

Games, heterotopias e experiência estética

Maurício Liesen

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Depto. De Pós-Graduação em Comunicação
Brasil

Resumo

Ao se distanciar de abordagens narrativas ou técnicas e se aproximar de conceitos como o de heterotopia e de dispositivo (Foucault), o texto propõe linhas de fuga que tangenciam questões da experiência e do cotidiano, com o intuito de relacionar as discussões em torno da experiência estética (no âmbito da comunicação) aos estudos dos videogames.

Palavras-chave: Videogames; Experiência Estética; Comunicação; Heterotopias; Mídias digitais.

Contato:
mauricioliesen@gmail.com

“Os outros lugares são espelhos em negativo. O viajante reconhece o pouco que é seu descobrindo o que não teve e o que não terá.”
Ítalo Calvino

Já se passaram cinquenta anos, desde que Willy Higinbotham desenvolveu o *Tennis Programming* para entreter os visitantes do Brookhaven National Laboratories, em Nova Iorque.¹ Da simulação de uma partida de tênis num computador analógico visualizada por meio de um osciloscópio aos recentes ambientes interativos em três dimensões que acompanham o atual estágio da computação gráfica, presenciamos o

¹ A “paternidade” do videogame ainda hoje divide opiniões. Há quem defenda que o jogo eletrônico via TV havia sido idealizado em 1951 por Ralph H. Baer. Sua proposta era tornar os televisores mais interativos a partir da inclusão de jogos embutido nos aparelhos. Pouco mais de vinte anos depois, Baer criou o primeiro *console* (videogame para ser conectado a um televisor), o *Odissey*. Outros pesquisadores ainda atribuem a criação ao cientista Stephen Russel, do MIT, que em 1962 desenvolveu o jogo *Spacewar*, também com o intuito de tornar a visitação pública ao seu laboratório mais atrativa. *Spacewar* foi o estopim para o surgimento de novas pesquisas na área, para a elaboração de *arcades* (máquinas específicas para um jogo, conhecidas também como fliperamas) e para o surgimento da primeira empresa voltada para a produção de jogos eletrônicos, a *Atari*, fundada em 1972 por Nolan Bushnell, outro cientista formado pelo MIT. É interessante notar que o desenvolvimento dos videogames teve relações com as pesquisas armamentistas norte-americanas pós-Segunda Guerra. Willy Higinbotham, por exemplo, foi membro do Projeto Manhattan, grupo que participou ativamente na criação da bomba atômica. [Cf. Aranha 2004; Baer 1999; Jull 2001; Nesteriuk 2002; Vicente 2005].

desenvolvimento de um dispositivo que aproximou o desenvolvimento tecnológico de ponta à esfera cotidiana – e de um dispositivo que também dialogou com as mais variadas esferas artísticas, como o cinema, a literatura, o vídeo e a arte tecnológica. Principalmente durante a década de oitenta, os videogames se instituíram no cenário contemporâneo a partir da multiplicação de plataformas (consoles), jogos e acessórios, atingindo públicos diversos. Aliás, poucos são aqueles nascidos após a década de sessenta que não tiveram algum contato com qualquer tipo de videogame. É o que discorre um recente artigo/manifesto escrito por Richard Bartle, um dos criadores do MUD² e professor da Universidade de Essex, que foi publicado no jornal inglês *The Guardian* em 28 de abril deste ano³:

