como vimos, o romance é uma categoria muito ampla, ou até mesmo uma anti-categoria, concentrando-se em qualidades únicas e inovação. Como tal, e dado que eu o abordo aqui como uma perspectiva ao invés de uma categoria formal, parece pertinente aplicar essa perspectiva a games ricos em texto como *New Vegas*. No entanto, eles talvez ainda se encontrem no lado menosprezado do espectro, cuja qualidade os guardiões da alta cultura dispensam independentemente de sua forma. Mas talvez façamos bem em lembrar que o agora clássico romance nem sempre foi sequer considerado literatura; ele não pertenceu imediatamente ou automaticamente às belas artes, e com todas suas viradas revolucionárias, a mesma batalha teve de ser travada. A questão da qualidade literária de um game-romance é uma que não pode ser resolvida por definições e raciocínios lógicos e decidida de uma vez por todas por argumentos racionais mas que deve emergir e ser disputada por décadas no lento jogo discursivo dos gostos culturais em transformação.

### **MSGs são narrativas?**

A questão tem longínquas raízes no ainda jovem campo do game studies. Desde antes deste ser um campo organizado, no anos 90, a relação entre games e seus elementos representacionais e narrativos tem sido fortemente debatido, com pouco consenso alcançado. Este não é o lugar de retrair este debate (ver, para tanto, Aarseth 2012, 2014),

mas novamente a questão pode ser quebrada em quatro subquestões: Quais são as partes constitutivas de uma narrativa? Um texto com tais elementos constitui uma narrativa?—A resposta resumida é de que não necessariamente; p. ex. enciclopédias não são narrativas mas contém todos os elementos nelas encontrados. (Por outro lado, existem romances enciclopédicos que brincam com essa possibilidade). Será que MSGs, por sua vez, *contém* narrativas, e se sim, como? Se MSGs não são narrativas, que tipo de empreendimentos representacionais são eles?

Mas antes de tudo, romances tem de ser narrativos? Os experimentos literários do século XX demonstraram claramente que esse não é o caso. Alain Robbe-Grillet (1989 [1963]), talvez o mais famoso dos autores do *roman nouveau* francês, se referiu à história de um romance com condescendência ao referir-se a ela como “a anedota”, parte de um “sistema morto” que não mais correspondia à experiência humana e que era, portanto, impossível de usar em romances.

Se o romance “desenvolveu-se como um gênero que tinha, em seu núcleo, um novo modo de conceitualizar o tempo” (Bakhtin 2014), então o game-romance adiciona-lhe a dimensão espacial; ele se desenvolveu cronotopicamente: games-romance se desenvolveram como um gênero que tem, em seu núcleo, um novo modo de conceitualizar o espaço-tempo, para parafrasear Bakhtin. Aqui estou invocando a concepção de espaço-tempo de Einstein e não de Bakhtin, por mais que ela própria seja derivada de Einstein: o cronótopo—literalmente um lugar ou espaço sobre o tempo. Teu quarto físico, no tempo cronológico que levas para ler isto. Ou uma casa, um campo, uma cidade, do tempo A ao tempo B. O Mundo, como nele vivemos (ou antes e depois), é o cronótopo último. Histórias evocam cronótopos ficcionais ou históricos (ou mundos de estórias—um conceito muito difuso e narrativista para nossos propósitos aqui), mas games e simulações espaciais produzem cronótopos que são experimentados diretamente, desdobrando-se em tempo (do jogador) real, e assim tendo uma dimensão empírica, fenomenológica que falta a cronótopos narrativos enquanto produtos medidos por um agente narrador. Todos os jogos espaciais, incluindo os esportes, são, portanto, *metacronótopos*, máquinas que produzem cronótopos. O cronótopo produzido, por sua vez, pode ser des-especializado por

um enredo, mas também pode ser reduzido a um número infinito de outros enredos, dependendo dos eventos selecionados e sequenciados a partir do cronótopo. Em uma sessão de jogo (cronótopo) de futebol, há centenas ou milhares de perspectivas potenciais, dependendo da posição ou do papel do agente atuante e observador, e cada uma dessas perspectivas pode ser usada para configurar um sem número de diferentes histórias. Confundir uma sessão de jogo/cronótopo com uma história é, por conseguinte, um atalho inocente do ponto de vista teórico. Antes que alguém decida contar uma história baseada em um cronótopo, seja a partir de um jogo ou de qualquer outro lugar, não há qualquer história. Apenas dados.

### **MSGs são ficções?**

Um problema paralelo ao anterior: qual é a natureza dos MSGs no espectro ficção—não-ficção? A primeira impressão é de que este pode parecer um não-problema, especialmente para estudantes de ficção. Mas teorias da ficção são tipicamente fracas e em oposição umas às outras. A própria noção de ficção não nasce da literatura filológica ou filosófica, mas sim da língua comum, e não havia ou precisava de uma definição formal quando foi usada pela primeira vez. Pelo contrário, teóricos literários e, em maior grau, filósofos analíticos tentaram fazer do termo um conceito teórico marcante. Mas eles parecem ainda não haver chegado a uma definição comum ou até mesmo em definições congruentes<sup>2</sup>, ao contrário de definições de narrativa advindas da narratologia (clássica). Assim, o problema de determinar o estatuto de ficção dos MSGs é duplo: primeiramente, é preciso haver uma definição sólida de ficção, e então deve ser mostrado como ela é pertinente ao objeto examinado.

---

<sup>2</sup> Até mesmo as mais razoáveis teorias da ficção podem ser divididas em três diferentes entendimentos, seguindo as três posições no eixo comunicativo (emissor, texto, receptor): ficção é encontra sua melhor descrição por meio da intenção do emissor (Currie 1990); ficção é um referente sem referência (no mundo real) (Cohn 2000); ficção é melhor descrita por meio de práticas receptivas (Friend 2008).

Uma estratégia rabugenta poderia ser a de simplesmente esperar que os filósofos cheguem a um acordo e não concluir nada até então. No entanto, dada o período de tempo muito longo e amplamente desprovido de consenso que eles tiveram, um movimento pragmático e menos passivo poderia ser o de pontuar diferenças observáveis entre o que é comumente aceito como ficção e os MSGs: Como que os MSGs e os elementos neles contidos são percebidos por seus jogadores, e quais são algumas das características desses elementos que não pertencem a objetos ficcionais? Só porque uma experiência não é física não significa que ela não seja real. MSGs contêm elementos ficcionais (definidos pragmaticamente) mas estes não fazem parte de sua característica determinante enquanto experiências; eles proporcionam uma forma pessoal de engajamento que pertence à experiência do real. As ações lúdicas no jogo são executadas por um agente humano, não por um personagem ficcional. Nós estamos jogando—explorando, competindo, resolvendo problemas, criando artefatos lúdicos. Nenhuma dessas ações são de faz-de-conta. Fazer-de-conta, assumir papéis—fingir que se é outra pessoa—é opcional, uma camada adicional que pode ser adicionada a qualquer atividade humana, não apenas games. MSGs, por sua vez, são jogos diegéticos em geral, e nos apresentam claras demonstrações e descrições do que acontece. Nenhum fingimento ou imaginação são necessários, o que nós recebemos são feedbacks empíricos de nossas ações.

### MSGs e a questão da qualidade

Como pode ser medida a qualidade literária? Claramente, quando se trata *do romance*, não há regras. A poética do romance é uma anti-poética, e isso pode até mesmo ser um argumento contra a literariedade da maioria dos MSGs, incluindo *Fallout: New Vegas*. A qualidade da série é iterativa, não radical. Mas, nesse sentido, podemos também olhar para os autores mais aclamados como Shakespeare ou Ibsen, que desenvolveram variações a partir de um modelo, mesmo ao pular do histórico ao fantástico ao contemporâneo, ao lapidar uma fórmula como resultados cada vez melhores. Em

comparação com os romances de vanguarda do século passado, a popularidade desses MSGs, bem como as condições materiais e comerciais de sua produção, deixam claro que o sucesso de MSGs como *New Vegas* lhes torna mais próximas de grandes romancistas populares do século XIX do que de experimentalistas do XX.

Podemos também medir respostas paratextuais da audiência, tanto sob a forma de discussões em fóruns online, vídeos de pessoas jogando, mods (modificações do código do jogo feitas por jogadores de modo a gerar novas funcionalidades ou efeitos), fan-fics, bem como a influência sobre games posteriores. Poucos autores hoje em dia são mais lidos, por milhões, ou geram mais reações, do que escritores de um MSG popular. Atualmente, eles são subestimados como produtores literários, mas isso pode mudar, e visto as ainda poucas décadas de existência desse tipo de literatura, as grandes obras talvez ainda estejam por vir, e talvez venham em breve.

Podemos também nos perguntar quais seriam alguns dos aspectos inovadores trazidos pelos MSGs à literatura e ao romance? À exceção de sua dimensão (massa textual), uma inovação clara é uma espacialização muito literal da diegese. Ao dizer que romances contém mundos, sempre há um elemento de metáfora. No entanto, um romance não é um mundo, mas sim, normalmente, uma descrição de um percurso por meio de um mundo parcialmente imaginado, percursos às vezes paralelos ou quebrados, ou ambos. E o leitor não pode examinar o mundo diretamente, a seu bel-prazer. Mas nos MSGs, o espaço é não-metafórico e examinável; não se trata de um tropo, e sim de uma figura que é, de fato, espacial. Um verdadeiro jardim de caminhos bifurcantes, não apenas o relato de um, como no jardim epônimo no famoso conto de Jorge Luis Borges. O trabalho literário é, assim, liberto da narrativa e sua função estruturante é substituída, de uma maneira bastante diferente das anti-narrativas literárias ou cinematográficas das vanguardas do começo do século XX. Ou agora o trabalho se vê livre para incluir percursos narrativos opcionais e visitas guiadas (quests) em uma paisagem que não é, em si mesma, narrativa, a não ser que demandado pela visão artística do game. O romancista de games é livre para usar a narratividade como uma cor dentre muitas outras em sua paleta criativa. E o jogador é livre para ignorá-la.

### Uma leitura de *Fallout: New Vegas*

A série *Fallout* (1997—), louvada como uma das franquias de MSGs mais artísticas e influentes, adentrou totalmente o formato 3D com o tecnologicamente sofisticado *Fallout 3* (Bethesda Softworks 2008), e foi rapidamente sucedido pelo ainda mais aclamado *Fallout: New Vegas* (2010), feito não pela Bethesda mas pela Obsidian Entertainment, um estúdio composto por vários dos designers e escritores dos primeiros dois títulos da série *Fallout*. A série se passa em um sudoeste norte-americano contrafactual depois que uma guerra termonuclear nos anos 50 destruiu a maior parte do planeta. A série é cheia de reminiscências e referências aos Estados Unidos no pós-Segunda Guerra Mundial, com músicas, propagandas, arquitetura, língua e arte, e o *mythos* do faroeste selvagem sendo usados como inspirações dominantes em um mix profundamente irônico e caricato. Governos centrais e infraestrutura básica ruíram, e alguns humanos sobreviveram em “caixas-forte” subterrâneas (abrigos nucleares), enquanto que outros se tornaram mutantes em variados graus. Junto a animais mutantes e robôs, todos eles lutam por dominância e sobrevivência em uma paisagem inabitável e radioativa, frequentemente agrupados em clãs e facções, que o jogador-personagem (PC) deve saber navegar para ser bem-sucedido. Em *New Vegas*, o PC está sofrendo de amnésia após um ataque quase fatal, e é um mensageiro que deve resolver o mistério de sua identidade e negociar um caminho por entre inimigos e potenciais aliados da Mojave Wasteland. Completar o jogo demora centenas de horas, de modo que uma análise detalhada de todo o game-romance só poderia ser feita em um longo livro e não em um breve artigo acadêmico. Há 390 personagens com falas, espalhados em 38 locações, e muitas dessas personagens podem ser encontradas em diferentes locais<sup>3</sup>. Sendo assim, no lugar de uma análise exaustiva, analisemos brevemente um fragmento metacronotópico: a série de quests de Caesar e de sua legião (ver Figura 1).

---

<sup>3</sup> De acordo com essa lista da *Fallout Wiki*, [https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout: New Vegas characters](https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout:_New_Vegas_characters) (acessada em 25 de abril de 2023).



Figura 1. O caráter ficcional de Caesar no MSG Fallout: New Vegas (2010) delinea sua visão política.



A personagem não-controlável (NPC) conhecida como Caesar era um órfão adotado por uma tribo de monges, e em sua biblioteca pré-apocalíptica ele havia encontrado uma cópia das memórias do Julio César histórico referentes às campanhas das Guerras Gálicas, os *Commentarii de Bello Gallico* (58-49 BC), e se inspirou a usar os métodos de governo e liderança do imperador romano para tentar unir as tribos e trazer uma espécie de *Pax Romana* à Wasteland; ele viu nos escritos de César várias semelhanças entre os desafios daquela época e os de sua própria. Meu primeiro encontro com a legião de Caesar não foi exatamente feliz; eu cheguei à um vilarejo recentemente destruído, com cidadãos crucificados vivos como uma demonstração de poder e dissuasão. Como um verdadeiro filho dos (factuais) anos 60, eu decidir combater este Caesar e sua legião, pois crucificações são repugnantes e devem ser abolidas. Após entrar em combate com a legião, porém, eu rapidamente percebi que eles dispunham de uma força de combate formidável e não seriam

facilmente erradicados, bem como costuma acontecer com regimes tirânicos em geral. Então mudei de tática e encontrei uma maneira de infiltrar o acampamento de Caesar, eventualmente conseguindo um encontro com o próprio tirano. Ouvir Caesar explicar sua visão política para a Wasteland foi um ponto alto fascinante do jogo, e é oferecido ao jogador a chance de ajudar Caesar a atingir seus objetivos por meio de várias quests que levam a numerosas aventuras empolgantes e violentas, além de um alinhamento negativo aos inimigos de Caesar, muitos dos quais parecem ser muito mais humanos, como a Nova República da Califórnia. Jogadores também podem tentar assassiná-lo, e podem ou não ser bem-sucedidos, dependendo de sua força e habilidades. Qualquer que seja o caminho escolhido, e qualquer que seja o cronótopo produzido, Caesar é uma das personagens mais fascinantes em um MSG cheio de tais criaturas, a maioria das quais jamais chegaremos a sequer vir a conhecer uma campanha típica. *New Vegas* é claramente, também, um romance didático, nos ensinando sobre política, história antiga, religião, ética da violência, estética dos anos 50 e o sudoeste norte-americano (Las Vegas, as variadas paisagens de Arizona e Nevada, dialetos, modas, marcas e tecnologias) — a lista continua. Será esse o grande romance norte-americano do século XXI? Por que não? Aguardemos para ver.

### **Conclusões—Grande Literatura, ou alguma outra coisa?**

Quais são as vantagens e desvantagens de encarar MSGs como romances? Além disso, qual a influência que games como MSGs podem ter sobre a evolução do romance? É ainda muito cedo para responder; afinal, mesmo Shakespeare só foi canonizado como “o Bardo” ou poeta nacional na época do Iluminismo, uns bons 200 anos após seu nascimento. Mas se considerarmos, junto a Bakhtin, o romance, e agora o game-romance, como o gênero dominante de nossa época, “o único gênero nascido desse novo mundo e em total afinidade com ele” (Bakhtin 2014), então precisaríamos simplesmente encontrar, em outras formas e gêneros de arte, exemplos dessa dominância. E eles abundam e ressoam por entre as culturas do planeta.

Resolvi matar Caesar. Em um mundo justo, o único tipo de mundo que eu gostaria de habitar, tiranos maus devem morrer. *Sic semper tyrannis*. Eu planejei meu ataque cuidadosamente...

## Referências

Aarseth, E. (2008). A hollow world: World of Warcraft as spatial practice. In H. Corneliussen & J. W. Rettberg (Eds.), **Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader** (pp. 111–122). MIT Press.

Aarseth, E. (2012). A narrative theory of games. In **Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games** (pp. 129–133). <https://doi.org/10.1145/2282338.2282365>

Aarseth, E. (2014). **Ludology**. In **The Routledge Companion to Video Game Studies** (pp. 211–215). Routledge.

Bakhtin, M. (2014). **Epic and novel: Toward a methodology for the study of the novel**. In **Modern Genre Theory** (pp. 68–81). Routledge.

Buckles, M. A. (1985). **Interactive fiction: The computer storygame 'Adventure'** (PhD dissertation). University of California, San Diego.

Cohn, D. (2000). **The Distinction of Fiction**. JHU Press.

Currie, G. (1990). **The Nature of Fiction**. Cambridge University Press.

Friend, S. (2008). **Imagining fact and fiction**. *New Waves in Aesthetics*, 150–169.

Hägg, T. (1991). **The Novel in Antiquity**. University of California Press.

