

## Apontamentos para uma estética do videogame

Paolo Bruni

Universidade Federal da Bahia,  
Pós Graduação em Comunicação e Cultura, Brasil

### Resumo

Este trabalho pretende demonstrar os avanços na relação entre a teoria da estética e os videogames. Parte-se do princípio teórico que os videogames são artefatos culturais capazes de afetar esteticamente seus jogadores. Dentro desta premissa, a melhor forma para compreender tais objetos seria estabelecer as distinções características de como o ato de jogá-los afetaria seus jogadores e como o significado do que eles sentem estaria arraigado no cotidiano cultural contemporâneo.

**Palavras-chave:** Estética, videogame, obra de arte

### Contatos:

Paolo Bruni [ciborgs@gmail.com]

### 1. Introdução

O estudo dos videogames no meio acadêmico (pelo viés narrativo) é um exercício bastante recente comparado com outros tipos de mídias audiovisuais. Tem como marco inicial o livro *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço* [Murray 2003]. Assim como ocorreu com o cinema [Bordwell 1985]; [Gaudreault & Jost 1995], Murray tenta adaptar o sistema narratológico literário [Genette 1980] no intuito de investigar os problemas específicos que os sistemas lúdicos digitais apresentam à teoria narrativa.

Esta tipologia de jogos eletrônicos é regida por três parâmetros que organizam a experiência estética do usuário/jogador em relação ao texto: 1) a sensação de estar presente em outro lugar, imerso numa lógica ficcional (ou nos cenários criados pelo meio); 2) “a emoção de exercer o poder sobre materiais sedutores e plásticos” [Murray 2003: 150] intervindo ativamente nesses mundos; 3) o estado de constante transformação a que estão sujeitos os objetos na *mise-en-scène* digital.

Para Murray, a maestria na organização desses parâmetros possibilitaria uma ampla intervenção do usuário numa determinada trama ficcional, instituindo os videogames como meio privilegiado para experimentações nesse sentido.

Os esforços de Murray, no final dos anos 90, permitem galgar alguns passos na construção de um modelo do que seria a experiência estética do jogador em relação ao texto videolúdico. Entretanto, seu trabalho sustenta-se muito mais em teorias especulativas sobre o futuro das “narrativas interativas” do que num rigor sistemático de pesquisa que sustentem seus parâmetros estéticos.

No mesmo ano do lançamento do livro da Murray, Espen Aarseth [1997] publica *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Também com base em teoria literária, o autor desenvolve a noção de *literatura ergódica* para designar um esforço não trivial no percurso de um texto: o usuário não apenas lê, mas explora ativamente, simultaneamente como leitor e autor. Aarseth propõe que esses textos, os *cibertextos*, constituem-se de uma especificidade própria, diferentes dos textos impressos e do hipertexto. Por uma via teórica muito mais sólida que as propostas da Murray, o autor faz um mapeamento genealógico dos cibertextos, reforçando que essa categoria de textos não surgiu com as novas tecnologias da informática, mas de uma nova perspectiva da relação leitor-texto.

Como marco inicial do processo genealógico, Aarseth elege o antigo texto chinês da dinastia Chou (1150-249 a.C.), o *I Ching*, também conhecido como o livro das mutações. Por meio da manipulação de três moedas ou quarenta e nove varetas, esse sistema pode gerar até 4.096 possíveis combinações textuais. O *I Ching* era usado como oráculo autônomo, ou seja, não dependia de uma figura humana que fizesse a mediação junto

aos deuses em busca de respostas sobre o futuro. O leitor poderia chegar aos deuses (aqui representado na natureza randômica proporcionada pelas varetas e moedas dentro do sistema) pela relação mecânica com o texto<sup>1</sup>.

A mesma perspectiva maquínica (figura 1) pode ser encontrada em textos mais recente como no livro do poeta Raymond, *Cent Mille Millions de Poemes* (1961). O livro é composto por 10 sonetos, cada verso numa filipeta cortada. O leitor pode combinar os versos da forma que quiser, de modo que, matematicamente, pode-se montar um total de 100.000.000.000.000 sonetos. Aarseth cita ainda os livros *The Unfortunates* (1969) e *Landscape Painted With Tea* (1990) como exemplos de literatura ergódica.