Eu estou falando com vocês, seus políticos e colunistas de jornais “cheios de razão”, seus velhos que atacam os jogos de computador: vocês já perderam. Aproveitem suas críticas enquanto podem, porque amanhã vocês sumirão. (...) Metade da população do Reino Unido cresceu jogando videogames. Eles não são viciados, não são assassinos psicopatas e eles se ofendem com aqueles estúpidos – estes são vocês – que deduzem que eles são viciados e assassinos psicopatas. (...) Daqui a 15 anos, o primeiro ministro terá crescido jogando videogames, assim como há 15 anos nós tínhamos o primeiro ministro que cresceu assistindo televisão, e 30 anos atrás o que cresceu ouvindo rádio. O tempo passa: aceitem-no; abracem-no. (...) Jogadores de videogame votam. Compram jornais. Eles não votarão ou comprarão seus jornais se vocês desprezarem o entretenimento deles com seus desvarios ignorantes. Chamem-nos de socialmente inadequados se vocês quiserem, mas quando eles tiverem mais amigos no *World of Warcraft* do que o que vocês têm em toda a sua triste e pequena cultura excessivamente orientada para uma vida real, o máximo que vocês receberão deles é a pena.⁴

Mesmo sendo um exemplo extremo de defesa radical dos jogos eletrônicos, o texto de Bartle está inserido no notável crescimento dos discursos em torno dos

² *Multi-User Dungeon, Domain or Dimension* [Caverna/Dimensão/Domínio Multi-usuários] foram os precursores dos jogos on-line e misturam elementos de RPGs (Role Playing Games) com recursos de salas de bate-papo.

³ Agradeço ao blog *nota7* [www.nota-7.blogspot.com] pela indicação da matéria.

⁴ Tradução livre. O artigo pode ser lido na íntegra em www.guardian.co.uk/technology/2008/apr/28/games.censorship

videogames, tanto nos meios acadêmicos como na imprensa. Tais discussões acompanham a valorização da produção de conhecimentos e afetos agregada aos dispositivos digitais. Não podemos nos esquivar do fato de que eles são enredados pela lógica do chamado capitalismo cognitivo, ou seja, o capitalismo calcado no deslocamento da função produtiva das atividades materiais para as atividades imateriais e impulsionado pela integração das tecnologias comunicacionais e informacionais aos processos produtivos, proporcionado, assim, a constituição de redes sócio-afetivas e técnicas [Coco 2003]. Exemplo disso é o próprio World of Warcraft [Blizzard Entertainment 2004], citado por Bartle, no qual seus mais de dez milhões de usuários desenham territórios de cooperação produtiva que ultrapassam os limites do jogo. Não é difícil de perceber em jogos online para múltiplos jogadores a passagem do binário usuário-consumidor ao usuário-produtor quando os próprios jogadores atuam em regime de invenção, e não de reprodução, na criação de situações e mundos que não foram previstos inicialmente pelos designers e programadores. Lazarato [2003], seguindo os caminhos apontados no início do século passado por Gabriel Tarde, afirma que os conhecimentos e os afetos foram transformados em produtos, mas não como qualquer produto, pois eles não são automaticamente incorporados pelo capital. “As categorias da economia política (troca, valor, propriedade, produção, trabalho, consumo etc.) entram em crise quando os conhecimentos e as paixões se integram à explicação do fenômeno econômico, pois eles não são bens ‘raros’” [ibid., p.63]. Daí pode-se inferir que o consumo de jogos eletrônicos antes de ser destrutivo, tem um potencial criativo.

Mas voltemos aos discursos. Provavelmente vivenciamos o momento de uma “naturalização” das discussões e pesquisas sobre videogames nos cursos de comunicação, tanto a partir do crescente número de artigos em congressos importantes como também pela formação de mestres e doutores titulados com projetos na área. Na verdade, desde o final da década de oitenta já surgiam as primeiras pesquisas dentro das chamadas ciências humanas que ressaltavam os videogames como objeto de estudo – ao contrário dos estudos nas chamadas ciências exatas, que datam da sua criação, os games apenas se tornaram sujeito de estudos humanísticos somente após sua popularidade [Aarseth 2003]. Alguns pesquisadores foram em busca da sua especificidade como mídia, outros foram buscar na literatura – como também aconteceu em algum momento na teoria do cinema – caminhos para uma abordagem do potencial narrativo dos videogames, e daí derivarem a importância dos games frente a outros dispositivos (cf. Aarseth 2003; Jull 2001; Kirksaelter 2003; Murray 1997; Nasteriuk 2002)⁵.