Joyce, M. (1987). **Afternoon, a story** [computer software]. Massachusetts: Eastgate Systems.

Lanestedt, J. (1989). **Episk Programvare – En Litterær Teksttype** [Epic Software – A Literary Text Type?] (Mag. art. dissertation). University of Oslo.

Lothe, J., Refsum, C., & Solberg, U. (1997). **Litteraturvitenskapelig leksikon**. Kunnskapsforlaget.

Moore, G. E. (1965). **Cramming more components onto integrated circuits**. *Electronics*, 38(8), 114 ff.

- Moore, A. (1986). **Watchmen** by Alan Moore and Dave Gibbons. Super Books.
- Niesz, A. J., & Holland, N. N. (1984). **Interactive fiction**. *Critical Inquiry*, 11(1), 110–129.
- Persson, M., & Bergensten, J. (2009). **MineCraft** [computer software]. Stockholm, Sweden: Mojang.
- Randall, N. (1988). **Determining literariness in interactive fiction**. *Computers and the Humanities*, 22(3), 183–191.
- Robbe-Grillet, A. (1989 [1963]). **For a New Novel: Essays on Fiction**. Northwestern University Press.
- Valve Corporation. (1998). **Half-Life** [computer software]. Los Angeles: Sierra Entertainment.
- Valve Corporation. (2004). **Half-Life 2** [computer software]. Bellevue: Valve.
- Wittgenstein, L. (1958). **Philosophical Investigations**. John Wiley & Sons.

Recebido: 26/08/2024

Aceito: 06/11/2024

# OUTROS TEMAS



## QUANDO A MÚSICA NÃO CABE NO CORPO: HYPERPOP E AS EXPERIÊNCIAS DE GÊNERO E ACELERAÇÃO

Gabriel Barth da Silva<sup>1</sup>

**Resumo:** O presente ensaio busca analisar como o gênero musical emergente hyperpop pode ser caracterizado, mesmo com sua multiplicidade expressiva, para então percebê-lo no diálogo com processos contemporâneos como os de aceleração social e de performance de gênero. Para isso, após a contextualização da formação do gênero musical, foi apresentado o debate sobre a relação entre a formação da modernidade europeia e os processos de aceleração social, além da elaboração narrativa sobre estudos de gênero que podem inspirar análises que dimensionam os procedimentos realizados nas produções do hyperpop com os debates contemporâneos desses campos do conhecimento. Foi possível perceber como o hyperpop se relaciona de forma complexa com esses campos do estudo pois, ao passo que participa de processos que são inerentemente capitalistas, o gênero musical também permite constituir novos imaginários em torno do enquadramento do que se considera humano, atuando no processo de tornar mais vidas passíveis de serem vividas. É indicada a realização de mais estudos sobre o gênero musical, principalmente visando como ele pode se relacionar com outros campos da experiência cotidiana.

**Palavras-chave:** Hyperpop; Gênero; Aceleração social; Modernidade.

---

<sup>1</sup>Doutorando em Sociologia pela Universidade Federal do Paraná, Mestre em Sociologia pela Universidade do Porto (reconhecido pela Universidade Federal de Minas Gerais) e Bacharel em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (reconhecido como Mestrado em Psicologia pela Universidade do Minho, em Portugal). Participa do Núcleo de Estudos de Gênero (NEG) da Universidade Federal do Paraná. É bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, CAPES, Brasil, e atua principalmente em temas envolvendo práticas culturais, com ênfase na experiência musical.

## WHEN THE MUSIC DOESN'T FIT IN THE BODY: HYPERPOP AND THE EXPERIENCES OF GENDER AND ACCELERATION

**Abstract:** This essay seeks to analyze how the emerging musical genre hyperpop can be characterized, even with its expressive multiplicity, in order to perceive it in dialogue with contemporary processes such as social acceleration and gender performance. To do this, after contextualizing the formation of the musical genre, the debate on the relationship between the formation of European modernity and the processes of social acceleration was contextualized, as well as the narrative elaboration on gender studies that can inspire analyses that dimension the procedures carried out in hyperpop productions with the contemporary debates in these fields of knowledge. It was possible to see how hyperpop relates in a complex way to these fields of study because, while it participates in processes that are inherently capitalist, the musical genre also makes it possible to constitute new imaginaries around the framework of what is considered human, acting in the process of making more lives possible. Further studies on the musical genre are recommended, especially looking at how it can relate to other fields of everyday experience.

**Keywords:** Hyperpop; Gender; Social acceleration; Modernity.



## Introdução

Busco, com o presente ensaio, compreender como o gênero musical hyperpop surge, atua, recontextualiza, representa e constitui a realidade de quem participa de sua prática musical, seja enquanto musicista ou ouvinte. Para atingir esse objetivo visei um caminho narrativo que primeiro permita contextualizar como o gênero musical é gerado e o que pode caracterizá-lo, pensando, primeiramente, o que constitui um gênero musical a partir da proposta de Fabbri (2017). Para caracterizar o hyperpop, me apoiei nos trabalhos de Luce (2021), Cecchetto e MacDonald (2022), March (2023), MacDonald (2024), Silveira e Fernandez (2023) e Martinez Pandiani (2024) para visualizar um espectro que possa caracterizar as diversas expressões estéticas desse gênero musical.

Após esse esforço inicial, busquei relacionar o gênero musical com dois processos e debates contemporâneos: o de aceleração social e o da experiência das diferentes identidades de gênero. Para a aceleração social, visei vincular esse processo com a formação da modernidade europeia, como está presente no trabalho de autores como Quijano (1992), Latour (1994) e Giddens (2002). Ao relacionar a aceleração social com a modernidade europeia, busquei dar ênfase em compreender como se dá esse processo no cotidiano contemporâneo, me apoiando, principalmente, nas análises de Rosa (2003, 2019, 2020, 2022) e Rosa, Dörre & Lessenich (2017).

Para a análise de estudos de gênero, iniciei o diálogo com um trabalho que permite um vínculo do debate da modernidade europeia com os estudos de gênero, a partir de Haraway (2013). Após realizar esse procedimento de relacionar a aceleração social com os estudos de gênero a partir dos efeitos da modernidade europeia, aprofundi as análises sobre as relações e performances de gênero, e como elas se vinculam com procedimentos vinculados ao enquadramento do que faz uma pessoa ser reconhecível, a partir do trabalho de Butler (2003, 2004, 2014).

Esse caminho teórico foi de imensa importância para inspirar as análises que visam triangular a relação do hyperpop com a aceleração social e as expressões de gênero. Ao longo de diversas partes do trabalho busquei não me ater a exaustivas revisões de literatura e, para isso, me empenhei em relacionar alguns dos temas e análises das teorias aqui dispostas com composições de hyperpop, para já permitir a

visualização de como o gênero musical poderia ser percebido a partir das lentes dessas contribuições teóricas.

Para identificar os diferentes debates que estou dialogando, decidi optar por me referir aos movimentos e identidades musicais enquanto *gênero musical*. Quando me refiro apenas a palavra *gênero*, estou me referindo aos debates e às expressões das identidades e performances de gênero, que podem ser binárias ou não-binárias.

Espero que, com este ensaio, seja possível fomentar o debate sobre como as práticas musicais representam enquanto constituem a experiência do cotidiano. Acredito ser de imensa relevância tentar produzir trabalhos que visam contextualizar e dar peso ao fazer musical, e demonstrar como ele pode atuar na reprodução de processos capitalistas, bem como transformar os registros do que uma pessoa pode ser, criando condições para mais vidas serem passíveis de serem vividas.

### **A origem do hyperpop e suas influências**

Defendo a perspectiva do hyperpop enquanto gênero musical a partir da perspectiva de Fabbri (2017), que discorre sobre os processos que geram os gêneros musicais. Sendo o gênero musical um conjunto de eventos musicais que são governados a partir de normativas sociais aceitas por determinado grupo, acredito que o hyperpop responde às diversas regras que se relacionam com esse movimento. No contexto do hyperpop, é possível identificar regras formais e técnicas, mesmo em sua prática difusa e sem limites concretos; há códigos musicais que indicam o que é significativo na expressão musical em seu contexto, podendo gerar estranhamento em quem desconhece o gênero musical; é possível de identificar códigos semióticos desse evento musical e do conteúdo que ele comunica; e há uma comunidade que seus membros participam desses eventos musicais, entre outras características relevantes para a composição do gênero musical.

Para compreender a origem do gênero musical hyperpop é necessário situá-lo nas expressões de sujeitos, nas apropriações midiáticas e em diferentes eras que estão muito próximas cronologicamente. Inicialmente, contudo, é possível caracterizar o hyperpop enquanto, como expressado por Luce (2021), expressão musical

que contém diversos artistas e músicas que se apropriam e fazem uso de: i) vozes moduladas pelo uso de auto-tune, que é um filtro utilizado na gravação e performance de vozes para correção de imprecisões de notas em linhas melódicas, mas que também é usado como expressão estética específica pela correção; ii) o uso de bpm geralmente altos, gerando uma sensação de aceleração; iii) o uso de *beats* que contém *drum machines* com diferentes distorções do sintetizador Roland TR-808, criando uma faixa de áudio que está entre um bumbo e um baixo em um registro grave, podendo ser utilizado como ambos. Historicamente, 808s são utilizados principalmente na construção de *beats* no hip-hop, mas seu uso também é percebido em diversos outros gêneros musicais.

Em sua análise sobre os consumos musicais durante a pandemia do Covid-19, Cecchetto e MacDonald (2022) reiteram como o hyperpop se origina na desconstrução do gênero musical pop pelo coletivo de arte PC Music, com ênfase na produção independente. Os elementos eletrônicos distorcidos são centrais para identificar o hyperpop, que também busca, a depender do artista, inspirações em gêneros musicais como hip-hop, punk e EDM (*electronic dance music*). A associação ao pop se dá pelo brilho da produção na escolha dos timbres muitas vezes, além do uso de refrões que visam “ficar na cabeça” do ouvinte e da brevidade das músicas, com duração de cerca de 2 a 3 minutos. Apesar dessas características, o gênero musical não é tão coeso enquanto estética, mas a sua coesão ocorre pela intencionalidade dos artistas e dos ouvintes na expressão de modos de existência na internet, com caráter colaborativo e de diversão. Isso é possível de ser percebido pela proliferação do hyperpop pelo SoundCloud, Tiktok e pelo Spotify. Ao se apropriar de qualidades de diversos gêneros musicais, o hyperpop questiona noções tradicionais de gêneros musicais e as identidades associadas a eles (March, 2023).

Ao tentar localizar historicamente a popularização do hyperpop, MacDonald (2024) indica que isso ocorreu com a popularização em massa de uma playlist feita pelo Spotify em Agosto de 2019. Apesar disso, o nome do gênero musical já havia sido usado anteriormente em um artigo de Don Shewey (1988) chamado Mood Music for the Arty que pensava alternativas ao mercado comercial do pop, usando o termo hyperpop como uma música instantaneamente obsoleta, que se aproximaria de uma forma escapista de um disco-pop. A proposta pode ser recuperada ao compreender a estética

contemporânea do hyperpop, que surge nos meados dos anos 2010 pelo coletivo PC Music, como previamente citado, tendo como um dos fundadores o músico A.G. Cook, que se associou com artistas como Charli XCX e SOPHIE, que são muito reconhecidas pelos entusiastas do gênero musical.

É reiterado por Silveira e Fernandez (2023) as diferenças entre a PC Music e o hyperpop. Enquanto a PC Music estava em um terreno independente e de caráter fortemente experimental, o hyperpop se vincula a um fenômeno cultural que é “nomeado e impulsionado pelo Spotify” (Silveira e Fernandez, 2023, p. 70). Ao passo que é possível compreender uma cronologia e continuidade da PC Music para o hyperpop, o segundo tem um forte vínculo com a “cultura digital da geração Z, à autoconsciência, à ironia metalinguística e aos estilos musicais emergentes em comunidades do SoundCloud a tendência de experimentação com uma música pop maximalista e altamente digitalizada, iniciada na PC Music” (Silveira e Fernandez, 2023, p. 70).

Junto das influências da PC Music, MacDonald (2024) ressalta como as comunidades virtuais queer também se vincularam fortemente ao projeto do hyperpop. Ao se tornar uma mescla de diversos gêneros musicais, essa qualidade também pode ser percebido na formação das comunidades que fomentam e criam cotidianamente o gênero musical, com ênfase em expressão pessoal e a tentativa de quebrar convenções identitárias. Cecchetto e Macdonald (2022) ressaltam como, ao ser gestado na esfera digital, o hyperpop se associa a uma trilha sonora de uma era pós-pandemia da COVID-19, com uma subjetividade pós-humana que questiona as barreiras entre a humanidade e as tecnologias. Isso envolve questionar, por exemplo, o binarismo de gênero, além de reconhecer as vulnerabilidades dos corpos em defesa de uma humanidade interconectada e interdependente. Essa proximidade entre o gênero musical e a comunidade queer pode ser compreendida ao perceber que há uma diversidade de artistas no hyperpop, como Laura Les, Dorian Electra e SOPHIE que se identificam como pessoas não-binárias e trans. As modulações vocais na passagem de filtros nas gravações e nas performances permitem a expressão de diversas possibilidades identitárias, além de questionarem os limites e a identidade da voz expressa pelo corpo.

O hyperpop permite a manipulação de uma expressão pessoal que propicia a ampliação da criação de suas comunidades em torno de identidades opacas,

como reitera MacDonald (2024). A categoria de humanidade é torcida na presença online, problematizando o que realmente comporia uma identidade humana, em que a voz distorcida pelo auto-tune não almeja a uma perfeição da performance vocal, tentando mascarar uma voz que estaria cantando errado ao distorcer seus sons para as notas indicadas no programa, mas sim visa a um novo timbre de voz possível, com uma nova textura que pode ser criada a partir da subjetividade de quem está criando a música. Pode-se pensar que busca transcender a materialidade do corpo nesse processo, porém um corpo é necessário para ele, há uma expressão de uma voz que é humana e é reconhecida como humana por quem ouve e reconhece a pessoa artista que a expressa. Portanto, mais do que transcender a corporalidade, há um exercício de demonstrar como há um excesso expressivo que se desencaixa na expectativa de gênero e no que cabe dentro da categoria de humanidade cisnormativa (MacDonald, 2024).

Ao utilizar como exemplo o grupo 100 Gecs, Luce (2021) repara como o hyperpop não tem como se restringir a um descritor que antecipa a música que estará nesse conceito guarda-chuva, mas como uma faceta discursiva do poder, o gênero musical se associa fortemente ao questionamento do *status quo* de diversos eixos de diferenciação, como gênero, sexualidade, classe e raça na música pop. O exemplo de 100 Gecs se dá pela utilização de softwares de produção musical para tornar irreconhecível o gênero de qualquer uma das pessoas que cantam na dupla, soando em momentos masculino, feminino ou em um intervalo indistinguível entre os dois. Há uma variabilidade de vozes que impossibilita a categorização de gênero do que se ouve.

A relação com a comunidade LGBTQIA+ é descrita e analisada no estudo de Silveira e Fernandez (2023), que além de reiterarem como os principais expoentes são pessoas trans e/ou não-binárias, ressaltam como “muito da construção das músicas, lírica e sonicamente, se entrelaça de forma profunda com aspectos da não conformidade de gênero e sexualidade” (2023, p. 73). Compreende-se que é impossível de dissociar a comunidade e a expressividade queer do hyperpop, e esses vínculos reiteram a dificuldade de enquadramento e previsibilidade de como soa uma música do hyperpop, mesmo com as qualidades previamente citadas. A complexidade desse movimento pode ser percebido na passagem:

Ao passo que as sonoridades agrupadas dentro dessa categoria são necessariamente orientadas por uma perspectiva rizomática de contestação do sistema estanque de classificação musical, numa bricolagem caótica e pós-moderna, o próprio termo já começa a ser empregado da maneira mais artificial, arbitrária e impositiva, vide a criação de uma playlist oficial no Spotify que, através de investimentos pesados em curadoria e algoritmização, passa a ter voz de autoridade na definição e no controle dos milhares de gêneros que a plataforma já reconhece. Com isso, o serviço adquire o poder de organizar comunidades, formas de produção e hábitos de consumo. (Silveira e Fernandez, 2023, p. 74-75)

É defendido por Silveira e Fernandez (2023) como, com a playlist do Spotify, a palavra hyperpop foi se tornando vaga e abrangente, sem haver um reconhecimento por muitos artistas com o gênero musical. Apesar disso, o termo se mantém importante para compreender os modos de criação musicais que possuem as bases comuns previamente citadas. O hyperpop se dá em um exagero do presente e menos na antecipação de um futuro. Aí que a expressividade da velocidade das músicas do gênero musical torna-se interessante, não ao acelerar para um futuro pós-humano, mas ao explicitar como isso se materializa e é tornado experiência no presente.