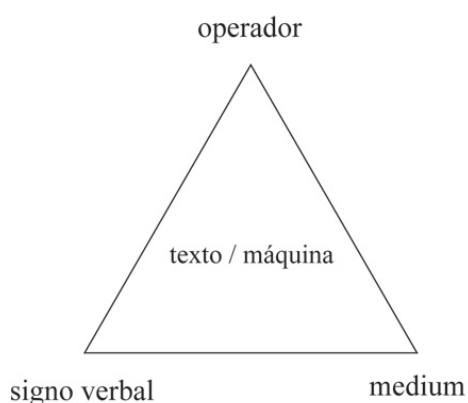


Figura 1: Mecânica Textual [Aarseth 1997: 21]

A perspectiva cibertextual permite então a Aarseth afirmar que o modelo estético de relação leitor/texto nos videogames funciona da mesma maneira que os livros citados. Não importa a substituição da mecânica analógica dos livros pela arquitetura digital dos videogames (conclusão tirada pelo autor com base numa comparação sistemática entre os dois formatos). A grande “virada paradigmática” para Aarseth está na noção de autonomia de funcionamento que o cibertexto gera tanto em relação ao autor quanto ao leitor.

<sup>1</sup> O leitor do *I Ching* fazia uma pergunta sobre repercussões futuras de determinado tema (“Como será a colheita do próximo semestre?”), jogava as moedas ou varetas (ferramentas), e em seguida consultava um texto específico associado a um resultado numérico proveniente do sistema randômico dessas ferramentas: um dos 64 hexagramas (Wilhelm, 2000: 4-10).

Essa autonomia é particularmente notável nos textos de computador, dada a sua complexidade e a duplicidade fundamental da sua estrutura: tais textos devem se estruturar de modo a que sejam entendidos não apenas pelos seus usuários humanos (como texto), mas também pela máquina (como programa) [Albuquerque & Sá 2000: 88].

Com base na perspectiva cibertextual, o autor propõe em 2001<sup>2</sup>, um novo campo epistemológico para o estudo dos videogames, já que não existe “diferença entre jogos e literatura, e sim, entre jogos e narrativas” [Aarseth 1997: 4-5]. Como premissa geral, a nova linha de pensamento inverte a posição central atribuída à narrativa. Antes determinante, agora ela seria colocada em subordinação a um sistema de regras, próprio da natureza ontológica de qualquer jogo [1971]. Os videogames, então, podem constituir-se como um tipo de texto com funcionalidade integral, independente das estruturas narrativas. Os ludologistas usualmente citam a abstração arquitetônica do videogame *Tetris* (1984) como exemplo extremo dessa independência.

O problema central de *Tetris* baseia-se no encaixe de peças com formas geométricas bidimensionais em determinados espaços com formato correspondente. Para tanto, o jogador tem um período cronometrado de tempo, que diminui progressivamente em relação direta com o grau de dificuldade escolhido. Quando uma linha é completada, desaparece e dá pontos extras ao jogador. Todas as dinâmicas de formação de sentido em *Tetris* estariam contempladas pela perspectiva textual de Aarseth, sem em nenhum momento depender de estruturas narrativas [Barthes 1971] para fundamentar ou compor esse sentido.

A disputa entre a narrativa e o lúdico [Teixeira 2008] compõe, de maneira inicial, as forças disciplinares na especulação de um modelo de relação simbólica entre o leitor e o texto videolúdico. Pelo ponto de vista narratológico a formação de sentido dá-se pela *mimesis* [Auerbach 2004], ou seja, a representação do mundo real por meio de estruturas narrativas. Já a ludologia defende o paradigma da *simulação* [2001], onde a formação de sistemas simbólicos se dá por meio de regras estruturadas dentro do próprio sistema.

Pesquisas conciliatórias como a de Jesper Juul [2005] buscaram de alguma forma unificar as abordagens

<sup>2</sup> AARSETH, Espen. *Computer Game Studies*, Year One. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>

anteriores. Seus preceptores argumentam que os videogames são constituintes de um modelo específico de texto maquínico, resultado da ação conjunta dos vários subsistemas ludológicos e o enredo de determinada narrativa.

Narrativa e sistema ludológico constituem partes indissociáveis das características dos games. Se pegamos, por exemplo, um jogo como *The Secret of Monkey Island*<sup>3</sup>, fica evidente essa dificuldade de separar os dois conceitos: será impossível resolver os *puzzles*<sup>4</sup> propostos sem que o jogador se tenha imbuído da história que está sendo proposta e perceba o que lhe pede a narrativa em cada momento. Por outro lado, perceber os movimentos da história não é o suficiente se ele não consegue avançar os *puzzles* que lhe proporciona a estrutura ludológica. E são justamente os elementos da narrativa que vão lhe oferecer a solução para os *puzzles* [Pinheiro 2007: 58].

Os *puzzles* (enigmas) narrativos são exemplos de mecanismos lúdicos que propõem um problema ou enigma para testar a capacidade de observação dos jogadores – ao requisitar operações mentais como inferências e testes de atenção e memória – com base elementos contidos na narrativa de determinado jogo. No videogame *Maniac Mansion: Day of the Tentacle* (1993) o jogador coordena três personagens, em linhas temporais diferentes, com o objetivo de evitar que os tentáculos mutantes dominassem o mundo no futuro. Um dos enigmas narrativos do jogo, por exemplo, era criar uma bateria a base de vinagre no futuro. O personagem do passado esconde uma garrafa de vinho em algum lugar, enquanto o personagem do futuro, a enfermeira Laverne, o acha 400 anos no futuro transformado em vinagre.