Entretanto, enquanto ainda se discute certa “validação” de um campo de estudos sobre videogames, os cursos de comunicação que paulatinamente se voltam ao mercado de trabalho por meio de suas habilitações parecem ignorar as demandas do próprio mercado e carecem ainda em grande parte de uma ementa capaz de levar as discussões sobre videogames aos cursos de graduação. De acordo com a última pesquisa realizada em 2005, pela Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames)⁶, o mercado de jogos eletrônicos no Brasil está instituído há mais dez anos e já movimenta mais de R\$ 100 milhões por ano. Por exemplo, o surgimento dos *advergames* (*grosso modo*, utilização de games como mídia publicitária) não foi acompanhado pela formação de publicitários e roteiristas. A mesma pesquisa ainda revela os *advergames* já representam 14% da produção nacional – o forte ainda são os chamados *games* de entretenimento puro (72%).

De certo modo, o cenário de avanço nos estudos sobre jogos eletrônicos me deixa à vontade para ensaiar a articulação de um diálogo entre os videogames e outras esferas, como a estética, a política e a economia, assim como com o vídeo, o cinema e televisão. Tais articulações procuram se aproximar da concepção de videogame como um *dispositivo* no sentido construído por Michel Foucault, ou seja, como “um conjunto decididamente heterogêneo, que engloba discursos, instituições, (...) enunciados científicos, proposições filosóficas, morais (...). Em suma, o dito e o não dito são elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se pode estabelecer entre esses elementos” [Foucault 1981, p. 244], pois a “tecnologia é sempre uma parte concomitante ou subordinada a outras forças” [Crary 1992, p.8]. O conceito de dispositivo assume aqui mais uma postura metodológica, uma tentativa de visualizar as estruturas relacionais que atravessam as discussões sobre videogames – ao mesmo tempo máquinas e maquinações [Duguet 1988], máquinas de subjetividade [Guatarri 1999] que interagem com os inconscientes econômicos, psicológicos e lingüísticos [Parente 1999, P. 96].

Mas depois destas rápidas pinceladas em aspectos históricos, políticos e econômicos, é hora de ajustar melhor o foco: o que me interessa neste momento é o aspecto estético, ou antes, o potencial que os jogos eletrônicos possuem para se desdobrarem em experiências estéticas. Não se trata aqui de procurar semelhanças narrativas ou “novidades” perceptivas na experiência de jogo, mas, a partir das recentes discussões sobre a experiência estética no âmbito da comunicação, propor chaves para uma abordagem comunicacional. Ou ainda, verificar se os videogames, dentro das rubricas do comum, do banal e do

⁵ As abordagens narratológicas dos jogos eletrônicos são baseadas em estudos sobre o hipertexto (cf. Landow, 1997 Lévy, 1993) que balizam as especificidades do processo

interativo, principalmente em relação a categorias derivadas da literatura e do cinema.

⁶Disponível

em

www.abragames.org/docs/PesquisaAbragames.pdf

entretenimento, podem operar como intercessores⁷ [Deleuze 1992], com o poder de se articularem e provocarem o pensamento, assim como conceitos e idéias do campo da comunicação. Antes, contudo, gostaria de tecer algumas observações a respeito das defesas de certa “pureza”, linguagem ou especificidade dos videogames.