Trabalhando no horizonte do contemporâneo, o hyperpop, como apresenta Martinez Pandiani (2024), é uma resposta, uma reflexão e uma busca de coerência em um mundo que contém um excesso de estímulos. A experiência proposta se vincula à busca de sentido em um desarranjo da realidade tecnológica, e reflete a presença tecnológica que atravessa o cotidiano.

A defesa deste ensaio é que o gênero musical permite compreender duas demandas que podem ser percebidas no contemporâneo: a aceleração e a diversidade de gênero. Para isso, serão apresentados os debates que complexificam essas experiências no cotidiano, para então discutir como o hyperpop permite dar sentido a essas esferas da vida a partir de sua proposta estética.

### **A demanda contemporânea de acelerar**

É possível compreender a estética do hyperpop a partir de diversas lentes que resultam de processos contemporâneos sociais, que se dão a partir dos modos de

interação e vinculações entre os membros de determinado grupo social. Considerando a diversidade possível de possibilidades interpretativas para a compreensão de um fenômeno, escolhi compreender o hyperpop a partir de procedimentos e experiências que se dão em torno de práticas de aceleração e de gênero no cotidiano. Com isso, busco associar a experiência do hyperpop com as experiências dessas duas categorias possíveis de análise, e viso compreender como essas experiências tornam-se indissociáveis. A aceleração e as performances de gênero se associam com práticas culturais e musicais como o hyperpop, que produz e reproduz essas identidades de gênero e essas práticas de aceleração.

Iniciando essa discussão a partir dos processos que envolvem a experiência da aceleração contemporaneamente, é necessário pensar a aceleração enquanto fenômeno da modernidade europeia. Acredito que os debates que irei evocar nessa seção, que remetem aos processos de aceleração que advém da modernidade europeia, são coerentes com a experiência de aceleração proposta pelo gênero musical do hyperpop. Sendo um gênero musical que possui fortes vínculos com comunidades da internet e, principalmente, também com plataformas globais de consumo musical, como o Spotify, o ambiente dessa comunidade necessariamente está atrelado ao capitalismo e à velocidade que advém dos modos de sociabilidades que são iniciados com a modernidade europeia. Estabelecer isso é importante pois acredito que mesmo expressões e vivências do Sul Global do gênero musical acabam se vinculando com esse núcleo e modos-de-ser que são necessariamente também capitalistas e modernos. Entendo essa modernidade no sentido empregado por Quijano (1992) e Latour (1994), que visa apenas um modo de habitar o mundo, e está enraizado com uma noção de progresso e contínuo desenvolvimento (Acosta, 2016) que acaba por tentar aniquilar outras formas de habitar o mundo em uma demanda contínua e eterna de aceleração (Rosa, 2020). Não quero, porém, apenas resumir o gênero musical com esse modo de sociabilidade, pois acredito que nele há outras formas de se apropriar e agenciar outros modos de existência, como será possível de perceber e compreender no debate sobre as expressões de gênero no hyperpop, porém eu acredito que há um contínuo diálogo do gênero musical com a aceleração moderna europeia.

O processo moderno europeu visa à transformação da experiência espaço-tempo cotidiana, e o aspecto tempo dessa dinâmica é de imensa relevância



para compreender as dinâmicas que emergem no contexto desse ideal. Para Giddens (2002), essa forma de modernidade inicia um processo de cálculo do tempo que baseia a vida cotidiana, principalmente a partir da invenção do relógio mecânico, que tornou possível fantasiar uma separação entre o tempo e o espaço, orientando jornadas de trabalho e o tempo social a partir de sua lógica mecânica. Com o ideal de racionalidade, essa criação se utiliza do tempo para controlar o espaço, e inicia um processo de contínua busca por eficiência a partir do controle da experiência do tempo.

Recuperando a premissa moderna europeia da suposição de controle da natureza, a partir da racionalização, individualização e diferenciação (Latour, 1994), Rosa (2020) ressalta como a aceleração está no centro desses processos, dinamizando a vida social. A sociedade moderna, como caracterizada por Rosa, Dörre & Lessenich (2017), se dá em uma estabilidade dinâmica, com necessidade de crescimento natural pelo desenvolvimento tecnológico.

As análises proporcionadas por Rosa (2020) permitem compreender como processos de aceleração, que advém dessa transformação da relação com o tempo, buscando controlá-lo, devem estar no centro da compreensão dos processos que surgem a partir da experiência da modernidade europeia. A tecnologia que permitiu a vitória do tempo sobre o espaço cria uma relação de velocidade-espaço, pois, com o controle do tempo, há uma ação coordenada que visa à aceleração de todos os processos sociais. Essa aceleração cria uma cronopolítica em nível micro e macrossocial, com uma sensação de que tudo está ficando cada vez mais rápido, mesmo que o tempo em si não possa acelerar. A tentativa de acelerar todos os processos da vida cotidiana é onde está o núcleo da sensação de aceleração do tempo, havendo uma demanda contínua de diminuir o tempo demandado por diversas tarefas. O controle do tempo está no centro das dinâmicas cotidianas, e a aceleração desse tempo transforma profundamente a experiência do dia-a-dia.

Rosa (2003) irá defender como a transformação e a busca de controle do tempo gera impactos estruturais na constituição cultural em diversas sociedades que vivem os processos da modernidade europeia. É, inclusive, ressaltado pelo autor como esses impactos possuem tanta relevância quanto os de individualização e de racionalização. O desenvolvimento tecnológico acaba por demandar maior velocidade de todas as atividades, pois ele encurta o tempo necessário para cada atividade a partir

da eficiência que permite às várias atividades realizadas no cotidiano, e o tempo que seria “liberado” é reinvestido em mais atividades no dia-a-dia, gerando a sensação do tempo acelerando cada vez mais (Rosa, 2020). Cada onda de aceleração social encontra resistências e reversão parcial a cada vez que é vivida, já que ela é acompanhada por ondas de desenvolvimento tecnológico, criando discursos de desaceleração, que são esvaziados até a ocorrência de uma nova onda de aceleração (Rosa, 2003).

É explicitado por Rosa (2022) como a aceleração social sujeita tudo e todas as pessoas aos seus princípios. Há uma pressão de adaptação para ela ser promovida no cotidiano, e para isso é necessário o ambiente competitivo capitalista, em que não se adaptar e acelerar significa estar condenado a um destino de derrota, de “estar para trás”. Há um constrangimento para pensar e atuar apenas no curto prazo, impossibilitando o engajamento em projetos de longo prazo ou em atividades que resistam ao tempo acelerado.

Esses processos de aceleração podem ser percebidos em diversos processos cotidianos, porém acredito que a estética do hyperpop se relaciona diretamente com essa demanda de aceleração da modernidade europeia. Não necessariamente qualifico se as intencionalidades das produções criam uma sátira dessa aceleração, questionando seus processos, ou exatamente são respostas coerentes para a demanda de aceleração que advém desses processos. Apesar disso, percebo como há necessariamente um vínculo entre esse gênero musical e os processos que diversas investigações nas Ciências Sociais e em outros campos do saber estão debatendo, e acredito que o gênero musical torna-se um objeto de análise com diversas possibilidades para compreender a experiência da aceleração no cotidiano.

Um já clássico álbum do hyperpop, que é citado em diversos trabalhos apresentados na seção anterior, é o álbum 1000 geecs da banda 100 geecs. O álbum possui 10 músicas, com duração de 23 minutos, sendo a música mais curta com duração de um minuto e 21 segundos e a mais longa com três minutos e 17 segundos. Com uma duração média próxima de dois minutos por música, o álbum é atravessado por diversas canções com bpm acelerado, chegando a ter músicas, como gec 2 Ü, que possui um bpm de 170. Além disso, a letra de gec 2 Ü expressa um sentimento que pode se relacionar com o fenômeno da aceleração social:

Olho para fora e vejo seus olhos brilhantes/ não sei se posso chegar até você/ não sei se voltarei (se voltarei)/ não sei como ficar sozinho/ estou sempre olhando para o telefone/ esperando pela sua chamada<sup>2</sup>.

A letra, acompanhada de um arranjo com vários *noises* e baterias aceleradas, traz essa sensação e associação de aceleração e solidão. Essa relação é elaborada por Rosa (2019), que desenvolve como a aceleração social impede a criação de vínculos ressonantes com o mundo, de criar um mundo responsivo que acolhe o sujeito, gerando a sensação de solidão.

As músicas do álbum seguinte da banda, intitulado, 10,000 geecs, que já indica um aumento no número do nome do álbum anterior, possuem também essa característica, chegando a se tornar até mais intensa. Na música 757, por exemplo, o bpm chega até 200, e isso é representado em sua estética. Além dos diversos filtros de voz sendo passados pelas gravações vocais, a duração das notas e dos fonemas na melodia vocal são tão curtos que é gerada realmente a sensação de uma música que foi acelerada, como se houvesse uma música que foi gravada com o dobro de duração. Como se possuísse no projeto inicialmente a duração de quatro minutos e 12 segundos, mas foi acelerada para durar dois minutos e seis segundos. Isso é possível perceber pela mudança do *beat* da faixa na parte final da música, que possui menos elementos e parece desacelerar o bpm. Isso talvez possa ter sido, inclusive, algo feito pela banda, com a possibilidade de haverem feito uma automação que modificasse o bpm da música para momentos diferentes, utilizando o mecanismo de *warp*, que adapta a faixa de áudio para o bpm designado, para gerar esse efeito.

Outro elemento relevante para compreender como a estética do hyperpop vai além dos elementos de composição e produção musical pode ser compreendido a partir da capa do álbum de remixes 1000 geecs and the Tree of Clues:

---

<sup>2</sup> Tradução livre do autor da letra: I look outside and see your bright eyes/ I don't know if I can get to you/ Don't know if I'll be back (If I'll be back)/ I don't know how to be alone/ I'm always looking at the phone/ Waiting for your call.



Figura 1 – Capa do álbum 1000 geecs and the Tree of Clues



Fonte: Alva (2020)

É possível perceber como o maximalismo estético do som também é transmitido para a identidade visual. Há uma saturação de estímulos, que se relaciona com o processo de acelerar. Aqui se nota uma estética difusa, com diversos elementos coexistindo sem necessariamente, em um primeiro momento, eles fazerem sentido na composição do projeto. Contudo, aí que está a grande proposta do gênero: buscar trazer diversos elementos, com diversos detalhes, que não é possível compreender em uma primeira vista, em uma primeira vez ouvindo. A cada vez que alguém se

depara com uma composição do gênero musical há algo novo, ele recompensa ouvir diversas vezes, ver diversas vezes. Há uma proposta e tendência em revisitar continuamente o maximalismo das propostas desses eventos musicais que se agrupam no hyperpop.

Ao se considerar as distorções vocais utilizadas pelos filtros nos projetos em *softwares* de gravação, característicos da banda e do gênero hyperpop, torna-se interessante pensar como as distorções vocais também soam como essa aceleração, como essa voz que vai tensionando sua humanidade enquanto ela se acelera. Ouvir os álbuns da banda é um exercício de imensa relevância para poder ouvir a aceleração retratada nos debates previamente apresentados. O álbum representa mas também faz parte dos processos de aceleração previamente elencados, constituindo também a realidade que representa.

Além disso, é possível relacionar os processos de aceleração com várias imagens evocadas por canções do hyperpop. Um exemplo é a música *Vroom Vroom*, de Charli XCX, lançada de forma independente em 2016 e produzida pela artista SOPHIE, previamente citada. A música impulsionou a carreira da cantora, e possui já mais de 95 milhões de reproduções na plataforma Spotify, e seu clipe oficial possui mais de 18 milhões visualizações no Youtube. A canção possui diversos elementos industriais, com muita saturação nas caixas que usa, além de usar recursos como os 808s previamente citados e sintetizadores com timbres agudos. A letra fala sobre acelerar, sobre pessoas não conseguirem chegar na velocidade, além de referenciar diversas marcas de carros para realçar e reafirmar o prazer em vivenciar em contínua aceleração. Uma passagem da letra é:

Lamborghini lavanda, saia pelo lado certo/ O motorista ficou em casa porque minha garota queria andar de carro/ Com aparência de luxo e sabor de pelúcia, estou me sentindo tão viva/ Quero levá-lo para a estrada, vamos lá, vamos dar uma volta/ Toda a minha vida, eu estive esperando por um bom momento, um bom momento (me deixe dirigir, me deixe dirigir)/ (Vroom, vroom) As vadias sabem que não podem me pegar/ (Vroom, vroom) Bonito, sexy e meu carro é esportivo/ (Vroom, vroom) Essas lesmas sabem que não podem me pegar.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Tradução do autor da letra: Lavender Lamborghini, get out on the right side/ Chauffeur stayed at home because my girl wanted to ride/ Lookin' luxe and tastin' plush, I'm feelin' so alive/ Want to take it to the



Considerando o grande sucesso da canção, há uma conexão do público com os sentimentos que são evocados na letra e na estética da composição. Seja o sentimento de liberdade, de tomar o próprio rumo, ou de querer acelerar, a música estabelece diversos vínculos que dialogam com a aceleração. Esses vínculos estão presentes quando é perceptível que, também, há uma competição sendo expressa na canção, há alguém mais lento que busca ser mais rápido, quem não consegue chegar no eu lírico. É ressaltado nesse tipo de prática e narrativa como o gênero é criado em uma sociedade marcadamente capitalista.

É importante contextualizar esses trabalhos com o contexto em que o hyperpop se constitui, como previamente elencado. Ao se popularizar por playlists de uma plataforma como o Spotify, há uma relação direta com o mercado capitalista e com iniciativas de plataformas que buscam engajar usuários para a coleta de seus dados de consumo musical. A aceleração é coerente com esse mercado que se retroalimenta, gerando uma estética de maior velocidade que é desejada e que possui sua produção realizada por diversos artistas. As músicas rápidas e intensas são coerentes com as demandas estéticas que surgem em um contexto, como indicado previamente por Rosa, Dörre & Lessenich (2017), de estabilidade dinâmica, uma estabilidade que se dá a partir da contínua aceleração.

Surge portanto uma expressão do hyperpop que se relaciona a níveis micro e macrossociais. A aceleração é uma demanda cada vez maior, com canções rápidas e dinâmicas, que tensionam o limite da velocidade que pode ser vivenciada por um corpo. Esse tensionamento surge a partir da própria vontade e demanda de pessoas, que desejam ouvir o gênero musical, que vivenciam e querem produzir nessa velocidade acelerada, porém essa aceleração também se insere em uma dinâmica maior que possui como um dos seus maiores alicerces os ideais da modernidade europeia. O contexto e o resultado desses processos culminam em expressões como do hyperpop, que representa mas também cria a aceleração cotidiana.

---

highway, come on, let's go for a drive, uh/ All my life, I've been waitin' for a good time, a good time (Let me ride, let me ride)/ (Vroom, vroom) Bitches know they can't catch me/ (Vroom, vroom) Cute, sexy and my ride's sporty/ (Vroom, vroom) Those slugs know they can't catch me.

### **Aumentando os registros do que cabe um corpo e o que pode um gênero**

Para compreender como os processos artísticos do hyperpop se relacionam com expressões de gênero, principalmente a partir de posicionamentos que buscam aumentar as possibilidades de habitar um corpo, percebo ser importante debater a partir das lentes de Haraway (2013) e Butler (2004, 2014). Essas escolhas se dão pela compreensão de que o gênero musical tensiona o limite do que é um humano e de como essa humanidade pode ser expressa além do binarismo de gênero, e como isso se dá a partir de diversas técnicas e tecnologias. O trabalho das autoras permite adentrar nesse terreno contemplando sua complexidade e dilemas, contextualizando essas práticas e dando possíveis caminhos interpretativos para analisar expressões do gênero.

O conceito de ciborgue, como compreendido por Haraway (2013), é uma abertura importante para debater esse tópico. Um ciborgue, para a autora, é uma criatura híbrida, e é composta de organismo e máquina. É composto por nós mesmos com outros seres vivos em contato com os sistemas de tecnologia, que se materializa em máquinas que podem também agir por si mesmas. A autora ressalta também como diversas criaturas, como ciborgues e mulheres, desestabilizam as narrativas evolutivas do Ocidente, se tornando monstros que dão novos sentidos aos processos biopolíticos, de biotecnologia e de teoria feminista. Esses monstros permitem contestar os modos de existência, abrindo a possibilidade de outras formas de habitar o mundo.

Com Haraway (2013) é possível perceber uma união do político com o fisiológico enquanto formas de dominação. É reconhecido pela autora como diversas teóricas feministas já realizaram a crítica de como o conhecimento das ciências naturais foi e é usado em interesse da dominação e não de liberação. As exclusões e explorações se dão a partir de posições em divisões sociais, e não de incapacidades naturais, mesmo que ainda tentem se justificar pelo segundo registro as razões das desigualdades.