Pelo modelo estabelecido por Juul, teríamos então duas dimensões fundamentais na construção de sentido de uma experiência videolúdica: a ficção (não a narrativa) e o lúdico. Entretanto, apesar de citar vagamente, o autor não dá à devida importância à instância material (*medium*) na construção simbólica em relação ao jogador, como aponta o modelo de Aarseth. Trabalhos introdutórios no estudo das funcionalidades do hipertexto, como Pierre Lévy [1993; 1996; 1999] e Steven Johnson [2001], ressaltavam a necessidade constitutiva de uma face material dos dispositivos de relação com o texto, para que se use toda a extensão da exploração e atividade mecânica do usuário.

<sup>3</sup> Lançado em 1990 pela Lucas Arts e dirigido por Ron Gilbert. Conta a história de Guybrush Threepwood, um jovem que quer se tornar pirata.

<sup>4</sup> Termo usado em *game designer* para nomear dispositivos interativos que desencadeiam avanços no enredo.

Apesar dos estudos conciliatórios estabelecerem modelos mais sólidos da experiência do jogador, entre a narrativa e o lúdico, ainda existem muitas lacunas para além dessa dicotomia, principalmente no campo da estética [Jimenez 1999]. São muito poucos os estudos sobre a *materialidade expressiva* dos videogames, ou seja, como uma obra: “isso quer dizer que foi configurada por arte para produzir em outra subjetividade uma determinada variedade de sentidos [...]” [Gomes 2004b: 97].

Diante desta lacuna, este trabalho parte do princípio teórico que os videogames são artefatos culturais capazes de afetar esteticamente seus jogadores. Dentro desta premissa, a melhor forma para compreender tais objetos seria estabelecer as distinções características de como o ato de jogá-los afetaria seus jogadores e como o significado do que eles sentem estaria arraigado no cotidiano cultural contemporâneo.

## 2. Estética do videogame

Partir da premissa que os videogames pode geral algum tipo de experiência estética, entretanto, não é uma tarefa simples. Mesmo dentro do campo do estudo dos jogos [Mäyra 2008] não existe um consenso sobre quais são as propriedades estéticas dos videogames ou mesmo se tais propriedades são dignas de relevância para a caracterização desta mídia em relação a outros artefatos lúdicos anteriores [Kirkpatrick 2011: 12]. Dados da Digital Games Research Association<sup>5</sup> parecem demonstrar inclusive o desinteresse dos pesquisadores por temas relacionados ao campo da estética: “a palavra ‘estética’ figurou em quase 10% de todos os artigos (como amostrados em títulos, resumos e palavras-chave) na conferência DIGRA 2003, mas caiu para bem abaixo de 4% em 2005 e 2007” [Niedenthal 2009: 1].

O acolhimento destes objetos de estudos nos cursos de Comunicação Social no Brasil é uma atividade bastante recente, iniciada apenas depois de meados dos anos 2000 [Pinheiro 2007; Tavares 2006]. Mesmo hoje, quase dez anos depois do início da pesquisa videolúdica, ainda são raros os trabalhos de pós-graduação [Ferreira 2014; Müller 2011], livros [Santaella & Arantes 2008; Santaella & Feitosa 2009] e artigos [Ferreira 2010; Liesen 2008; Mendonça & Freitas 2011] que se preocupam em desenvolver uma

<sup>5</sup> <http://www.digra.org/>

autonomia do campo estético [Jimenez 1999] dos videogames na perspectiva comunicacional.

Recorrer ao campo da crítica, especializada ou não em videogames, propõe horizontes de pesquisa ainda mais infrutíferos em definições concretas sobre o assunto. O crítico de cinema norte-americano Roger Ebert, afirma categoricamente que os videogames nunca serão arte pois: “ninguém dentro ou fora do campo [videolúdico] jamais foi capaz de citar um jogo digno de comparação com os grandes poetas, cineastas, romancistas e poetas”<sup>6</sup>. Ou seja, Ebert estipula critérios de hierarquia entre as obras videolúdicas atuais e obras primas [Coli 2008: 14] de outros campos artísticos para determinar que certas características estruturais impediriam os jogos digitais de atingir um estatuto artístico digno de provocar qualquer tipo de experiência estética.