São tantas as possibilidades de criação, foram tantas as transformações (principalmente gráficas) sofridas por este dispositivo que a única constante é a de que todo *game* exige uma plataforma, um equipamento de entrada de dados (joysticks, teclados) e um equipamento de saída (monitores, televisores) – assim como o cinema até hoje pode ser concebido como uma projeção-sobre-uma-tela. Acredito que uma defesa ardorosa sobre as especificidades desta mídia pode nos conduzir a problemas semelhantes enfrentados pelo vídeo entre as décadas de 70 e 90. Mas com alguns complicadores. Se após trinta anos alguns autores puderam conceber o vídeo como um *estado* [Dubois 2004], ou como um *entre* [Belour 1997], um intermediário que ligou a imagem cinematográfica à imagem-síntese, o mesmo não aconteceu com o videogame (tributário do vídeo, como denuncia sua etimologia), pois até o momento ele é intermediário apenas do seu próprio devir, em que empresas lançam a cada ano sistemas com atributos audiovisuais mais sofisticados e incompatíveis entre si, em busca da simulação mais verossímil e controlada em tempo real. Tamanho é o potencial audiovisual das recentes plataformas, como o Playstation 3 (Sony), X-BOX 360 (Microsoft) e Wii (Nintendo), que me parece que a “imagem cinematográfica”, a experiência de se “jogar um filme”, se tornou uma espécie de fim-último dos videogames. Ou quem sabe o este “fim-último” seja a simulação da própria vida, como atestas as experiências de jogos como The Sims [Maxis 2000], Second Life [Linden Lab 2003] ou ainda Heavy Rain [Quantic Dream, lançamento previsto para o final de 2008], cujo teaser apresenta uma animação em tempo real que demonstra uma espécie de teste de seleção para atores virtuais que pretendem participar do jogo, como se ele fosse, de fato, um filme.

Outro ponto interessante, a partir mesmo deste flerte com o cinema (que permeia toda a história dos videogames, desde os idos do Atari 2600 com a adaptação de filmes como E.T. [Atari 1982], Star Wars [Parker Brothers 1984] e Halloween [Wizard 1983] – para citar alguns), é o diálogo travado com outras esferas das mídias. Na verdade, o videogame já surgiu como uma crítica à TV (é só lembrarmos das idéias de

Baer e a criação do primeiro videogame, o Odissey, em 1972, como tentativa de quebrar a “passividade” dos televisores). O contexto era o mesmo de uma guinada em direção à recepção, ao processo participativo, efetivada no campo das artes plásticas. Naturalmente, os videogames não lidaram com a história da representação do Ocidente, tal como o vídeo o fez, até mesmo porque eles permaneceram por vários anos circunscritos à indústria do entretenimento. Mas isso não impediu que a arte se apropriasse dos sistemas e inovações trazidas pelos videogames. A chamada arte tecnológica fez uso das interfaces e o processo de fruição predominante atualmente nas grandes exposições (como o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica e o Emoção Art.ficial, ambos sediados em São Paulo) se assemelham cada vez mais a um “complexo-videogame”. As próprias discussões em torno do cinema interativo provavelmente já estejam bem sedimentadas nos videogames que desde a década de 80 produzem sistemas semelhantes (cf. Snatcher [Konami 1988]), com possibilidade de escolha de soluções diferentes entre cenas e inclusive produzido com atores reais filmados - por exemplo, nos jogos Phantasmagoria [Sierra Online 1995] e X-Files [Fox Interactive 1998].

Atualmente emergem categorias como a *gameart*⁸, que atestam o potencial de criação dos videogames como campo de disputas e palcos de resistência. Exemplos podem ser encontrados tanto em obras amadoras (normalmente jogos online de forte caráter ideológico, como os jogos anti-Osama Bin Laden pós 11 de Setembro), como em obras de galerias. Podemos citar a instalação MOVE⁹, do americano Andrew Hieronymi, que foi exposta no Festival Internacional de Linguagem Eletrônica de 2006. MOVE usa gráficos computadorizados e a interação do corpo, permitindo que os participantes experimentem seis tipos diferentes de ações geralmente realizadas por *avatares* em videogames. Não existem joysticks, nem mouses. A interface atua diretamente com o corpo. É o próprio interator quem deve correr para não ser pego por uma bolinha vermelha. Há, portanto, um deslocamento da experiência primeiro ao trazer um ‘jogo’ para um festival de arte; e segundo pela quebra da sensação de imersão – as formas básicas (quadrados, círculo) fazem com que o jogador permaneça atento aos mecanismos da obra. Ao mesmo tempo, MOVE faz com que o interator esqueça da interface, ao pisar no mesmo chão do resto da galeria. Neste ponto, a própria interatividade e o papel do interator são questionados. Os limites são visíveis. O discurso das infinitas possibilidades interativas é posto em cheque. Do outro lado, MOVE revela certa presença da ‘estética do jogo’ no cotidiano. A presença da sedução, do tornar uma