Uma das críticas da autora também visa questionar a separação que ocorre com a modernidade europeia de separação de natureza e cultural. Com essa modernidade, houve uma promessa que, com o desenvolvimento científico e tecnológico,



era necessário criar uma cisão entre natureza e cultura. A natureza, nesse contexto, transcende ao ser humano, mas pode ser manipulada em laboratório, sendo a cultura, no caso a sociedade, imanente aos seres humanos, que os transcendeu também, criando dois polos que não se misturam e não se confundem entre natureza e sociedade (Latour, 1994). Para Haraway (2013), esse fenômeno mascara como processos de políticas do corpo são incorporadas como técnicas de controle social, não dando abertura desse conhecimento se tornar uma ferramenta libertária. Nesse contexto, em que esse conhecimento científico que é usado para controle torna-se fetichizado, ele é colocado em uma posição que impossibilita seu questionamento, e invisibiliza os processos dialéticos dos humanos com seu mundo.

É criticado por Haraway (2013) como teorias críticas reificam essa posição fetichizada da ciência ao se desenvolver uma ciência que busca se distanciar das ciências naturais. Um outro caminho problemático que também fortalece essa posição de fetiche se dá ao concordar com essa posição moderna de percepção da natureza como inimiga, e que ela deve ser controlada, principalmente a partir do controle dos corpos “naturais”. Criar uma teoria crítica deve rejeitar o determinismo biológico das posições sociais, reconstruindo as ciências da vida. Um ponto importante nessa posição da autora é como a experiência e as teorizações sobre natureza e cultura são transformadas pelo nosso trabalho, sem criar uma relação de dominação da cultura sobre a natureza, e sem reduzir a natureza enquanto inimiga. Há a necessidade de transformar as fundações das vidas para transformar as relações com as ciências naturais, que devem acompanhar o desenvolvimento de teorias críticas.

Acredito que recuperar o trabalho de Donna Haraway no contexto da discussão sobre o hyperpop é importante em diversas frentes. Primeiramente, é possível compreender os vínculos das teorizações nas ciências humanas e naturais com a modernidade europeia, e suas reverberações na vivência cotidiana, percorrendo sobre possíveis caminhos que permitem visualizar um caminho de libertação. Um segundo elemento relevante seria como a pesquisadora permite visualizar como o corpo torna-se algo a ser controlado, e de como as ciências naturais são instrumentalizadas nesse processo de controle social. Por fim, um terceiro ponto relevante colocado pela autora é de como as teorias feministas e críticas não podem abandonar o natural em suas discussões, já que é exatamente essa separação que coloca o conhecimento

científico enquanto fetiche intocável. É necessário reivindicar a conexão e os processos dialéticos de natureza e cultura.

A partir dessas questões elencadas, é possível visualizar como a teoria de Donna Haraway pode inspirar análises sobre as produções e expressões do hyperpop. Seja por, como previamente foi citado, o hyperpop se demonstrar como uma experiência que está vinculada com a modernidade europeia, cujas reverberações interessam muito a autora, bem por como o gênero musical questiona os limites e quais são as expressões humanas. Com os filtros de vozes, que criam um timbre quase-humano, que é reconhecido em momentos como uma voz de uma pessoa, em outros como um instrumento sintético, ou na performance de melodias que possuem suas velocidades aceleradas, com a duração das notas encurtadas, o hyperpop leva ao extremo a noção de ciborgue elaborada por Haraway (2013).

Como ela bem mesmo colocou, a associação realizada por Haraway (2013) do ciborgue na categoria de monstro pode inspirar diversas leituras do gênero musical do hyperpop. Acredito que os usos da voz é onde melhor pode ser compreendida essa questão. Isso pode ser percebido no trabalho do produtor A.G. Cook. Desde o álbum PC Music Vol. 1 é possível ver como há um tensionamento do que pode ser enquadrado como humano na canção Beautiful. No início da música já são utilizadas faixas de áudio modificadas, que soam como vozes que passaram por vários filtros, ou é uma faixa criada a partir do uso do *software* Vocaloid, por exemplo, que é um programa de síntese de voz, que permite programar letra e voz para simular uma voz cantando. É, portanto, impossível, principalmente para um ouvido amador, discernir o que é máquina e o que é pessoa. Isso serve desde para as faixas do início da canção como para a voz principal que se inicia a partir de 28 segundos da música. Essa tendência de tensionar os limites de uma voz humana, e de questionar as convenções sobre como ela pode ser identificada, também estão presentes no último trabalho solo do musicista. Em seu álbum Britpop, de 2024, há diversas canções que se utilizam dessas estratégias para criar essa estética do hyperpop. Um dos exemplos é a música Prismatic, que também parece utilizar o *software* Vocaloid para criar breves fonemas com diversos cortes na faixa de áudio para chegar no resultado esperado. Além dela, no álbum também estão presentes canções como Heartache, que possui frases mais longas, que parecem mais uma voz que canta a letra, porém também há um tensionamento de qual é o gênero da

pessoa que canta, da humanidade desse cantar. É possível ao longo do álbum inteiro perceber diversos exemplos, em níveis diferentes, do tensionamento sobre a identificação das vozes, e do envolvimento da tecnologia na expressão humana.

Esse tensionamento do que é classificado enquanto humano, e dos monstros que surgem a partir das dificuldades de classificar em um sistema binário de gênero que orientam como uma voz deve soar, necessariamente se vincula aos debates sobre os estudos de gênero. Os estudos de gênero permitem perceber historicamente a constituição do gênero enquanto categoria que organiza os agrupamentos sociais, e como eles também organizam e operam a criação da normalidade no cotidiano. Como é analisado por Pedro (2005), a teoria feminista permite observar os significados atribuídos à diferença sexual, possibilitando a percepção dos contextos políticos em que a diferença é criada e verificando como “o ‘verdadeiro homem’ ou a ‘verdadeira mulher’ são diferentes em cada período do passado, procurando sempre se diferenciar um do outro, e ao mesmo tempo nunca coincidindo com as pessoas de ‘carne e osso’” (Pedro, 2005, p. 87). Entender essas verdades nas diferenças implica, também, compreender os enquadramentos que são estabelecidos para reconhecimento do que é ser uma pessoa, que necessariamente está vinculado ao pertencimento de um desses grupos.

Nesse debate sobre a categoria gênero e o questionamento sobre como ela é calcada no sexo biológico, Pedro (2005) ressalta a importância do trabalho de Judith Butler. Com sua “teoria performática”, gênero atua como um efeito discursivo, e o sexo, nesse contexto, seria um efeito do gênero, questionando o gênero como qualidade cultural do sexo. É ressaltado pela autora como Butler deixa de pensar o sexo como significativo sobre o qual será construído um significado em determinado contexto, demonstrando como relações de gênero instituem o sexo e atuam na defesa da heterossexualidade obrigatória. Essas contribuições são importantes para perceber como monstros são constituídos nas expressões do hyperpop, complexificando sua relação com a aceleração moderna, o mercado capitalista, mas, também como expressão que tensiona a normatividade de gênero.

É ressaltado por Butler (2014) como gênero é uma norma, principalmente enquanto “uma forma de poder social que produz o campo inteligível de sujeitos, e um aparato pelo qual o binarismo de gênero é instituído” (2014, p. 261). É reiterado pela autora como essa norma e a sua idealidade estão vinculadas com as práticas

que governa, e como essa idealização pode ser problematizada, desidealizada e desinvestida. A norma depende das práticas sociais, que a atualizam e a reidealizam, sendo reproduzida em processos de corporificação. A norma não pode ser reduzida a suas aplicações, mas também não pode ser separada delas, ela é produzida na produção do campo, e é “pela virtude de seu poder repetido de conferir realidade, é que a norma é constituída como uma norma” (2014, p. 267).

Para Butler (2014), as regulações de gênero operam através de normas. A regulação se apoia em categorias que tornam os indivíduos intercambiáveis, e está vinculada ao processo de normalização, ativamente engajando os indivíduos na produção e manutenção da norma sobre o que deve ser um homem ou mulher, sobre como a linguagem deve atuar e como a sexualidade deve ser vivenciada. As regulações, portanto, estão centradas na “produção de parâmetros de pessoas, isto é, a construção de pessoas de acordo com normas abstratas que ao mesmo tempo condicionam e excedem as vidas que fabricam – e quebram” (2014, p. 272).

É explicitado por Butler (2004) como as concepções normativas de gênero podem desfazer a humanidade de alguém, impossibilitando a vivência de sua vida, e ressalta como desfazer as normativas pode inaugurar novas formas de experiência de vida. Gênero é um fazer contínuo, que demanda uma atividade de contínua performatividade, e isso ocorre no coletivo, um “fazer” com o outro, mesmo que o outro esteja presente apenas no imaginário de quem está performando. Performar gênero é complexo e está vinculado com tornar-se uma pessoa dentro de normas sociais, em que o reconhecimento enquanto humano está vinculado a esse processo. A agência está, exatamente, em pensar como essas normas são reinstauradas nas práticas, e como a agência é aberta ao perceber como se dá a constituição do mundo, e de como ele se constitui sem a concordância de diversas pessoas, e o potencial de rivalizar com essas normativas. Apesar das dificuldades que estão presentes nesse ato, esse ato não é impossível, e é muito importante ressaltar a possibilidade desse.

É analisado por Butler (2004) como o “Eu” é constituído por normas, mas também pode se relacionar de forma transformativa com essas normas. Nesse processo, o “Eu” pode se desfazer, tornar-se inteligível, um deixar de ser pessoa para refazer o que torna uma pessoa. Ao questionar os termos de reconhecimento, a vida pode deixar de se enquadrar enquanto vida, porém, simultaneamente, viver nos

enquadramentos pode tornar uma vida impossível de ser vivida. Nesse dilema estão as atitudes e práticas que buscam abrir a possibilidade de diferentes modos de vida. A crítica das normativas de gênero se situam, portanto, no contexto da vida passível de ser vivida, e de maximizar essas possibilidades de vida vivível, junto do processo de minimizar a possibilidade de uma vida se tornar insuportável de ser vivida.

A teoria de Butler (2004) busca afirmar como a fantasia cultural operacionada pelo gênero não é possível de ser distinguida da vida material que a organiza. Nesse processo, é importante perceber como, ao considerarmos expressões de gênero autênticas ou inautênticas, há uma ontologia de gênero que condiciona esse olhar, e que essas noções de realidade determinam os corpos e sexualidades consideradas reais. Porém, essas ontologias estão abertas para rearticulação, não sendo importante apenas entender os termos em que gênero se naturaliza e se estabiliza, mas também traçar onde o sistema binário é disputado e sua coerência é questionada. A realidade pode ser questionada, com novos modos de realidade atuando no local da previamente vigente.

É importante ressaltar como para Butler (2004) o ser está sempre se tornando, com a sua constituição estando sempre aberta para tomar novas formas. O corpo ocupa a norma em diversas formas, a excedendo, reconstituindo, expondo ela, não podendo ser completamente controlado por ela. Em momentos, se adaptar à norma pode ser também uma estratégia de quebrá-la, pois o ser que se adapta pode ser também que foge a ela, mas se utiliza de sua adaptação para sobreviver. Gênero em si é o efeito da performance em um contexto em que há normas que governam e ditam o que é real, e essas normas são questionadas nas práticas, que podem expor as normas e alterar seus modos de reprodução. A vivência cotidiana e a agência do indivíduo demandam aumentar a noção de humano e de pessoa, abrindo espaço para suas contínuas ressignificações.

A vida deixa de ser algo dado como natural para Butler (2004), pois, para entender o que ela significa, e o que torna uma vida vivível, é necessário entender quais as condições normativas que devem ser cumpridas para uma vida se tornar viva. Essa definição busca ir além de configurações biológicas mínimas, mas questiona os paradigmas do que estamos considerando uma vida humana, e o que é necessário para criar condições de viver uma vida.

As teorias de Butler (2014, 2004) e Haraway (2013) permitem adentrar no terreno de questionamento sobre o que constitui uma pessoa, o que consideramos “monstros”, como se qualifica alguém como pessoa, e como todos esses processos estão vinculados à experiência de gênero. Os enquadramentos de gênero e sua relação com o uso das Ciências Naturais como ferramenta de justificativa ontológica atuam na manutenção de uma realidade que determina vidas que são vivas, e vidas que não são vivas. Esses postulados podem ser questionados a partir das ações e das experiências cotidianas das pessoas, que, como Butler (2004) ressalta, não estão limitadas a apenas repetir as normas, podendo questioná-las e resignificá-las a partir de suas práticas.

Nesse contexto, percebo como expressões de gêneros musicais como o hyperpop são importantes para reconfigurar e tensionar as normas de gênero, podendo expressar esteticamente outras formas de ser, de habitar um corpo, de expressar ideias e sentimentos. O gênero, ao trazer em diversas músicas vozes e expressões não enquadráveis em gêneros binários, permite visualizar e habitar um mundo que vai além dos limites das regulações de gênero. A importância desse tipo de experiência é inestimável na realidade contemporânea, pois permite aumentar o registro de identificação do que é ser uma pessoa, de se emocionar com a voz de alguém que foge do enquadramento da heteronormatividade.

Um bom exemplo da experiência de gênero que é questionada e performada de diferentes formas ao longo de uma obra é o álbum OIL OF EVERY PEARL'S UN-INSIDES da artista SOPHIE. Abrindo o álbum com a canção It's Okay To Cry, uma música com um arpejo utilizando um sintetizador com timbres brilhantes, com uma voz sussurrante que fala para uma pessoa que possui carinho que ela pode chorar, e que ela vai estar lá para acolher. A abertura apresenta a obra com uma humanidade quase inquestionável a partir de diversos enquadramentos. Porém, na música seguinte, Ponyboy, em que a voz da mesma cantora é passado por vários filtros de voz, soando como transposta diversas oitavas abaixo, com um som quase gutural eletrônico, que canta sobre desejos sexuais BDSM, de *roleplay* de animais. Há a tentativa de tentar soar como esse animal mecânico, de criar uma tentação sexual, que é um dos temas do álbum. Essas dinâmicas podem ser percebidas nas passagens da letra da canção:

Pise na minha embreagem/ está sentindo o sangue quente correr?/ apague a luz/ faça o pônei trotar duas vezes/ puxe as rédeas/ faça o pônei engraxar a crina/ prenda seu brinquedo/ apenas um pequeno pônei/ bem, me dê isso rápido/ [...] Pônei, menino pônei/ foi ele quem fez isso/ pônei, menino pônei/ meu bebê, pônei/ ele é apenas um pônei/ ela é apenas um pônei/ elu é apenas um pônei/ pônei, menino pônei<sup>4</sup>.

Tornar explícito como outras formas de experiência sexual se aliam com a estética industrial da canção, que buscam tensionar os limites da expressão de si. O uso da modulação da voz permite inserir o ouvinte no contexto de uma prática sexual não normativa, e questiona a heterossexualidade compulsória, que, como elabora Butler (2003), institui a possibilidade de existência apenas no binarismo de gênero, em que a diferenciação binária apenas torna possível a heterossexualidade enquanto possibilidade de desejo e prática sexual. SOPHIE, aqui, questiona a voz de uma pessoa, e ao questionar essa voz, também questiona os limites da identidade de gênero e do desejo sexual. O menino pônei não é um gênero definido, como é possível perceber na letra, podendo ser um ele, um ela, ou um *they*, que, para este ensaio, optei por traduzir enquanto elu, permitindo perceber como há essa explícita posição de expressar as identidades e os desejos além do binarismo de gênero. O clipe da música também ajuda a entender o que pode diferir o hyperpop de outros gênero pop, principalmente com a intensidade e a tensificação de suas expressões identitárias. Apesar de seguir uma montagem clássica de videoclipes de música pop, com projeções de imagens em uma grande tela atrás da cantora que dança na frente delas, o clipe de Ponyboy traz danças e elementos que se associam com práticas BDSM. Ao trazer imagens na tela como letterings do nome da canção com detalhes fofos, e imagens infantis de pôneis atrás da musicista e das dançarinas, cria-se esse tensionamento e esse deslocamento das possibilidades de sentido na canção, aumentando as possibilidades de expressão de si e dos processos de subjetivações que não caberiam geralmente em performances pop, como pode ser percebido na imagem a seguir:

---

<sup>4</sup> Tradução do autor da letra: Step on my clutch/ Can you feel the hot blood rush?/ Switch out the light/ Make the pony trot two times/ Pull up the reins/ Make the pony grease his mane/ Harness your toy/ Just a little ponyboy/ Well, gimme that fast/ [...] Pony, ponyboy/ It's the one that he did it/ Pony, ponyboy/ My baby boy, ponyboy/ He is just a pony/ She is just a pony/ They is just a pony/ Pony, ponyboy.