A crítica especializada, por outro lado, defende em sua unanimidade, que os videogames podem ser considerados “arte”, na medida do possível para a longevidade dos 30 anos da mídia. Em uma compilação de entrevistas com os principais designers de jogos da indústria sobre o tema em questão para no site *Gamasutra* é possível contatar, entretanto, que as opiniões não conseguem esclarecer qual o tipo e como seria constituída a experiência estética dos videogames<sup>7</sup>. As opiniões estabelecem somente o senso comum de que os videogames possuem uma possível potencialidade estética, como afirma o designer Tim Schafer: “Se Marcel Duchamp pode pendurar um urinol em uma galeria e dizer que é arte, então vou dar minha cara a tapas e dizer que Okami<sup>8</sup> também é [arte]”<sup>9</sup>.

A divergência de opiniões entre acadêmicos e designers pode ser uma extensão das problemáticas do próprio campo da estética refletidas na pesquisa dos jogos digitais. A estética contemporânea não pode ser entendida como um campo de pesquisa unificado, pois “aquilo que chamamos de estética [hoje] não é de modo algum um ramo da filosofia, mas muito mais um sistema bastante solto de questões concernentes ao nosso interesse nas artes” [Santaella 1994: 100]. Com o intuito de organizar as várias opiniões sobre o tema,

Simon Niedenthal agrupa as problematizações do campo em três categorias [2008: 22]:

1. Estética lúdica refere-se ao fenômeno sensorial que os jogadores encontram no jogo (visual, aural e háptico). Exemplo deste tipo de abordagem pode ser encontrado nas pesquisas desenvolvidas pelo designer de jogos Jesse Schell no centro de entretenimento tecnológico Carnegie Mellon em 2006, posteriormente compilado e lançado no Brasil em 2011 no livro *A Arte de Game Design*. Schell decompõe a experiência do jogador em categorias proveniente do mundo ficcional em personagens, narrativa, espaços e estética. De acordo com esta taxonomia, a categoria estética seria responsável pela aparência audiovisual do videogame [Schell 2008: 346-352]. Os escritores deste grupo veem a estética dos videogames sob um certo classicismo etimológico do sentido grego da palavra: *aistêtikos*, que significa sensação, sensibilidade [Oliveiras 2007: 21]. O problema aqui se estabelece em desvendar como os jogos digitais se revelam enquanto imagem, música e efeitos sonoros aos jogadores.
2. Estética lúdica refere-se aqueles aspectos dos jogos digitais que são compartilhados com outras formas de arte. Ou seja, os videogames compartilham certas formas, objetivos, conteúdos, temas e práticas de design com outras mídias e tipos de arte, o que permite comparação e generalização. Escritores provenientes deste tipo perspectiva, por vezes, usam a estética como uma plataforma para a discussões sobre as questões plásticas dos jogos, como os gráficos ou estilos visuais. Estão inseridos aqui também os pesquisadores que tentam responder uma questão tão cara a filosofia analítica: “os videogames são arte?” [Tavinor 2009b; Smuts 2005a].
3. Estética lúdica é uma expressão do jogo enquanto prazer, emoção, sociabilidade etc. As abordagens deste grupo consideram os jogos digitais artefatos com potencialidade de despertar no jogador uma experiência estética. A natureza um tanto aberta deste tipo de experiência tem atraído um número de escritores, que, em alguns casos, caracteriza a experiência estética de um jogo como “divertida” [Koster 2003] ou “prazerosa” [Lauteren 2002].

<sup>6</sup> <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>

<sup>7</sup>

[http://www.gamasutra.com/view/feature/130113/are\\_games\\_art\\_here\\_we\\_go\\_php](http://www.gamasutra.com/view/feature/130113/are_games_art_here_we_go_php)

<sup>8</sup> <http://www.okami-game.com>

<sup>9</sup>

[http://www.gamasutra.com/view/feature/130113/are\\_games\\_art\\_here\\_we\\_go\\_php](http://www.gamasutra.com/view/feature/130113/are_games_art_here_we_go_php)

As categorias definidas por Niedenthal não podem ser consideradas as únicas linhas pesquisa no campo das estética lúdica, entretanto servem de parâmetro para determinar o “estado da arte” que ainda permanece quase o mesmo em 2014. É possível também sustentar algumas de suas conclusões preliminares, como fato do entendimento comum do que seria “estética do videogame” é mais específica do que a definição muito abrangente de estética geral: “reflexão crítica sobre arte, cultura e natureza” [Kelly *apud* Niedenthal 2008: 24]. Ou a inexistência de uma ferramenta analítica inextricavelmente ligada ao campo: já que os pesquisadores ou escritores recorrem a semiótica [Myers 2005], estudos culturais e teoria fílmica [Lauteren 2002], teoria cultural e filosofia [Kirkpatrick 2011] e filosofia analítica [Tavinor 2009b] para investigar seus objetos de estudo.