⁷ Para Deleuze, tanto da arte, quanto da ciência e da filosofia são modos de pensar, expressões do pensamento. Os intercessores atuam em relação de ressonância. “A criação são os intercessores. Sem eles não há obra. Podem ser pessoas (...), mas também coisas, plantas, até animais (...). Fictícios ou reais animados ou inanimados, é preciso fabricar seus próprios intercessores. É uma série.” (DELEUZE, 1992, p. 156).

⁸ “A *gameart* pode ser definida como um misto de arte e jogo eletrônico a fim de uma proposta poética interativa em concomitância com a evolução dos meios de comunicação e, conseqüentemente, com o avanço cultural gerado por esses meios” (NELY, 2007, p. 120)

⁹ <http://ahieronymi.net/works/move.html>

tarefa lúdica. O lúdico como uma forma de conhecimento. E ainda aponta caminhos para novas interfaces para crescente indústria dos games.

Para citar de artistas brasileiros, destaco o trabalho de Gilberto Prado. Ele produziu a obra *O Cozinheiro das Almas* (2006)¹⁰, baseado no livro "O Perfeito Cozinheiro das Almas deste Mundo", diário da *garçonnière* mantida por Oswald de Andrade entre 1918 e 1919. No game, o personagem principal se perde na São Paulo de 1918 e visita interativamente vários ambientes nos quais vai aos poucos descobrindo a trama. Tudo se passa em um só dia e o personagem é arremessado de lugar para lugar independentemente de sua vontade. Dessa forma, é um roteiro de ambiente virtual duplamente labiríntico: são labirintos espaciais (os vários ambientes) e temporais (pois as tramas são lineares, mas o jogador pode aportar nelas em qualquer fase de seu desenvolvimento). Tamanha é a imbricação dos campos da arte e dos jogos eletrônicos, que um dos destaques da Emoção Artificial deste ano é um editor de criaturas virtuais elaborado por Will Wright (mesmo criador do jogo *The Sims*) para o jogo *Spore* [Maxis 2008]. Como informa o próprio catálogo da exposição, o jogo é "um épico de vida artificial que engloba a origem de uma vida, sua evolução, a criação de uma civilização tecnológica e eventualmente seu fim"¹¹.

Como último elemento que torna difícil conceder o atestado de "pureza" dos videogames, resalto aqui o que talvez seja seu aspecto mais óbvio: todos os videogames são, antes de tudo, jogos. Talvez daí derive a grande dificuldade de compreensão ou de aceitação da temática. Na falta de grandes referenciais teóricos para uma abordagem das especificidades dos games, o teórico uruguaio Gonzalo Frasca defende a criação de uma disciplina formalista chamada *ludologia*. Como principal argumento, os ludologistas afirmam que os videogames não se baseiam, como nas demais mídias, na representação, mas sim na simulação – cuja mecânica é essencialmente diferente das narrativas [cf. Frasca 2003].