**Figura 2** – videoclipe da música Ponyboy

Fonte: videoclipe da música no Youtube<sup>5</sup>.

Diversas outras canções do álbum permitem perceber como a artista refaz sua performance de gênero em cada música, expressando diferentes formas de ser, e de como todas elas fazem parte de si. Há uma busca de quebrar com as normas e tensionar as regulações. Inspirado por Butler (2004), percebo como, até quando a artista conforma uma identidade de gênero na performance de *It's Okay To Cry*, a obra se apropria dessas diversas possibilidades de expressar sentimentos e viver uma vida. Além dos enquadramentos heteronormativos e além das separações da pessoa e da máquina, obras assim se propõem a aumentar o registro do que é humano, e aumenta, também, as possibilidades de reconhecer a complexidade desse olho que chora.

Os tensionamentos proporcionados pelo hyperpop permitem a vivência, a partir da prática musical, de outros registros de gênero, seja por quem cria ou por quem ouve as canções. Novos enquadramentos de uma vida passível de ser vivida tornam-se possíveis a partir dessas práticas, e a ontologia binária pode ser questionada na contínua reatualização das normas de gênero.

---

<sup>5</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=uERIXLWeik0&ab\\_channel=SOPHIE](https://www.youtube.com/watch?v=uERIXLWeik0&ab_channel=SOPHIE). Acesso em 25 de Novembro de 2024.

## Hyperpop enquanto expressão do contemporâneo

Como busquei demonstrar no debate até o momento, a análise sobre as identidades e as identificações proporcionadas pelo hyperpop ajudam imensamente a compreender o contemporâneo. Esse contemporâneo é marcado por processos que não são necessariamente inéditos, porém eles tomam novas formas e dinâmicas no contexto das práticas musicais atuais.

Tomando como duas principais dimensões de análise, o presente ensaio visou compreender como um gênero musical pode surgir, servindo como representação, enquanto também constitui, diversos processos e fenômenos da realidade contemporânea. No caso deste trabalho, foram pensados parâmetros para a compreensão da expressão de gênero e da experiência da aceleração a partir do hyperpop, porém defendo que o gênero musical vai além dos limites dessas duas camadas. A sua complexidade demanda maiores estudos sobre outros processos que também estão expressos em sua prática, e que também acabam se relacionando com processos sociais em nível micro e macro. Bem como percebo que aceleração e gênero estão presentes simultaneamente nessas expressões, em que cada campo da experiência altera o outro no contato cotidiano, acredito que diversos outros fenômenos e categorias podem ser percebidas e trabalhadas a partir do hyperpop. Esse tipo de exercício permite observar como as práticas musicais representam e constituem as relações, que se situam entre demandas de diversas pessoas que constelam para formar um gênero musical, com diversos artistas construindo a realidade que os constrói.

A partir da dimensão de aceleração, é possível perceber como o hyperpop se relaciona com processos que advém da modernidade europeia, e de como ele atua com esses ideais. A atuação com esses ideais se dá por eles estarem no cotidiano, e não em uma esfera metafísica da experiência apenas. Por estarem no cotidiano, quem participa do gênero musical, seja musicista ou ouvinte, vive essa realidade e, por consequência, vive a aceleração, e os processos tecnológicos que demandam um contínuo

acréscimo de eficiência, que é sentido como o aumento de velocidade da vida cotidiana. Seja pelas músicas com alto bpm, números em títulos que vão continuamente aumentando, nomes escritos em letras de caixa alta, entre diversos outros signos presentes nas obras, o hyperpop abraça esse ideal de aceleração enquanto sua estética. Pensar essa apropriação é importante pois, mesmo que em momentos ela seja usada como uma crítica e até uma caricatura cartunesca do fenômeno, sua prática também acaba por reproduzir esse ideal, pois sua escuta também promove e engaja ativamente com essas dinâmicas.

A relação da aceleração e do hyperpop enquanto um vínculo de caráter capitalista pode ser percebido pela relação do gênero musical com a plataforma de *streaming* Spotify, atualmente o mais popular e utilizado no mundo, como indicado por Šmite *et al* (2023). Ao ser criada uma *playlist* pela plataforma, seu consumo aumentou exponencialmente, e se estabeleceu enquanto um dos gêneros musicais emergentes em escala global. Não é possível pensar levemente na influência e nos interesses da plataforma ao se considerar sua relação com outros grandes conglomerados midiáticos, e com os interesses de caráter capitalista de eficiência e consumo. O gênero musical, mesmo podendo ser interpretado a partir de uma lente contra-cultural, também alimenta e constitui os ideais que tenta se colocar contra, e fornece subsídios para a continuidade de processos de aceleração e transformação capitalista. As composições do hyperpop permitem a experiência musical da aceleração e, enquanto isso cumpre em suprir demandas subjetivas e materiais de quem participa dessa prática musical, que são elementos de extrema relevância na formação de um gênero musical, também deve ser importante realizar o debate das condições que motivam esse tipo de estética e prática.

Em relação às expressões de gênero vivenciadas pelo hyperpop, o gênero musical permite tensionar diversas normas e regulações de gênero em sua constituição. Seus vínculos com diversas comunidades LGBTQIA+ são visualizados a partir de diversos trabalhos e nas expressões e performances de diversos artistas, havendo um aprofundamento na relação da prática musical do gênero musical com a experiência queer.

Porém, além disso, por conta da sua reivindicação do uso da tecnologia para a modificação de expressões emocionais na música, o hyperpop permite

debater um fenômeno de imensa relevância para o cotidiano: quais são os enquadramentos que tornam uma vida reconhecível enquanto viva. Ao tensionar os limites do que uma voz pode soar, de que sons uma pessoa pode reproduzir, e dos diversos tópicos, temas e sentimentos que alguém pode experimentar, e como expressa essas várias experiências, o gênero musical aprofunda um debate que se organiza em torno de questionar o binarismo de gênero e a heterossexualidade compulsória. Ao tensionar essa relação, o hyperpop permite vislumbrar outras possibilidades de ser e habitar o mundo, defendendo e expressando esteticamente outros corpos possíveis. Como visto previamente por Butler (2004), que inspira esta análise, a experiência estética do hyperpop questiona o gênero como significado cultural do sexo, pois exatamente explicita como a identidade de gênero transforma o corpo.

Expressões estéticas como a do hyperpop possuem uma imensa relevância para poder ouvir e ter novas experiências do que uma pessoa pode ser. O gênero musical permite aumentar os registros do que é enquadrado como humanidade, e esse tipo de procedimento é inestimável para a transformação das condições de existência de diversas pessoas. Esse tipo de projeto possui o valor de tornar vidas que não eram passíveis de serem vividas, e busca desmontar um sistema de conhecimento coercitivo e compulsório que limita em larga escala as possibilidades de existências de diversos sujeitos.

Dialogar sobre e com o hyperpop, portanto, se apresenta enquanto um desafio. Principalmente, não é a intenção deste ensaio resolver este desafio, com suas diversas peculiaridades e complexidades. Enquanto suas expressões estéticas e seu uso da tecnologia vigentes reforçam princípios de aceleração, que se vinculam com processos opressores da modernidade europeia de caráter capitalista, o gênero musical também se utiliza destas tecnologias para transformar as relações de gênero, promovendo novas formas de expressão e performances de gênero. Nessa prática musical diversos elementos são utilizados, simultaneamente, para propagar e dar continuidade a processos que geram sofrimento por conta da aceleração social, enquanto também geram libertação ao aumentar os enquadramentos do que pode ser uma pessoa, e como essa pessoa pode habitar o mundo.

Buscar uma coerência nesse processo parece uma empreitada fadada ao fracasso, pois é exatamente ao lidar com essas contradições que podemos

melhor compreender como as diversas expressões e práticas musicais constituem e transformam a realidade cotidiana. Acredito que as contribuições do hyperpop vão muito além das citadas neste trabalho, e espero que ele possa dar continuidade ao debate, inspirando novas análises sobre práticas musicais emergentes e relevantes para a compreensão do cotidiano.

### Referências bibliográficas

ACOSTA, Alberto. **O Bem Viver: uma oportunidade para imaginar outros mundos**. São Paulo: Elefante, 2016.

ALVA, Darío. **1000 gecs and the Tree of Clues**. 2020. Disponível em: <https://images.genius.com/c0fe72170114956569e80c2a70718560.1000x1000x1.png>.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

BUTLER, Judith. Regulações de gênero. Tradução: Cecilia Holtemann. **Cadernos pagu**, v. 42, 2014.

BUTLER, Judith. **Undoing gender**. New York; London: Routledge, 2004.

CECCHETTO, David; MACDONALD, Cameron. Listening through a pandemic: Silence, noisemaking, and music. In GAMMEL, Irene; WANG, Jason. **Creative Resilience and COVID-19**. New York; London: Routledge, 2022.

FABBRI, Franco. Uma teoria dos gêneros musicais: duas aplicações. Tradução: Marcio Giacomini Pinho. **Revista Vórtex**, [S. l.], v. 5, n. 3, p. 1–31, 2017.

HARAWAY, Donna. (2013). **Simians, cyborgs, and women: The reinvention of nature**. New York; London: Routledge.

LATOUR, Bruno. **Jamais fomos modernos**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

LUCE, Miles. The “Gec-Effect”: How 100 Gecs Renders Genre and Gender Absurd. **Zenith! Undergraduate Research Journal for the Humanities**, v. 5, n. 1, 2021.

MACDONALD, Cameron. The Alien Resonances and Queer Obscurities of Hyperpop’s 100 gecs. **Journal of Popular Music Studies**. v. 36, n.2, 2024.

MARCH, Lucy. "Wrap You Up in My Blue Hair": Vocaloid, Hyperpop, and Identity in "Ashnikko Feat. Hatsune Miku – Daisy 2.0". **Television & New Media**, v. 24, n. 8, 2023.

MARTINEZ PANDIANI, Delfina Sol. The wicked problem of naming the intangible: abstract concepts, binary thinking, and computer vision labels. **Future Humanities**, v. 2, n.1-2, 2024.

QUIJANO, Aníbal. Colonialidad y modernidad/racionalidad. **Perú indígena**, v. 13 n.29, p. 11-20, 1992.

PEDRO, Joana Maria. Traduzindo o debate: o uso da categoria gênero na pesquisa histórica. **História (São Paulo)**, v. 24, n. 1, 2005.

ROSA, Hartmut. **Aceleração**: a transformação das estruturas temporais na Modernidade. São Paulo: Editora Unesp, 2020.

ROSA, Hartmut. **Alienação e aceleração**: Por uma teoria crítica da temporalidade tardo-moderna. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2022.

ROSA, Hartmut. **Resonance: A sociology of our relationship to the world**. Cambridge & Medford, MA: Polity Press, 2019.

ROSA, Hartmut. Social acceleration: ethical and political consequences of a desynchronized high-speed society. **Constellations**, v. 10, n. 1, 2003.

ROSA, Hartmut; DÖRRE, Klaus; LESSENICH, Stephan. Appropriation, activation and acceleration: The escalatory logics of capitalist modernity and the crises of dynamic stabilization. **Theory, Culture & Society**, v. 34, n.1, 2017.

SHEWEY, Don. COCTEAU TWINS: MOOD MUSIC FOR THE ARTY. 7 days, Outubro, 1988. Disponível em: [https://www.donshewey.com/music\\_articles/cocteau\\_twins.html](https://www.donshewey.com/music_articles/cocteau_twins.html). Acesso em: 04 de Setembro de 2024.

SILVEIRA, Fabrício; FERNANDEZ, Rodrigo. "Nasci com sintetizadores dentro de mim": hyperpop, plataformas digitais e um futuro pós-gênero. **MusiMid: Revista Brasileira de Estudos em Música e Mídia**, [S. l.], v. 4, n. 1, p. 67–81, 2023.

ŠMITE, Darja, *et al.* Decentralized decision-making and scaled autonomy at Spotify. **Journal of Systems and Software**, v. 200, 2023.

## Discografia

100 GECS. 1000 geecs. Los Angeles: Dog Show, 2019. Disponível em: [https://www.youtube.com/playlist?list=OLAK5uy\\_nclbiS0BaG1siJDXJJw3VSXe486k9uzAM](https://www.youtube.com/playlist?list=OLAK5uy_nclbiS0BaG1siJDXJJw3VSXe486k9uzAM). Acesso em 26 de Agosto de 2024.

100 GECS. gec 2 Ü. In. 100 GECS. 1000 geecs. Los Angeles: Dog Show, 2019. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=o0BpPA9E-rA&list=OLAK5uy\\_nclbiS0BaG1siJDXJJw3VVSXe486k9uzAM&index=10&pp=8AUB](https://www.youtube.com/watch?v=o0BpPA9E-rA&list=OLAK5uy_nclbiS0BaG1siJDXJJw3VVSXe486k9uzAM&index=10&pp=8AUB). Acesso em 26 de Agosto de 2024.

100 GECS. 10,000 geecs. Los Angeles: Dog Show, 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLxA687tYuMWiziE3xe6VLh662gG-Qxnzn>. Acesso em 26 de Agosto de 2024.

A.G. COOK. Beautiful In. PC MUSIC. PC Music Volume 1, 2015. Disponível em: <https://pcmusic.bandcamp.com/track/beautiful>. Acesso em 02 de Setembro de 2024.

A.G. COOK. Britpop. London: New Alias, 2024. Disponível em: [https://www.youtube.com/playlist?list=OLAK5uy\\_myAb7D1OL-7c3c15jVz6auMLIIDVBU2w](https://www.youtube.com/playlist?list=OLAK5uy_myAb7D1OL-7c3c15jVz6auMLIIDVBU2w). Acesso em 02 de Setembro de 2024.

A.G. COOK. Heartache. In. A.G. COOK. Britpop. London: New Alias, 2024. Disponível em: [https://www.youtube.com/playlist?list=OLAK5uy\\_myAb7D1OL-7c3c15jVz6auMLIIDVBU2w](https://www.youtube.com/playlist?list=OLAK5uy_myAb7D1OL-7c3c15jVz6auMLIIDVBU2w). Acesso em 02 de Setembro de 2024.

A.G. COOK. Prismatic. In. A.G. COOK. Britpop. London: New Alias, 2024. Disponível em: [https://www.youtube.com/playlist?list=OLAK5uy\\_myAb7D1OL-7c3c15jVz6auMLIIDVBU2w](https://www.youtube.com/playlist?list=OLAK5uy_myAb7D1OL-7c3c15jVz6auMLIIDVBU2w). Acesso em 02 de Setembro de 2024.

CHARLI XCX. Vroom Vroom. In. CHARLI XCX. Vroom Vroom EP. Vroom Vroom Recordings, 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kZ1FFg6u4-0&pp=ygUWdnJvb20gdnJvb20gY2hhcmxpiHhjeA%3D%3D>. Acesso em 02 de Setembro de 2024.

SOPHIE. OIL OF EVERY PEARL'S UN-INSIDES. London: Transgressive Records, 2018. Disponível em: [https://www.youtube.com/playlist?list=OLAK5uy\\_nluWbmNU2rrHYHClu\\_K8g\\_oj0y8TN7iH4](https://www.youtube.com/playlist?list=OLAK5uy_nluWbmNU2rrHYHClu_K8g_oj0y8TN7iH4). Acesso em 02 de Setembro de 2024.

SOPHIE. It's Okay to Cry. In. SOPHIE. OIL OF EVERY PEARL'S UN-INSIDES. London: Transgressive Records, 2018. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=m\\_S0qCeA-pc&list=OLAK5uy\\_nluWbmNU2rrHYHClu\\_K8g\\_oj0y8TN7iH4&index=1&pp=8AUB](https://www.youtube.com/watch?v=m_S0qCeA-pc&list=OLAK5uy_nluWbmNU2rrHYHClu_K8g_oj0y8TN7iH4&index=1&pp=8AUB). Acesso em 02 de Setembro de 2024.

SOPHIE. Ponyboy. In. SOPHIE. OIL OF EVERY PEARL'S UN-INSIDES. London: Transgressive Records, 2018. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=uERIXLWeik0&list=OLAK5uy\\_nluWbmNU2rrHYHClu\\_K8g\\_oj0y8TN7iH4&index=2&pp=8AUB](https://www.youtube.com/watch?v=uERIXLWeik0&list=OLAK5uy_nluWbmNU2rrHYHClu_K8g_oj0y8TN7iH4&index=2&pp=8AUB). Acesso em 02 de Setembro de 2024.