Apesar de algumas conclusões de Niedenthal permanecerem relevantes, a base teórica (e de objetos videolúdicos) dos seus agrupamentos, necessita de uma certa atualização para compor integralmente o que podemos considerar a contemporaneidade da estética do videogame. Segundo o autor, por exemplo, a análise do primeiro agrupamento associado a experiência estética proporcionada pelas qualidades sensoriais dos jogos, confirma que “a perspectiva dos jogos enquanto brincadeira dos sentidos não foi adequadamente desenvolvida nos estudos lúdicos” [Niedenthal 2009: 3]. A análise de jogos experimentais, como o videogame *Rez* (2002), poderiam ampliar nossa enciclopédia analítica para além de termos superficiais sobre a experiência sensorial videolúdica.

A hierarquia dos objetos videolúdicos estabelecida aqui não parece uma postura muito rentável ao desenvolvimento da disciplina, já que parte da orientação de efeitos estéticos do que seriam uma exceção para compor a experiência de um suposto “jogador-modelo”<sup>10</sup>. Esta proposta de Niedenthal encontra ressonância ainda em pesquisas estéticas desenvolvidas recentemente no Brasil:

“[...] podem esses jogos [independentes], com suas estéticas, temáticas e *gameplays* particulares, produzir experiências que vão além do ‘simples’ sentimento de recompensa – ao solucionar *puzzles*, por exemplo – ou da sensação de imersão através de suas narrativas? Experiências típicas das outras modalidades midiáticas? Afecções particulares? Como aquela que descreve Jenova Chen, criador de *Journey*, quando

<sup>10</sup> Adaptação do conceito de “Leitor-Modelo” desenvolvido por Umberto Eco [1979: 45].

afirma que chorou pela primeira vez numa experiência midiática ao jogar *The Legend of Sword And Fairy* (Softstar Entertainment, 1995)?” [Ferreira 2013: 148].

A premissa dos autores é a mesma: videogames populares<sup>11</sup> não teriam potencial expressivo relevante o suficiente para compor o quadro de objetos de pesquisa da estética dos jogos. Ora, como é possível investigar efeitos estéticos inusitados se a disciplina ainda não conseguiu estabelecer um corpo de efeitos comuns aos jogos digitais? Se partimos, por exemplo, de uma perspectiva da composição inicial da estética de artefatos culturais próximos aos videogames, como o cinema [Aumont 2002; Betton 1987; Bordwell 2008], podemos perceber o percurso inverso: parte-se do que há de mais popular e comum em formas e seus efeitos, para posteriormente investigar as exceções em determinados artistas e/ou estúdios de produção.

Nossa definição sobre o que seria a estética videolúdica segue na contramão lógica dos argumentos de Niedenthal, no que diz respeito necessariamente a uma não hierarquia da experiência estética relacionada a estes artefatos, ou pelo menos a busca do que seria uma experiência estética generalista. O conceito de experiência estética de John Dewey pode ser um bom ponto de partida neste sentido:

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

<sup>11</sup> Popular no sentido que sofre pressão da indústria cultural para produzir suas regras de efeitos estéticos [Bourdieu 1996]. Ao contrário dos jogos independentes: “sem a pressão de um acordo de distribuição, os desenvolvedores independentes são capazes de criar a exata experiência que desejam, o que leva a uma seleção maciça e variada de jogos. Englobando jogos de plataforma experimentais que você nunca veria um desenvolvedor de grande orçamento aos frequentemente discutidos “jogos de arte”, jogos independentes que proporcionam diversões únicas e às vezes incomuns” [Rose 2011: viii].



culminação de um movimento contínuo. Nesse caso, a pedra teria uma experiência, e uma experiência com qualidade estética” [2010: 115-116].

Ou seja, para Dewey, uma experiência, para ser considerada estética, deve pertencer a uma dimensão singular dentro do quadro cotidiano de vários outros tipos de experiências das criaturas vivas e suas interações com o ambiente. A experiência estética “arrebataria” a criatura viva de um modo que seu conhecimento sobre si mesma se modificaria. Esta concepção de experiência estética, entretanto, não se restringe somente a objetos do campo artístico, pois as interações entre os sujeitos e o ambiente podem se dar nas mais variadas situações. Para um torcedor, uma partida de futebol pode vir a se tornar uma experiência estética: dependendo das circunstâncias do campeonato, da configuração do time ou do incentivo da torcida [Gumbrecht 2007].

Desta maneira, podemos colocar em suspenso, inicialmente em termos de nossa argumentação, o caráter artístico de formas simbólicas videolúdicas, para tentar entender como elas “surgem como o *medium* que permite aos sujeitos [jogadores] tomarem consciência da sua própria existência, seja reafirmando-a, alargando sua compreensão ou ainda criticando os seus próprios pressupostos estabelecidos” [Guimarães et al 2006: 8]. Nesse sentido, não compactuamos com a segunda categoria de pesquisadores apontada por Niedenthal [2008: 22]. Ou seja, não estamos defendendo neste trabalho a possibilidade de que os videogames são, ou deveriam, ser enquadrados no estatuto dos artefatos artísticos. Ao invés disso, pretendemos observar as potencialidades estéticas dos jogos digitais, analisar se mesmo as obras mais populares contêm traços que indicam uma possível passagem do âmbito da experiência cotidiana para o da estética [Mendonça & Freitas 2011: 152].