Mas no âmbito deste texto, não quero partilhar das análises estruturais propostas por Frasca, mas sim do seu ponto de partida: o jogo – ou melhor, o jogo eletrônico apreendido como simulação de um mundo com suas próprias regras, como laboratórios para experimentação onde a ação do jogador não é somente permitida, mas requerida. Ao contrário de conceber os mundos simulados como espaços "seguros" para novas experiências, o "estar-no-jogo" aproxima-se mais de uma experiência concebida como *Erfahrung* – palavra alemã para experiência que divide sua raiz com o substantivo "perigo" (*Gefahr*) e o verbo "viajar" (*fahren*) – do que necessariamente como *Erlebnis* – palavra para experiência que a aproxima de vivência, vida (*Leben*), assumindo conotação mais

contemplativa. Como nos aponta o filósofo alemão Gadamer [1997 p.185], o "jogador experimenta o jogo como realidade que o sobrepuja. Isso vale, com mais propriedade ainda, onde o jogo é propriamente 'entendido' como sendo uma tal realidade – e tal é o caso quando o jogo aparece como *representação para o espectador*". O jogo é, portanto, o verdadeiro sujeito do jogo [ibid., p.181]. "O próprio jogo é um risco para o jogador" [ibid., p. 180]. É um intervalo na vida cotidiana – que, entretanto, nunca "desaparece", estando sempre ali, envolvendo o ambiente do jogo – onde "somos diferentes e fazemos coisas diferentes" [Huizinga 2000, p. 12]. É precisamente a partir deste caráter "jogo" que os videogames me remetem ao conceito de *heterotopia* proposto pelo pensador francês Michel Foucault num pequeno ensaio intitulado "Dos espaços outros", produzido a partir de uma conferência no Cercle d'études architecturales, em 14 de março de 1967.

Em seu texto, Foucault delineia uma possível genealogia das concepções do espaço no Ocidente e se detém nos tipos de espaços externos – os que se desenham fora de nós mesmos, onde nós vivemos –, identificando duas categorias que se relacionam com todos os outros espaços, mas que ao mesmo tempo os contradizem. O primeiro grupo são as *utopias*, lugares irreais que mantêm uma analogia direta ou invertida com o espaço real da sociedade. Do outro lado estão as *heterotopias*,

lugares reais – lugares que existem e que são formados na própria instituição da sociedade – que são uma espécie de contra-locais, de utopias efetivamente realizadas nas quais os lugares reais, todos os outros locais reais que podem ser encontrados no interior da cultura, são simultaneamente representados, contestados e invertidos. Lugares deste tipo estão fora de todos os lugares, se bem que, no entanto, seja possível indicar sua localização na realidade [Foucault 1994, p.755].¹²

Em seguida, Foucault estabelece seis princípios delineados pelas heterotopias. Entre exemplos destes "espaços outros", ele elenca o cemitério, o museu, o jardim, o cinema, o barco. É pensando em caminhos para uma abordagem estética dos videogames que penso em acrescentá-los a esta lista a partir de um olhar sobre os princípios das heterotopias para, em seguida, aproximá-los dos estudos correntes no campo da comunicação sobre experiência estética.

No primeiro princípio, Foucault afirma que as heterotopias existem em todas as culturas, embora não haja uma forma absolutamente universal, até porque, como ele nos mostra no segundo princípio, a

¹⁰ http://www.cap.eca.usp.br/poeticas/?page_id=28

¹¹ Disponível em

http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cd_pagina=2825

¹² Todos os trechos destacados deste ensaio de Foucault são traduções livres do original em francês, que pode ser acessado em <http://www.foucault.info/documents/heteroTopia/foucault.heteroTopia.fr.html>.

sociedade, com seu desdobrar histórico, pode fazer uma mesma heterotopia funcionar de maneiras diferentes. Como exemplo Foucault descreve como os cemitérios passaram, ao longo dos séculos, do coração sagrado e imortal da cidade para se constituírem como uma outra cidade, onde cada família possui seu sombrio lugar de descanso. É a partir do terceiro princípio que podemos efetivamente aproximar o conceito de heterotopias aos debates sobre games. Vamos visualizá-las em bloco.