Recebido: 04/09/2024

Aceito: 29/11/2024



## A WINSTON PARVA DE LARS VON TRIER: ESTABELECIDOS E *OUTSIDERS* EM *DOGVILLE* (2003)

Bruno José Yashinishi<sup>1</sup>

Tony Honorato<sup>2</sup>

**Resumo:** Esse artigo faz uma análise do filme *Dogville* (2003), dirigido por Lars von Trier, à luz da perspectiva sociológica de Norbert Elias e John Scotson (2000). Em *Os estabelecidos e os outsiders*, Elias e Scotson estudaram as relações de poder em uma pequena comunidade, de nome fictício Winston Parva, nas proximidades de Leicester, na Inglaterra. Os autores investigam a oposição entre os antigos (estabelecidos) e os novos habitantes da comunidade (outsiders), a fim de explicar as relações de poder, as tensões e as formas da exclusão social por meio de práticas, como a desconfiança, as fofocas e o menosprezo pelos outsiders. Essas questões estão presentes no filme *Dogville* e vividas pela personagem Grace (Nicole Kidman), que por ser ela mesma alguém “de fora”, enfrenta dramas semelhantes aos dos outsiders de Winston Parva, indo da hospitalidade interesseira dos moradores do pequeno vilarejo até o surpreendente desfecho da trama

**Palavras-chave:** cinema e sociologia; interação social; estabelecidos e outsiders; normas sociais.

---

<sup>1</sup> Doutorando em Educação pela Universidade Estadual de Londrina (UEL). Bolsista da CAPES. Mestre em História, cultura e identidades pela Universidade Estadual de Ponta Grossa - UEPG. Possui pós graduação lato sensu em Metodologia do ensino de Filosofia e Sociologia, pós graduação lato sensu em Docência do Ensino superior e pós graduação lato sensu em Metodologia do Ensino de História e Geografia, ambas pela UNINA Curitiba - PR. Possui pós graduação lato sensu em Humanidades Estudos Interdisciplinares em Educação, Cultura e Contemporaneidade pela Universidade Estadual do Norte do Paraná - UENP. Graduado em História pela Universidade Estadual do Norte do Paraná. Graduado em Filosofia pelo Centro Educacional Claretiano - Studium Theologicum de Curitiba. Graduado em Sociologia pela Universidade Paulista - UNIP.

<sup>2</sup> Pós-Doutor em Educação pela UNESP/FFC-Marília, Doutor em Educação Escolar pela UNESP/FCL-Araraquara. Professor do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual de Londrina, UEL. Bolsista Produtividade em Pesquisa do CNPq. Líder do Grupo de Pesquisa Processos Civilizadores (Diretório CNPq), membro do Laboratório de Ensino e Pesquisa em História da Educação (LEPHE/CNPq) e membro do Grupo de Pesquisa A sociologia figuracional de Norbert Elias (UNIFESP/CNPq).

## LARS VON TRIER'S WINSTON PARVA: ESTABLISHED AND OUTSIDERS IN *DOGVILLE* (2003)

**Abstract:** This article analyzes the film *Dogville* (2003), directed by Lars von Trier, in the light of the sociological perspective of Norbert Elias and John Scotson (2000). In *The Established and the Outsiders*, Elias and Scotson studied power relations in a small community, by the fictitious name Winston Parva, near Leicester, England. The authors investigate the opposition between the old (established) and the new inhabitants of the community (outsiders), in order to explain power relations, tensions and forms of social exclusion through practices such as mistrust, gossip and the contempt for outsiders. These issues are present in the film *Dogville* and experienced by the character Grace (Nicole Kidman), who, being herself an “outsider”, faces dramas similar to those of Winston Parva's outsiders, ranging from the self-serving hospitality of the small village residents to the surprising outcome of the plot.

**Keywords:** cinema and sociology; social interaction; established and outsiders; social norms.

## Introdução

O filme *Dogville* é uma coprodução entre Dinamarca, Suécia, Reino Unido, França e Alemanha. Dirigido e roteirizado pelo cineasta dinamarquês Lars von Trier e lançado em 2003, o filme possui uma narrativa apresentada em dez partes, incluindo um prólogo, que é um “segmento que antecede a apresentação e, em geral, narra a estória pgressa à da narrativa” (Campos, 2011, p. 388), foi filmado em tablado, com cenário minimalista, remetendo a uma peça teatral (Ballerini, 2020).

A trama do filme se passa em uma pequena cidade chamada Dogville, nos arredores das Montanhas Rochosas dos Estados Unidos, durante a década de 1930. O lugarejo é relativamente pacato, onde seus habitantes convivem de forma harmoniosa e atendendo a rígidos costumes estabelecidos historicamente. A monotonia de Dogville é, no entanto, abalada quando uma estranha chega de forma misteriosa à cidade. Grace (Nicole Kidman) está se refugiando da perseguição de gângsteres e, por acaso, busca abrigo em Dogville. O escritor local Tom Edison Jr. (Paul Bettany) decide ajudar Grace e convencer os demais moradores a acolhê-la por um tempo.

Durante o período de estadia, Grace começa a se integrar a comunidade e prestar serviços aos seus habitantes em troca de segurança. No entanto, no decorrer da trama, os moradores de Dogville começam a explorar a jovem forasteira de formas cada vez mais cruéis, inclusive com abusos sexuais e psicológicos. A situação se agrava ainda mais depois que a polícia começa a investigar o paradeiro de Grace e a comunidade a tratar como um problema. O desfecho do filme é surpreendente, com a chegada dos gângsteres à Dogville, a revelação de que a jovem é filha do chefe do grupo e um clímax violento e, ao mesmo tempo, catártico.

Os dramas vividos por Grace no filme permitem analisar a obra sob à luz dos estudos sociológicos de Norbert Elias e John L. Scotson (2000), presentes no livro *Os estabelecidos e os outsiders*. Os autores estudaram as relações de poder em uma pequena comunidade, de nome fictício Winston Parva, nas proximidades de Leicester, na Inglaterra, entre os anos 1950 e 1960. Nessa obra, Elias e Scotson investigam a oposição entre os antigos (estabelecidos) e os novos habitantes da comunidade (*outsiders*), a fim de explicar as relações de poder, as tensões e as formas da exclusão

social por meio de práticas, como a desconfiança, as fofocas e o menosprezo pelos *outsiders*.

Nesse sentido, o presente artigo fará uma análise do filme *Dogville* tomando como referência a obra de Elias e Scotson. Para tanto, serão apresentados o contexto e as principais conclusões dos estudos sobre os estabelecidos e os *outsiders* em Winston Parva e como as contribuições teóricas formuladas na obra podem servir como ferramenta de análise para a narrativa cinematográfica de *Dogville*, tendo em vista a temática, os personagens e outros elementos do filme.

### ESTABELECIDOS E *OUTSIDERS* EM WINSTON PARVA

No livro *Os estabelecidos e os outsiders: Sociologia das relações de poder a partir de uma pequena comunidade*, Norbert Elias e John L. Scotson (2000) demonstram os resultados de uma pesquisa realizada entre os anos de 1950 e 1960 sobre a delinquência juvenil, a organização familiar e as associações locais de uma pequena cidade, nas proximidades de Leicester, na Inglaterra, chamada Winston Parva.

A comunidade era formada por três zonas diferentes: a zona 1, correspondente à área de classe média da cidade, contendo a população mais privilegiada; a zona 2, composta por famílias de operários estabelecidos há duas ou três gerações, formando a região mais antiga; e a zona 3, área mais recente, formada por famílias de operários. Apesar de não existirem grandes diferenças nos aspectos de nacionalidade, etnia, renda, trabalho ou nível educacional entre os habitantes de Winston Parva, Elias e Scotson demonstram que havia uma separação evidente entre dois grupos sociais: o dos estabelecidos, formado pelos habitantes das zonas 1 e 2 e que ocupavam posições de poder e prestígio na comunidade; e o dos *outsiders* (os de fora, marginais, excluídos), formado pelos moradores da zona 3, que eram marginalizados pelo outro grupo:

Bastava falar com as pessoas de lá para deparar com o fato de que os moradores de uma área, na qual viviam as famílias nativas, consideravam-se humanamente superiores aos

residentes da parte vizinha da comunidade, de formação mais recente. Recusavam-se a manter qualquer contato social com eles, exceto exigindo por suas atividades profissionais; juntavam-nos todos num mesmo saco, como pessoas de uma espécie inferior. Em suma, tratavam todos os recém-chegados como pessoas que não se inseriam no grupo, como ‘os de fora’ [outsiders]. (Elias; Scotson, 2000, p. 20).

A pergunta sociológica que motiva os autores é justamente: “como é que os membros de um grupo mantêm entre si a crença de que são mais poderosos e seres humanos melhores do que os de outro grupo, ao mesmo tempo em que impõem essa mesma crença aos menos poderosos?” (Leão; Landini, 2022, p. 67).

Para Elias e Scotson (2000), o fator que motivava essa segregação na comunidade consistia no tempo de residência. Os moradores mais antigos formaram entre si fortes vínculos de parentesco e de amizade, tendo histórias em comum e maior intimidade para compartilhar acontecimentos individuais e da comunidade. No entanto, os moradores que chegaram há menos tempo não partilhavam dos mesmos aspectos de sociabilidade dos outros moradores que chegaram há mais tempo, além de não possuírem laços e vínculos tão fortes com Winston Parva.

Naquela pequena comunidade, a superioridade de forças do grupo estabelecido desde longa data [...] baseava-se no alto grau de coesão de famílias que se conheciam havia duas ou três gerações, em contraste com os recém-chegados, que eram estranhos não apenas para os antigos residentes como também entre si. Era graças a seu maior potencial de coesão, assim como à ativação deste pelo controle social, que os antigos residentes conseguiam reservar para as pessoas de seu tipo os cargos importantes das organizações locais, como o conselho, a escola ou o clube, e deles excluir firmemente os moradores da outra área, os quais, como grupo, faltava coesão (Elias; Scotson, 2000, p. 22).

As consequências dessa divisão entre os moradores de Winston Parva implicavam no aumento dos índices de criminalidade da localidade, sendo decorrentes do processo de estigmatização sofrido pelos novos moradores. Elias e Scotson consideram que a rotulação negativa, a exclusão da vida comunitária, o preconceito e os estigmas sociais aplicados aos *outsiders* são frutos da afirmação da superioridade moral e da manutenção do *status* social privilegiado dos moradores estabelecidos.

Ainda que a obra *Os estabelecidos e os outsiders* tenha investigado uma pequena comunidade específica, suas conclusões fazem alusão a diversas situações históricas e cotidianas em que um grupo social estigmatize e inferiorize outros grupos.

De forma ampla, o embate entre os grupos estabelecidos e outsiders pode ser compreendido também como parte da história do processo de civilização ocidental, o qual não deve ser reduzido às lutas que redundaram na queda dos senhores feudais, tampouco resumido às disputas entre as classes aristocráticas e burguesas. O modelo teórico estabelecidos-outsideers joga luz nos conflitos sociais que dividem os seres humanos e os colocam uns em oposição aos outros, possibilitando analisar as lógicas distintivas que formam a base da autojustificação para processos de estigmatização e discriminação que envolvem graus diversos de violência simbólica, psicológica ou física (Leão; Landini, 2022, p. 77).

O estudo desenvolvido por Elias e Scotson permite a reflexão sobre as dinâmicas de poder e exclusão ainda presentes na atualidade e em diversos contextos sociais. Essas dinâmicas estão fundamentadas no sentimento de superioridade de um grupo social sobre outro, levando à exclusão e a persistência dos estigmas sociais.

### **Os estabelecidos de *Dogville***

A narrativa do filme *Dogville* é dividida em um prólogo e 9 capítulos, apresentados de forma linear e semelhante a uma peça teatral. Para Marcelo Matos (2009), o filme de Lars von Trier utiliza a linguagem teatral em sua estrutura narrativa valendo-se da encenação dialética das peças de Bertold Brecht, conforme Marcelo Matos (2009, p. 112):

No filme *Dogville*, o distanciamento brechtiano é explicitamente notado na concepção cenográfica onde toda uma cidade é construída no imaginário do espectador a partir de desenhos e indicações de marcas no chão. Os atores andam naturalmente por elas obedecendo fielmente as suas entradas e saídas, criando, assim, a sensação de serem peças de um jogo num tabuleiro.

Já no prólogo são apresentados alguns personagens, habitantes da pequena

Dogville. Tom, o escritor, se relaciona com todos eles de forma amistosa, demonstrando a familiaridade e os laços de sociabilidade e coesão entre o grupo dos estabelecidos.

No capítulo 1, Tom conhece Grace. O jovem escritor ouve sons de tiros e em seguida percebe a presença de Grace perambulando pela Elm Street, a única rua da cidade<sup>3</sup> Após esconder a moça e dispersar com os criminosos que a estavam perseguindo, Tom acolhe Grace em sua casa e lhe oferece comida. Grace diz que não quer comer, mas Tom afirma que naquela cidade não aceitar comida é uma atitude rude. Ao observarem Winston Parva, Elias e Scotson (2000) dizem que, por estarem estabelecidos na comunidade há gerações, os habitantes compartilhavam valores e códigos de comportamento em comum, e os recém chegados para serem dignos de mínimo reconhecimento deveriam assimilar a normatividade.

Tom garante a Grace que os moradores de Dogville são pessoas boas e vão a acolher bem. É então que Tom convoca uma reunião com os habitantes da cidade, fala sobre o senso de comunidade e lhes apresenta Grace. Os moradores são convencidos a permitirem que Grace fique ali por duas semanas, período estipulado para que ela demonstre ser de confiança. As condições impostas a jovem é que ela trabalhe para os habitantes de Dogville em troca de sua segurança.

Ainda nesse primeiro capítulo, em um diálogo entre Tom e Grace, o escritor afirma que ninguém costuma sair de Dogville, inclusive, os moradores de lá não votam mais já há algum tempo, pois possuem seu próprio código de conduta. Essa coesão do grupo dos estabelecidos, capaz de regular os sentimentos e formas de condutas individuais, foi observada por Elias e Scotson ao investigarem Winston Parva. Leão e Landini (2022, p. 75) afirmam que:

Elias discute, assim, a coesão grupal como força reguladora dos sentimentos e condutas individuais – e, portanto, a relação entre grupo e a formação da personalidade, entre coação externa e autocoação. O pertencimento ao grupo e as relações com os demais integrantes contribui para a formação da consciência individual – o

---

<sup>3</sup> É interessante notar que o narrador do filme diz em voz *off* que a rua se chama Elm apesar de não terem olmos ou ulmeiros na cidade. No entanto, Elm Street é o nome da rua do filme de horror *A hora do pesadelo*, de 1984 (título em inglês: *A nightmare on Elm Street*), onde o personagem Freddy Krueger faz suas vítimas. Referência ou não, supostamente o nome da rua simboliza que Dogville será um pesadelo para Grace.



membro de um grupo estabelecido pode ser indiferente à opinião de membros de grupos outsiders, mas não é indiferente à opinião de seus pares. A autoimagem e a autoestima do indivíduo estão, assim, ligadas ao que seus pares pensam dele.

No capítulo 2, Grace começa a prestar serviço aos moradores de Dogville, ainda que estes, a princípio, achem que não precisam dela. Entretanto, todos estão se simpatizando com Grace, exceto Chuck (Stellan Skarsgard). Chuck demonstra antipatia por Grace, mas ela consegue convencer sua esposa Vera (Patricia Clarkson) cuidando de seus filhos. Ao conversar com Chuck, Grace descobre que ele também veio de fora, mas já se integrou a comunidade há bastante tempo. Chuck diz a Grace que a cidade apodreceu de dentro pra fora.

No capítulo 3, Grace se entrega a uma provocação barata. Jack McKay (Ben Gazzara) é um senhor que vive sozinho e está cego, porém, não admite sua condição a ninguém. Passadas duas semanas, a jovem recebe presentes dos moradores, caso fosse decidido que ela tivesse que partir. No entanto, a comunidade novamente se reúne e decide pela permanência definitiva de Grace através de uma eleição.

É interessante perceber nesses primeiros capítulos do filme que os estabelecidos de Dogville frequentemente se reúnem para decidir questões relacionadas à cidade. Elias e Scotson (2000, p. 100) perceberam que essa prática também se fazia presente em Winston Parva, onde as participações em variadas associações locais promoviam o estreitamento dos vínculos entre os moradores.

Tal como as atividades das associações centradas nas igrejas e capelas, as ligadas à política só constituíam um tipo especializado de atividade no caso de um pequeníssimo número de pessoas. Para a maioria dos participantes, eram simplesmente uma outra forma de atividade social das horas de lazer. E o mesmo se aplicava a suas convicções políticas. Para a maioria das pessoas, elas eram parte integrante de um sistema de crenças mais geral primordialmente determinado pelos assuntos comunitários e apenas secundariamente por questões nacionais.