A terceira categoria criada por Niedenthal, “os jogos digitais são artefatos com potencialidade de despertar no jogador uma experiência estética” (2008: 22), subsumi, por fim e com uma certa exatidão, os nossos objetivos epistemológicos para os próximos tópicos deste trabalho. Entretanto, o mapeamento de Niedenthal para esta categoria abre poucas perspectivas para a construção de um modelo concreto da relação entre o jogar e as obras videolúdicas. Ambos os teóricos citados, Koster [2003] e Lauteren [2002], não desenvolvem bases filosoficamente sólidas para respaldar seus modelos do que seriam as características fundamentais da “forma” videolúdica. À exceção desta categoria, certamente, seria o livro do prof. Graeme Kirkpatrick: *Aesthetics Theory and The*

*Video Game* [2011]. A tese principal deste livro defende que somente com base na teoria estética clássica é possível transcender a concepção que a experiência estética videolúdica reside unicamente em “prazeres visuais” [2011: 13], ou seja, na busca constante do realismo gráfico nos jogos digitais [Ferreira 2013: 119].

O conceito primário para entender e analisar a experiência estética videolúdica, segundo Kirkpatrick, é a ideia de que o jogar<sup>12</sup> só pode produzir uma representação do mundo se for organizado em determinadas formas. Tais formas produziram uma sensibilidade subjetiva e uma delimitação objetiva do espaço e tempo, para que a experiência estética seja coerente e faça sentido. Visto desta maneira, o lúdico torna-se fundamental no investimento formativo de qualquer obra com fins estéticos. Os jogos eletrônicos não seriam então objetos estéticos por suas características visuais prazerosas ou por uma estimulação intensa dos sentidos; e sim, por facilitar o jogo, intrinsecamente poético, entre expectador e obra, de uma forma diferente de outros artefatos culturais.

Este tipo de concepção lúdica da experiência estética, estabelece-se no campo filosófico, inicialmente, com Kant em 1790 com *Crítica da Faculdade de Juízo* [2012]. Na metafísica do tédio kantiana<sup>13</sup>, o jogo é um artifício para enganar a tendência do ser humano ao horror do vazio das sensações. Já que a vida é o movimento constante de sensações, o jogo teria o papel fundamental de auxiliar no “esquecimento do tempo que passa, pois esse esquecimento é compreendido como o próprio prazer. [...] há no jogo uma imitação da vida, uma cinética mimética, que engana a própria vida” [Duflo 1999: 58].

Pareyson, com base em Huizinga [1971], circunscreve esta perspectiva fundamental do elemento lúdico de maneira ainda mais objetiva na sua *Estética da Formatividade* [1993]: “[...] o artista, formando, inventa efetivamente leis e ritmos totalmente novos, mas esta novidade não surge do nada, surge, como uma livre resolução de um conjunto de sugestões, que a tradição cultural e o mundo físico propuseram ao artista [...]” [Eco 1981: 18]. Ou seja, para se pensar a criação artística enquanto um jogo é preciso admitir que o processo de desenvolvimento de qualquer obra

<sup>12</sup> A noção de jogar em Kirkpatrick é similar a de Huizinga [1971] em termos de evasão da vida real: “Em níveis mais profundos da nossa experiência, jogar é o que nos permite conjurar algo do nada; é aquilo que nos separa do vazio [...]” [2011:14].

<sup>13</sup> “O que é o tédio? É a dor negativa que experimenta aquele que nenhuma dor positiva leva a agir” [Duflo 1999: 58].

videolúdica estaria preso a certos “padrões de regularidade, representados por suas regras estilísticas” [Valverde 2007: 125].

### 3. Conclusão

Aqui neste trabalho foram problematizados, de forma sucinta, algumas problemáticas na relação entre teoria da experiência estética e os videogames. Os avanços subsequentes para este campo epistemológico podem tentar responder as seguintes questões: (1) Quais as singularidades ontológicas da obra videolúdica?; (2) Como este tipo de forma lúdica se relaciona com outras obras de arte e/ou produtos de entretenimento?

Para tanto, estas pesquisas, devem empregar esforços no sentido de demonstrar como os videogames não podem ser caracterizados por um única marca distintiva. Por conta das suas particularidades midiáticas, este tipo de obra interativa só pode ser definida por um conjunto variável de condições envolvendo três dimensões principais: o jogo [Dulfo 1999], a ficção [Tavinor 2009b] e a incorporação [Klevjer 2006].

### Referências

- AARSETH, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- \_\_\_\_\_. (2003). *Playing research: Methodological approaches to game analysis*. Artigo apresentado em Melbourne, Australia DAC conference, Maio.
- ALBUQUERQUE, A. & SÁ, S. (2000). *Hipertextos, jogos de computador e comunicação*. Revista FAMECOS, Porto Alegre, núm. 13, dezembro. p. 83-93.
- AUERBACH, E. (2004). *Mimesis: a representação da realidade na literatura ocidental*. São Paulo: Perspectiva.
- AUMONT, J. et al (2002). *A estética do filme*. Campinas: Papirus.
- AUMONT, J. & MARIE, M. (1990). *Análisis del film*. Barcelona: Paidós.
- BARTHES, R. et al (1973). *Análise estrutural da narrativa: Seleção de ensaios da revista Communications*. Petrópolis: Vozes.
- BETTON, G. (1987). *Estética do cinema*. São Paulo, Martin Fontes.
- BORDWELL, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge.
- \_\_\_\_\_. (1989). Historical Poetics of Cinema. In: PALMER, Barton R (Org.). *The Cinematic Text: Methods and Approaches*. New York: AMS.
- \_\_\_\_\_. (2008). *Poetics of Cinema*. New York: Routledge.
- BORDWELL, D. & THOMPSON, K. (2008). *Film Art: An Introduction*. 8 ed. New York: McGraw-Hill.
- BOURDIEU, P. (1996). *As regras da arte: genese e estrutura do campo literário*. São Paulo. Companhia das Letras.
- \_\_\_\_\_. (2008). *A distinção: crítica social do julgamento*. São Paulo: EDUSP.
- COLI, J. (2008). *O que é arte*. 15 ed. São Paulo: Brasiliense.
- DEWEY, J. (2010). *Arte como Experiência*. São Paulo: Martins Fontes.
- DUFLO, C. (1999). *O Jogo: de Pascal a Schiller*. Porto Alegre: Artmed.
- ECO, U. (1976). *Obra aberta: Forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva.
- \_\_\_\_\_. (1979). *Lector in fabula: A cooperação interpretativa nos textos narrativos*. São Paulo: Perspectiva.
- \_\_\_\_\_. (1981). *A definição da Arte*. São Paulo: Martins Fontes.
- \_\_\_\_\_. (1994). *Seis passeios no bosque da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras.
- \_\_\_\_\_. (2000). *Os limites da interpretação*. São Paulo: Perspectiva.
- \_\_\_\_\_. (2005). *Interpretação e superinterpretação*. São Paulo: Martins Fontes.
- FERREIRA, E. (2010). Realismo estético e videogames: relações entre representação e experiência na atividade videolúdica. *Revista PRISMA*. COM, n. 10.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Indie Games: por uma investigação das potências de afecção dos jogos eletrônicos*. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura). Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Escola de Comunicação – ECO.
- FRASCA, G. (2001a). *Simulation versus Representation*. Disponível em: <http://tinyurl.com/y96hzd6>. Acesso em: 15/12/2009.
- \_\_\_\_\_. (2001b). *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate*. Dissertação