No capítulo 4, os habitantes de Dogville decidem pagar um pequeno salário a Grace. Tom e outros moradores reformam o velho moinho da cidade para que Grace possa viver nele. O sino da cidade bate anunciando que gente estranha se aproxima,

portanto a prática se torna um sinal para que Grace possa se esconder. O estranho era o xerife de Georgetown, cidade maior e mais próxima de Dogville. O xerife cola um cartaz com a foto de Grace e o anúncio de “procurada”. Os moradores ficam com medo, pois se trata de um caso de polícia. Porém, Tom mais uma vez consegue acalmar os ânimos em defesa da permanência de Grace.

No capítulo 5, a comunidade de Dogville comemora o feriado estadunidense de 4 de julho com uma ceia. Tom e Grace estão cada vez mais interdependentes e se declaram apaixonados um pelo outro. Durante a ceia, Jack elogia Grace e agradece por ela ter aparecido em Dogville.

O xerife volta à cidade, Grace se esconde. O chefe da polícia afirma que ainda procura pela jovem e que ela estaria envolvida em um assalto a banco há duas semanas. Como Grace não saiu de Dogville nesse período, os moradores desacreditam da informação dada pelo xerife, mas se sentem desconfortáveis demais por terem que escondê-la dos policiais. É então que a população exige que Grace trabalhe por mais horas e receba menos salário por isso. Para garantir sua segurança, Grace consente. Tom vai ao moinho à noite e beija Grace. No entanto, eles não têm relações sexuais, pois acreditam ainda não ser a hora certa.

A partir do capítulo 6, os moradores de Dogville começam a mostrar suas verdadeiras faces. Jason (Miles Purinton), um dos filhos de Chuck que está sob os cuidados de Grace a obriga a puni-lo com palmadas, fazendo chantagem de que vai entregar a moça caso não bata nele. A polícia volta à cidade, desta vez acompanhada por agentes do FBI. Grace, que estava na casa de Chuck é surpreendida com o próprio, que adentra a residência, manda seus filhos pra fora e agarra a jovem à força, estuprando-a violentamente. Grace não pôde reagir, pois se o fizesse, chamaria a atenção dos policiais.

No capítulo 7, a exploração de Grace pelos moradores se intensifica e ela está decidida a deixar Dogville, no entanto, seus esforços são em vão. Vera, esposa de Chuck repreende Grace por ter batido em seu filho. Chuck continua estuprando Grace. Certa noite, Vera e outras mulheres vão à casa de Grace e dizem que a jovem seduziu Chuck. Como punição, Vera quebra os bonecos de porcelana que foram comprados por Grace. No dia seguinte, a jovem forasteira conta a Tom sobre todos os abusos que

tem sofrido. O casal planeja a fuga de Grace. Tom diz que vai emprestar dinheiro do seu pai para que sua amada possa fugir.

Grace recorre a Ben (Zeljko Ivanek), que tem uma caminhonete e sempre vai levar coisas para vender na cidade de Georgetown. Ela se esconde entre caixas de maçãs na carroceria da caminhonete e parte de Dogville. Porém, a certa altura da viagem, Ben para o veículo, entra na carroceria junto com Grace e diz a jovem que há policiais na estrada. Nesse momento, Ben também estupra Grace alegando que fazia parte do pagamento de sua fuga. Quando a caminhonete para, eles estão novamente em Dogville e todos os moradores descobrem a tentativa de fuga. O pai de Tom afirma que foi roubado na noite anterior e culpa Grace. Ben diz não saber que a jovem estava escondida em sua caminhonete. Como punição, os moradores acorrentam Grace a uma pesada roda de ferro, colocando-lhe uma coleira acoplada a um sininho, que é para alertar se houver outra tentativa de fuga.

No desenrolar desses capítulos é possível notar que todas as punições e o tratamento desumano dos estabelecidos com relação à Grace estão fundamentados, por um lado, no sentimento de superioridade dos moradores de Dogville e, por outro lado, na desumanização da jovem através dos estigmas sociais a ela afligidos. Elias e Scotson (2000, p. 19) afirmam que:

[...] Vez por outra, podemos observar que os membros dos grupos mais poderosos que outros grupos interdependentes se pensam a si mesmos (e se autorrepresentam) como humanamente superiores. O sentido literal do termo “aristocracia” pode servir de exemplo. Tratava-se de um nome que a classe mais alta ateniense, composta de guerreiros que eram senhores de escravos, aplicava ao tipo de relação de poder, que permitia a seu grupo assumir a posição dominante em Atenas. Mas, significava, literalmente, “dominação dos melhores”.

No capítulo 8, acorrentada e com a locomoção comprometida, Grace é estuprada por todos os homens de Dogville, exceto Tom. Tom convoca uma nova reunião, onde Grace deve falar a verdade sobre o que pensa sobre cada um dos moradores. O escritor não confessou ter pegado o dinheiro do seu pai, mas acusou Grace, alegando estar a defendendo com isso. Tom vai ao moinho durante a noite, tenta fazer sexo com Grace, mas ela ainda se mostra relutante. Tom fica bravo com

isso e decide entregar Grace aos gangsteres, pois havia recebido um cartão do chefe dos criminosos e o guardou escondido esse tempo todo. Na manhã seguinte, todos tratam Grace de forma muito amigável, o que a deixa confusa. Dias depois, durante a noite, os moradores trancam Grace no moinho. Os carros dos gangsteres chegam à cidade.

No capítulo 9, os criminosos libertam Grace do cativo. A jovem entra no carro do chefe do grupo e então ocorre a revelação de que ela era na verdade filha do chefe. Os moradores sentem-se satisfeitos com a entrega de Grace, inclusive Tom. O clímax final será comentado adiante.

### **Grace, a *outsider***

Norbert Elias e John L. Scotson (2000, p. 113) constataram que, em Winston Parva, os moradores da Zona 3, ou seja, os recém-chegados considerados *outsiders*, foram estigmatizados e tratados como classe inferior de pessoas desde os primeiros tempos:

E, por mais que a situação se houvesse modificado, sua rejeição e sua exclusão continuaram a ser partes integrantes da imagem que os "aldeões" tinham de Winston Parva e de si mesmos. Elas sancionavam a superioridade destes como membros da parte "antiga" e "distinta" de Winston Parva. Para os membros de uma comunidade de imigrantes vindos de diferentes partes do país, essa atitude dos "aldeões" tornava ainda mais difícil do que já era romper as barreiras que existiam entre eles mesmos, como estranhos, e desenvolver uma vida comunitária em seu bairro. Estreitamente ligada a sua desunião estava a incapacidade dos recém-chegados de se afirmarem em relação aos residentes mais antigos e revidarem. Ao contrário, a maioria deles parecia aceitar, ainda que a contragosto, o status inferior que lhes era atribuído pelos grupos já estabelecidos.

Grace aparece pela primeira vez no filme somente no capítulo 1, depois do prólogo. Nesse sentido, o filme primeiro estabelece as relações entre espectador e os personagens e entre eles próprios, no sentido de apresentar os estabelecidos antes dos *outsiders*. Quando Grace aparece perambulando por Dogville, a iluminação do

cenário fica oscilante e mais escura, para exprimir o sentimento de estranhamento e mistério em torno da personagem *outsider*. Após conhecer Tom, Grace é apresentada aos moradores e à condição de que terá que trabalhar para eles se quiser permanecer na pequena cidade.

No capítulo 2, Grace se dedica ao trabalho braçal e oferece uma hora de seu dia para cada um dos estabelecidos. No começo, os moradores resistem, mas aos poucos vão se acostumando com os trabalhos de Grace. No capítulo 3, a jovem começa a adentrar nas intimidades e segredos dos moradores, como no caso de Jack, o cego. Após a reunião convocada por Tom duas semanas depois da chegada de Grace, sua permanência em Dogville é aceita unanimemente, haja vista que a personagem aceitou se submeter as normas dos estabelecidos.

No capítulo 4, Grace vai se inteirando as regras da pequena comunidade. Passa a receber um pequeno salário, consegue o velho moinho como lar e é protegida da polícia pelos moradores. No capítulo 5, a jovem forasteira sente-se mais próxima de Tom e de todos os outros. Na ceia de comemoração ao 4 de julho, é elogiada por Jack e os demais concordam com a sua presença entre eles. Com a nova visita do xerife, os moradores sentem-se acuados e impõem novas condições aos trabalhos de Grace, intensificando a exploração dela em troca de segurança.

Nesse capítulo, uma cena é bastante simbólica para se referir à condição do *outsider*. Grace está andando por Dogville e passa por uma trilha entre os arbustos de groselha da senhora Ma Ginger (Lauren Bacall). A senhora Ginger a repreende de forma incisiva, afirmando que ela não deve cortar caminho por ali, pois somente os moradores mais antigos podem fazer isso. Apesar de sentir-se pertencente a Dogville, Grace é lembrada por Ma Ginger que sempre será uma *outsider*. Ao comentarem sobre *Os estabelecidos e os outsiders*, Leão e Landini (2022, p. 70) constataam que:

Todos os que estão inseridos no grupo dominante participam do carisma grupal, e pagam um preço por esse pertencimento: a submissão às normas específicas do grupo, preço que tem que ser individualmente pago pela sujeição de sua conduta a padrões específicos de controle dos afetos [...] Já os outsiders são vistos como anômicos, pessoas que põem em risco o respeito às normas e tabus coletivos do grupo estabelecido, bem como, e conseqüentemente, podem afetar o orgulho e a identidade dos membros desse grupo. Isso significa que o contato mais íntimo com eles é desagradável.

Como mencionado anteriormente, a partir do capítulo 6, Grace é explorada pelos moradores de Dogville, inclusive sendo violentada psicologicamente e sexualmente. Em vários momentos, a jovem é enganada, coagida e estuprada. Quando recebe a visita de Vera e de outras mulheres à noite no moinho, Grace é vítima de falsas acusações de que seria ela quem seduzira Chuck. A fofoca se espalhou pelo povoado até chegar aos ouvidos da esposa de Chuck. Elias e Scotson (2000, p. 131) perceberam que os *outsiders* em Winston Parva eram alvos constantes de desconfiança e de fofocas depreciativas por parte dos moradores estabelecidos.

Assim, as calúnias que acionam os sentimentos de vergonha ou culpa do próprio grupo socialmente inferior, diante de símbolos de inferioridade e sinais do caráter imprestável que lhes é atribuído, bem como a paralisia da capacidade de revide que costuma acompanhá-los, fazem parte do aparato social com que os grupos socialmente dominantes e superiores mantêm sua dominação e superioridade em relação aos socialmente inferiores. Há sempre uma suposição de que cada membro do grupo inferior está marcado pela mesma mácula. Eles não conseguem escapar individualmente da estigmatização grupal, assim como não conseguem escapar individualmente do status inferior de seu grupo.

No capítulo 7, Grace tenta fugir na caminhonete de Ben, mas acaba sendo violentada e volta a Dogville onde é punida com maior exploração do trabalho e acorrentada a uma roda de ferro. No capítulo 8, os casos de estupro se multiplicam, Grace é acusada pelo roubo do dinheiro do pai de Tom, e este, para sanar sua decepção de não fazer amor com ela, a entrega aos gangsteres.

As situações a quais Grace foi submetida refletem a exclusão social e o sentimento de inferioridade a ela submetido. “Assim, a exclusão e a estigmatização dos outsiders pelo grupo estabelecido eram armas poderosas para que este último preservasse sua identidade e afirmasse sua superioridade” (Elias; Scotson, 2000, p. 22). O capítulo final do filme apresenta uma forma de reação de Grace, a *outsider*, através da violência.

### O clímax final de *Dogville*: a violência como alternativa de grace

No último capítulo do filme, os gangsteres chegam à Dogville, libertam Grace das correntes e a jovem entra no carro do chefe para uma conversa. É nesse momento que o espectador descobre a verdade sobre Grace, seu passado criminoso e o fato de ser filha do chefe dos criminosos.

Grace e seu pai discutem por uns momentos, conversam sobre arrogância e poder e a oportunidade que a moça terá de liderar o grupo dos gangsteres se voltar ao convívio do pai. Após a conversa, Grace decide definitivamente deixar Dogville e ordena aos criminosos que incendeiem todas as casas da cidade e matem todos os seus habitantes.

Os gangsteres cometem a chacina, não poupando nem as crianças. Inclusive, Grace pede para que os bandidos matem os filhos de Vera antes dela e que ela possa assistir tudo, pois foi a esposa de Chuck quem quebrou os bonecos de porcelana comprados por Grace e fez questão que ela assistisse, o que a levou a um choro desesperado. Após o massacre, Grace se aproxima de Tom e faz questão de matá-lo pessoalmente.

Em Winston Parva, o desequilíbrio na relação de poder entre estabelecidos e *outsiders* fez que, com o tempo, o grupo inferiorizado passasse a incorporar as depreciações vindas daqueles que se consideravam humanamente superiores:

As crianças e adolescentes da minoria desprezada do loteamento habitacional eram evitados, rejeitados e tratados com frieza pelos colegas "respeitáveis" da "aldeia" com um rigor e crueldade ainda maiores do que os reservados a seus pais, porque o "mau exemplo" que davam era uma ameaça às defesas dos jovens "respeitáveis" contra seus próprios impulsos internos de desregramento; e, como a minoria mais rebelde dos jovens sentia-se rejeitada, procurava revidar, portando-se mal de maneira ainda mais deliberada. Saber que, sendo barulhentos, destrutivos e insultuosos, eles conseguiam incomodar aqueles por quem eram rejeitados e tratados como párias funcionava como um incentivo adicional... para o "mau comportamento". Eles gostavam de fazer exatamente as coisas que lhes eram censuradas, como um ato de vingança contra aqueles que os censuravam (Elias; Scotson, 2000, p. 30).



Para Elias e Scotson (2000), crianças e adolescentes do grupo dos *outsiders* eram tratados com mais desprezo e rejeição do que os adultos. Conforme Lima (2015, p. 551):

Isto porque o temor dos “maus exemplos” era justificado pela defesa de uma “boa moral” para os jovens “respeitáveis”, enquanto estes deveriam lutar contra seus próprios impulsos internos de desregramento. Por outro lado, na medida em que a minoria mais rebelde dos jovens se sentia rejeitada, ela própria procurava revidar portando-se mal de maneira ainda mais agitada. Sendo destrutivos, barulhentos, insultuosos, eles incomodavam àqueles que os rejeitavam.

Assim como os atos de vandalismo e a delinquência juvenil em Winston Parva, tal como constataram Elias e Scotson, a reação violenta de Grace tornou-se uma alternativa de revidar todo o processo de estigmatização sofrido pelos habitantes de Dogville. Antes de partir com seu pai, a moça ouve os latidos de Moisés, o único cachorro de Dogville<sup>4</sup>. Grace ordena que o cão seja poupado, o único sobrevivente da cidade que ela nunca mais quer se recordar.

### Considerações finais

Através desse artigo foi possível estabelecer relações entre os resultados da pesquisa sociológica de Norbert Elias e John L. Scotson (2000) na pequena cidade de Winston Parva com o drama vivido pela personagem Grace, no filme *Dogville*, de Lars von Trier.

Em *Os estabelecidos e os outsiders*, Elias e Scotson descreveram as relações de poder existentes em Winston Parva, apontando como se davam as tensões e formas de exclusão social, estigmatização e práticas de menosprezo entre os moradores mais antigos e os recém-chegados. A desconfiança, as fofocas, a

---

<sup>4</sup> Moisés aparece desenhado no chão durante algumas cenas do filme e só no final aparece como um cachorro de verdade. É interessante mencionar que o cão foi o único sobrevivente de Dogville, que em uma tradução literal significa “Cidade do cachorro”.

desumanização dos *outsiders* pelos estabelecidos e o sentimento de superioridade destes reforçavam a divisão social da comunidade.

Em *Dogville* (2003), Grace é uma *outsider* e é tratada dessa forma pelos habitantes estabelecidos. A personagem sofre terríveis formas de violência, humilhação, desconfiança e estigmatização, até que ao final da trama se vinga de maneira violenta e impetuosa.

Cabe aqui mencionar que o filme de Lars von Trier permite outras tantas reflexões sociológicas, históricas e filosóficas, sendo uma característica peculiar do diretor realizar obras que incitam à reflexão, à catarse e a temas sociais controversos.

Por fim, a Winston Parva de Lars Von Trier, e os Estabelecidos e *outsiders* em *Dogville*, permitem compreender que o sentimento de superioridade se funda na autoimagem de supostos seres humanos superiores representada pelos membros de um mesmo grupo interdependente com outros. Há um mecanismo de fazer com que os indivíduos inferiorizados se sintam, eles mesmos, subalternizados e indignos de confiança e apreço social. Assim, o processo de estigmatização, imputado na relação entre grupos em desigualdades de acesso às fontes de poder, de um lado pode assegurar forçadamente identidades tidas como superiores e, por outro lado, pode reafirmar sentimentos de inferioridades forjando identidades depreciadas.