- (Mestrado em Design de Informação e Tecnologia). Georgia Institute of Technology, 2001b.
- \_\_\_\_\_. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In: Wolf, Mark J. & Perron, Bernard. *The videogame theory reader*. New York: Routledge, 2003.
- GAUDREAU, A. & JOST, F. (1995). *El relato cinematográfico: Cine y narratología*. Buenos Aires: Paidós.
- GENETTE, G. (1980). *Narrative Discourse: an Essay on Method*. Ithaca: Cornell.
- GOMES, W. (1996). Estratégias de produção do encanto. *Textos de cultura e comunicação: O alcance contemporâneo da Poética de Aristóteles*, Salvador, n.35, p.99-125.
- \_\_\_\_\_. (2004a). La poética del cine y la cuestión del método en el análisis fílmico. *Significação*. Curitiba, v.21, n.1, p.85-106.
- \_\_\_\_\_. (2004b). Princípios da poética (com ênfase na poética do cinema). In: PEREIRA, M.; GOMES, R.C.; FIGUEIREDO, V.L.F. (Orgs.). *Comunicação, representação e práticas sociais*. Rio de Janeiro: PUC-Rio, p.93-125.
- GUIMARÃES, C. et al (2006). *Comunicação e experiência estética*. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- GUMBRECHT, H. (2007). *Elogio da beleza atlética*. São Paulo: Companhia das Letras.
- HUIZINGA, J. (1971). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- JENKINS, H. (2001). *A Arte Emergente*. Folha de São Paulo, São Paulo, 14 jan. p. 2-3.
- JIMENEZ, M. (1999). *O que é estética?* São Leopoldo: UNISINOS.
- JOHNSON, S. (2001). *Cultura da Interface*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- JUUL, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- KANT, E. (2012). *Critica da faculdade do juízo*. 3 ed. Rio de Janeiro: Florence Universitária.
- KIRKPATRICK, G. (2011). *Aesthetic Theory and the Video Game*. New York: Manchester University Press.
- KLEVJER, R. (2006). *What is the Avatar?* Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer. Tese (Doutorado em Ciência da Informação e Estudos Mediáticos). Universidade de Bergen.
- KOSTER, R. (2003). *Theory of Fun for Videogames*. Califórnia: McGraw Hill/Osborn.
- LAUTEREN, G. (2002). *Pleasures of the Playable Text: Towards an Aesthetic Theory of Computer Games*. In: Computer Games and Digital Cultures Conference, Tampere University Press.
- LÉVY, P. (1993). *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: Ed 34.
- \_\_\_\_\_. (1996). *O que é o virtual?* São Paulo: Ed 34.
- \_\_\_\_\_. (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Ed 34.
- LIESEN, M. (2008). Games, heterotopias e experiência estética. In: VII Symposium on Computer Games and Digital Entertainment – SBGames, 2008, Belo Horizonte. Track: Games and Culture. Belo Horizonte : Sociedade Brasileira de Computação – SBC, 2008.
- MÄYRÄ, F. (2008). *Introduction to Game Studies*. Games in Culture. London: Sage Publications.
- MENDONÇA, C. & FREITAS, F. (2011). A experiência singular dos jogos digitais: o vídeo game em suas potencialidades estéticas. In: *Intexto*. Porto Alegre, UFRGS, v.02, n.25, p. 147-164, dez.
- \_\_\_\_\_. (2012). Do Realismo Ilusório aos Mundos Ficcional Incoerentes. Um esforço de definição das particularidades do video game. In: *Revista ECOPós. Imaginando o Real: novos realismos*. Rio de Janeiro: UFRJ, v.15, n.03, p. 108-127.
- MÜLLER, E. (2011). *Os conceitos estético-visuais dos jogos digitais*. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre.
- MURRAY, J. (2003). *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- MYERS, D. (2005). The aesthetics of the anti-aesthetics. In: Proceedings: *The Aesthetics of Play Conference*. University of Bergen: Bergen. Disponível em: <<http://www.aestheticsofplay.org/myers.php>>
- NIEDENTHAL, S. (2008). *Complicated Shadows: The Aesthetic Significance of Simulated Illumination in Digital Games*. Tese (Doutorado em Design de Interação). Blekinge Technical University.
- \_\_\_\_\_. (2009). What We Talk About When We Talk About Game Aesthetics. *Proceedings of the Digital Games Research Association (DiGRA) conference*. London.



- OLIVEIRAS, E. (2007). *Estética*. La cuestión del arte. Buenos Aires: Emecé.
- PAREYSON, L. (1993) *Estética: Teoria da Formatividade*. Petrópolis, RJ: Vozes.
- PINHEIRO, C. (2007). *Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação*. Tese (Doutorado em Comunicação Social). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.
- ROSE, M. (2011). *250 Indie Games You Must Play*. London: CRC Press.
- SANTAELLA, L. (1994). *Estética: de Platão a Pierce*. São Paulo: Experimento.
- SANTAELLA, L. & ARANTES, P. (2008) *Estéticas Tecnológicas. Novos modos de sentir*. São Paulo: EDUC, 2008.
- SANTAELLA, L. & FEITOSA, M. (2009) *Mapa do Jogo. A diversidade cultural dos Games*. São Paulo: Cengage Learning.
- SHELL, J. (2011). *A Arte de Game Design: o livro original*. Rio de Janeiro: Elsevier.
- SMUTS, A. (2005a). Are Video Games Art? In: *Contemporary Aesthetics*, 3.
- \_\_\_\_ (2005b). Video Games and the Philosophy of Art. In: *Aesthetics Online*. Disponível em: <http://www.aesthetics-online.org/articles/>. Acesso em: 19/08/2012.
- TAVINOR, G. (2008). The Definition of Videogames. In: *Contemporary Aesthetics*, Volume 6.
- \_\_\_\_ (2009a). BioShock and the Art of Rapture. In: *Philosophy and Literature*, 33(1), Abril.
- \_\_\_\_ (2009b). *The Art of Videogames*. Malden: Wiley Blackwell.
- \_\_\_\_ (2011). Videogames as Mass Art. In: *Contemporary Aesthetics*, Volume 11.
- TAVARES, R. (2006) *Videogames: Brinquedos do pós-humano*. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.
- TEIXEIRA, L. (2008). *Criticismo ludológico: simulação ergódica vs ficção narrativa*. In: Martins, M. & Pinto, M. (orgs.) *Comunicação e Cidadania - Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação*. Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (Universidade do Minho).
- VALVERDE, M. (2007). *Estética da comunicação – sentido, forma e valor nas cenas da cultura*. Salvador: Quarteto, 2007.