## Referências

BALLERINI, Franthiesco. **História do cinema mundial**. São Paulo: Summus, 2020.

CAMPOS, Flávio de. **Roteiro de cinema e televisão**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

DOGVILLE. Direção: Lars von Trier. Produção: Carsten Holst. Dinamarca; Suécia; Reino Unido; França; Alemanha: Lions Gate Entertainment; Imovision, 2003. son., color. 1 DVD (177 min).

ELIAS, Norbert; SCOTSON, John L. **Os estabelecidos e os outsiders**: sociologia das relações de poder a partir de uma pequena comunidade. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

LEÃO, Andréa Borges; LANDINI, Tatiana S. **10 lições sobre Norbert Elias**. Petrópolis: Vozes, 2022.

LIMA, Marcos Aurélio. Relações de poder entre os estabelecidos e os *outsiders*: contribuições de uma metodologia configuracional na obra de Elias e Scotson. *Holos* [on-line]. 2015, vol. 6, p. 544–554, 2015. ISSN: 18071600. Recuperado de: <<https://doi.org/10.15628/holos.2015.2626>>. Acesso em: 30 mar. 2024.

MATOS, Marcelo. Cinema e drama. In: DROGUETT, Juan Guilherme D; ANDRADE, Flavio F. A. (Org.). **O feitiço do cinema**: ensaios de griffe sobre a sétima arte. São Paulo: Saraiva, 2009 (p. 109-120).

Recebido: 30/04/2024

Aceito: 25/10/2024

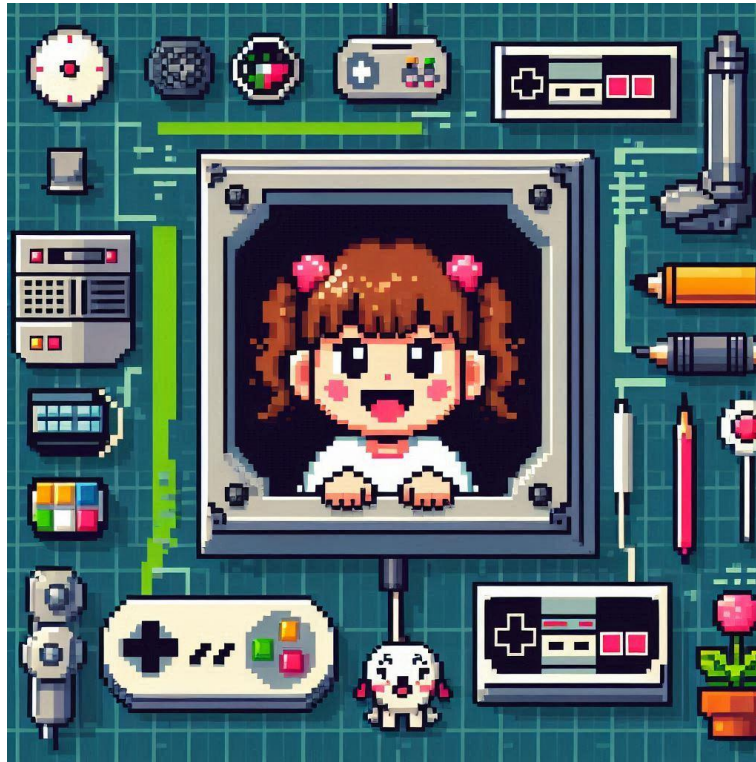
# RESENHA



## EXPLORANDO O “SUBLIME COGNITIVO”: UMA NOVA FRONTEIRA PARA O APRENDIZADO INFANTIL

Matheus Espíndola<sup>1</sup>

BATTISTA, Sara. La experiencia del sublime cognitivo: estética, aprendizaje y educación. (Tese) Escuela Internacional de Doctorado da Universidad de Murcia, Espanha, 2024.



**Resumo:** Tese defendida na Universidad de Murcia investiga o conceito de "sublime cognitivo" e seu impacto na experiência estética e no aprendizado infantil. A autora argumenta que a vivência do sublime, marcada por emoções contraditórias, pode catalisar a curiosidade e a imaginação das crianças, promovendo a construção de significado. A pesquisa integra reflexões filosóficas, neuroestéticas e psicologia construtivista para evidenciar a importância do sublime na educação. Battista propõe que estratégias pedagógicas que aproveitem essa experiência estética podem enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. Assim, a tese destaca o potencial transformador do sublime cognitivo no ambiente educacional.

**Palavras-chave:** Sublime Cognitivo; Educação Infantil; Neuroestética.

---

<sup>1</sup> Matheus Espíndola é jornalista graduado (2008) pela Universidade Federal de Viçosa (UFV) e mestre (2017) em Estudos Linguísticos pela Universidade Federal de Minas Gerais (2017). Desde 2011, faz parte do quadro de servidores efetivos da UFMG, no cargo de Jornalista. Atualmente, é pesquisador em Música e Cultura e cursa disciplinas do doutorado na Escola de Música da UFMG.  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4794573934254721>

## EXPLORING THE “COGNITIVE SUBLIME”: A NEW FRONTIER FOR CHILD LEARNING

**Abstract:** A thesis defended at the University of Murcia investigates the concept of “cognitive sublime” and its impact on aesthetic experience and child learning. The author argues that the experience of the sublime, marked by contradictory emotions, can catalyze children’s curiosity and imagination, promoting the construction of meaning. The research integrates philosophical reflections, neuroaesthetics, and constructivist psychology to highlight the importance of the sublime in education. Battista proposes that pedagogical strategies leveraging this aesthetic experience can enrich the teaching-learning process. Thus, the thesis emphasizes the transformative potential of cognitive sublime in the educational environment.

**Keywords:** Cognitive Sublime; Early Childhood Education; Neuroaesthetics.

Intitulada "La experiencia del sublime cognitivo: estética, aprendizaje y educación", a tese de Sara Battista, defendida em 1º de julho de 2024 na Escuela Internacional de Doctorado da Universidad de Murcia (Espanha), apresenta uma análise inovadora sobre a interseção entre estética e educação, com foco particular na experiência estética do sublime. A autora investiga como essa experiência pode ser um motor para a criação de significado e aprendizado, especialmente no contexto da infância. No estudo, os videogames são explorados como ferramentas educativas poderosas.

Battista argumenta que certos tipos de videogames podem evocar emoções de assombro e desconcerto — características do sublime — proporcionando aos jogadores uma oportunidade única de engajamento cognitivo. Ao explorar o conceito de "sublime lúdico" (tradução minha), a autora destaca como a imersão em mundos virtuais pode catalisar processos de aprendizado, desafiando as crianças a reconfigurarem suas compreensões do mundo. Tal perspectiva, como se pode depreender da leitura do trabalho, não apenas enriquece o campo da estética, mas também abre novas possibilidades para a pedagogia contemporânea, sugerindo que a experiência estética do sublime pode ser um componente essencial na formação educacional.

A tese é estruturada em três capítulos principais, cada um deles abordando diferentes aspectos da experiência estética do sublime cognitivo e suas implicações para o aprendizado e a educação.

No capítulo I, “A categoria estética do sublime”, a autora traça um panorama histórico do conceito de sublime, começando com suas raízes na retórica e na estética clássica. Inicialmente, Battista analisa como o sublime foi abordado por filósofos e teóricos ao longo dos séculos, destacando a importância de autores como Longino, Burke e Kant, e discute a evolução do entendimento do sublime, enfatizando suas características emocionais e estéticas. Em seguida, Battista introduz a noção de “sublime cognitivo”, que é central para a tese, argumentando que a experiência estética do sublime não é apenas uma resposta emocional, mas também um processo cognitivo que envolve a construção de significado. Nesse sentido, a autora explora como a emoção estética provocada pelo sublime pode levar à construção de sentido. Ela investiga a transição da experiência emocional para a cognição, com ênfase na importância da imaginação para esse processo.

As contribuições de Edmund Burke e Immanuel Kant para a compreensão do sublime são analisadas nesse capítulo. Battista sublinha como suas teorias abordam a relação entre emoção e razão — e como isso se conecta à experiência estética. A autora também discute o papel da imaginação na obra de Giacomo Leopardi, levando em conta que a capacidade de imaginar é fundamental para a experiência do sublime e para a aquisição de conhecimento. Na sequência, ela examina a perspectiva de E. Brady sobre como a experiência do sublime na natureza pode ativar a imaginação, tendo como consequência uma compreensão mais profunda do mundo, e também aborda a ideia de que a cognição é um processo encarnado, ou seja, que está intimamente ligado às experiências sensoriais e emocionais. Nesse fractal de sua pesquisa, Battista é muito bem-sucedida em suscitar a reflexão a respeito de como a experiência estética do sublime pode influenciar a forma como percebemos e entendemos o mundo ao nosso redor.

As contribuições da neuroestética para a compreensão do sublime cognitivo também são exploradas no estudo. Nesse sentido, a autora analisa como os processos neurológicos estão envolvidos na apreciação estética e na construção de significado. Por fim, Battista revela meandros da psicologia construtivista e como ela se relaciona com a



experiência do sublime — tendo em vista que a percepção é um processo ativo e construtivo, em que o observador tem papel crucial na formação de significados.

Ao longo de todo o capítulo, Battista conduz o raciocínio do leitor em direção à compreensão de como a experiência do sublime pode agregar sentido e figurar como uma ferramenta poderosa para o aprendizado.

O capítulo II, intitulado "Emociones para aprender: asombro, imaginación y significado en la ficción y los juegos", explora a interseção entre emoções, aprendizado e experiências estéticas, com foco especial no período da infância. Este capítulo é estruturado em várias seções que detalham como as emoções — especialmente o assombro — podem facilitar o aprendizado através da ficção e dos jogos de videogame.

Nas linhas iniciais, Battista expõe sua investigação sobre o modo como a emoção estética, particularmente o assombro, pode funcionar como um catalisador para o aprendizado. Ela argumenta que o assombro não apenas provoca uma resposta emocional, mas também ativa processos cognitivos que são essenciais para a construção de significado. Em seguida, a autora discute a teoria do “enactivismo”, a qual propõe que a cognição é um processo ativo e dinâmico, em que o conhecimento é construído através da interação com o ambiente. Battista sugere que essa abordagem é particularmente relevante para entender como as crianças aprendem através de experiências estéticas.

A autora se aprofunda na natureza do assombro estético, explorando suas características e implicações para o aprendizado. Ela analisa diferentes emoções estéticas que podem surgir durante a experiência do sublime, destacando como essas emoções influenciam a percepção e a compreensão do mundo, e também categoriza diferentes tipos de assombro, discutindo como cada um pode impactar a experiência de aprendizado e a capacidade de imaginar e criar significado.

Battista explora ainda a relação entre estética, ficção e conhecimento, argumentando que a ficção, especialmente em formas como contos e jogos, pode ser uma poderosa ferramenta para o aprendizado. Em linhas gerais, a autora busca nos revelar como as narrativas ficcionais podem estimular a imaginação e facilitar a construção de conhecimento. O modo mediante o qual o conceito de sublime cognitivo se manifesta em obras literárias também é esmiuçado por Sara Battista, assim como a importância da literatura na formação da experiência estética e no aprendizado. Sobre as tragédias e contos infantis, por exemplo, a pedagoga analisa como esses formatos

podem evocar experiências de assombro e sublime, contribuindo para a formação de significados e a compreensão emocional. A autora discute o valor pedagógico dos contos, sinalizando que eles não apenas entretêm, mas também educam, proporcionando experiências estéticas que tendem a enriquecer o aprendizado.

No mesmo capítulo, Battista investiga como a experiência do sublime se manifesta em jogos infantis, destacando a importância do assombro na experiência de jogo. Assim, a autora explora diversas circunstâncias em que os videogames podem criar experiências sublimes que provocam assombro, na tentativa de estabelecer uma narrativa sobre o potencial desses jogos para facilitar o aprendizado e a exploração criativa. Há especial foco na discussão sobre como a ficção e os jogos podem ser utilizados como ferramentas pedagógicas eficazes, promovendo um ambiente de aprendizado que valoriza a imaginação e a construção de significado.

O capítulo III, cujo título é "Sublime cognitivo y educación infantil", explora a interseção entre a experiência estética do sublime e as práticas educacionais voltadas para a infância. Tal capítulo é estruturado em várias seções que discutem como a experiência estética pode ser integrada na educação, com foco em diferentes teóricos e métodos pedagógicos.

Na primeira seção, Battista investiga como as crianças vivenciam a estética e o sublime. Ela argumenta que a infância é um período crucial para o desenvolvimento da imaginação e da capacidade de experimentar o sublime, conduzindo o leitor à reflexão sobre os caminhos pelos quais as experiências estéticas podem influenciar a formação da identidade e a compreensão do mundo pelas crianças. Nesse ponto, Battista demonstra um esforço para destacar a importância de proporcionar ambientes que estimulem essas experiências.

Em seguida, a autora analisa as contribuições de John Dewey para a educação, especialmente em relação à estética e à experiência. Dewey enfatizava a importância da experiência estética como um meio de aprendizado significativo. Sara Battista discute como a estética, quando integrada ao processo educativo, pode promover a reflexão crítica e a construção de conhecimento, possibilitando que as crianças se conectem emocionalmente com o que aprendem.

Sobre o método Montessori, consagrado mundialmente na área de pedagogia infantil, Battista identifica a maneira como a experiência do sublime cognitivo é

incorporada. A autora argumenta que Maria Montessori — educadora, médica e pedagoga italiana, criadora do método — reconhecia a importância do ambiente estético e da liberdade de exploração na educação infantil. Battista traz à tona os meios pelos quais as atividades Montessori facilitam a experiência do sublime, estimulando a curiosidade e a imaginação das crianças e promovendo um aprendizado ativo e significativo.

Battista também examina as ideias de Loris Malaguzzi, fundador da abordagem Reggio Emilia, e sua relação com o sublime cognitivo. Malaguzzi enfatizava a importância do assombro e da curiosidade na educação infantil. A autora da tese discute como a abordagem de Malaguzzi valoriza a experiência estética e a expressão criativa, permitindo que as crianças explorem o mundo de maneira profunda e significativa, promovendo um aprendizado que extrapola conhecimento acadêmico.

Ao valorizar as experiências provenientes do legado dos três educadores destacados, Sara Battista nos sugere, com notável clareza de argumentos, que podemos criar ambientes de aprendizado que não apenas informam, mas também inspiram e transformam as crianças, promovendo um desenvolvimento integral que abrange tanto o cognitivo quanto o emocional.

No capítulo de **Conclusiones Finales** de sua tese, a autora enfatiza a interconexão entre a estética, o sublime e o aprendizado. Dessa forma, Battista faz questão de reafirmar que a experiência estética não se limita ao campo das artes, mas permeia a vida cotidiana e, especialmente, o ambiente educacional. A autora argumenta, mais uma vez, que a vivência do sublime cognitivo pode ser um poderoso motor para o aprendizado, estimulando a curiosidade e a imaginação das crianças.

Na tentativa de consolidar a premissa de que a experiência estética é fundamental para o desenvolvimento integral das crianças, Battista argumenta que, ao proporcionar experiências que evocam o sublime, os educadores podem ajudar as crianças a superar bloqueios emocionais e a se engajar de maneira mais profunda com o conhecimento. A experiência do assombro é vista pela autora como um catalisador que promove a exploração e a compreensão do mundo. Battista discute também as implicações práticas de suas conclusões para a educação infantil. Ela sugere que os educadores devem integrar experiências estéticas em suas abordagens pedagógicas,

utilizando ferramentas como contos, jogos e atividades lúdicas que estimulem a imaginação e a curiosidade.

Ao revisitar as contribuições de John Dewey, Maria Montessori e Loris Malaguzzi, a autora da tese destaca como suas abordagens pedagógicas incorporam a experiência estética e o sublime cognitivo. Battista argumenta que esses teóricos oferecem modelos valiosos para a prática educativa contemporânea, que podem ser adaptados para atender às necessidades das crianças em um mundo em constante mudança.

Por fim, Battista sugere áreas para pesquisas futuras, incentivando a exploração mais profunda da relação entre estética, emoção e aprendizado. Ela propõe que estudos adicionais podem investigar como diferentes contextos culturais e sociais influenciam a experiência estética das crianças e como isso pode ser integrado nas práticas educativas. Battista conclui que, ao valorizar e integrar essas experiências no processo educativo, é possível promover um aprendizado mais significativo e transformador, com vistas a inspirar as crianças a se tornarem aprendizes curiosos e criativos.

Recebido: 24/08/2024

Aceito: 04/11/2024