Terceiro princípio: “A heterotopia é capaz de justapor num único lugar múltiplos espaços, muitos locais que são incompatíveis entre si” [ibid., p.757]. *Quarto princípio:* “Heterotopias são mais frequentemente associadas a cortes no tempo” [ibid., p.758]. *Quinto princípio:* “Heterotopias sempre pressupõem um sistema de abertura e fechamento que as tornam isoladas ou penetráveis” [ibid., p.759]. *Sexto princípio:* Heterotopias tem uma função em relação a todos os outros espaços. “Esta função se desdobra entre dois pólos extremos. Ou seu papel é criar um espaço de ilusão expõe cada espaço real (...) ou seu papel é criar um espaço que é outro, um outro espaço real, tão perfeito, tão meticuloso, tão bem ordenado como o nosso é desordenado, mal-construído e confuso” [ibid., p.760].

É inevitável não associar essas descrições à esfera dos jogos, mais particularmente aos jogos eletrônicos, pois a partir do seu potencial de simulação podemos efetivamente experimentar outros espaços. Quando estamos em situação de jogo, claramente podemos verificar estes locais justapostos e incompatíveis. Posso estar num mesmo lugar tanto na mansão de Resident Evil [Capcom 1997] como em minha casa – ao ponto de sentir-me capaz de indicar o banheiro em ambos os espaços. Mas o tempo de jogo é diverso do tempo comum. Games não se configuram apenas como heterotopias, mas como heterocronias e, como nos lembra Foucault, a “heterotopia começa a funcionar com total capacidade quando se chega a uma quebra absoluta com o tempo tradicional” [Foucault 1994, p. 760] E assim como todo jogo, seus sistemas e regras demarcam sua abertura ou isolamento. Neste ponto, emergem as semelhanças entre os jogos e os rituais. “Os jogos são ações rituais que nos permitem encenar simbolicamente os padrões que dão sentido à nossa vida” [Murray 2003, p.129]. O antropólogo alemão Huizinga, em seu mais famoso livro *Homo Ludens*, de 1938, assinalou bem o tronco comum entre jogos e rituais, principalmente na construção do faz-de-conta e na aceitação de determinadas regras para garantir a entrada e a saída dos participantes. Ainda questiono-me se é a alteração dinâmica dos mundos simulados pela participação dos jogadores que diferencia os jogos eletrônicos das outras formas de jogo... Talvez aliada à capacidade de constituir espaços navegáveis esteja a capacidade de constituir redes afetivas múltiplas.

Mas é o último princípio apresentado por Foucault que nos chama a atenção para o potencial estético dos

videogames. É esta relação que as heterotopias possuem com outras esferas, o choque entre os espaços reais de ilusão ou de idealidade com os nossos outros espaços e tempos, é essa sua capacidade de “abrir mundos dentro do mundo” – para retomar aqui uma expressão evidenciada pelo pesquisador mineiro César Guimarães [2006, p.22] – que cria uma situação propícia para ser experienciada esteticamente.

Pela dimensão deste texto, não cabe aqui aprofundar as discussões a respeito da experiência e da experiência estética no campo filosófico. A intenção é trazer algumas contribuições para esse debate recentemente adotadas por estudiosos da comunicação (cf. Caune 1997; Cesar 2006; Lopes 2007; Valverde 2007) que deslocaram a experiência estética como vinculada apenas a objetos artísticos e aproximaram-na da vida cotidiana e das mídias. Tal pensamento é fortemente influenciado pelo conceito de experiência do filósofo pragmatista americano John Dewey (1958), que ressalta seu caráter relacional. “Fazer uma experiência não significa nem simplesmente recorrer ao já sabido, nem adotar, imediatamente, o que é desconhecido: a experiência procura integrar o estranho ao familiar, mas alargando e enriquecendo aquilo que até então constituía o limite de todo real possível” [Guimarães 2006, p. 16]. Este aspecto fica então evidente na definição de experiência estética do francês Jean Caune, que em seu livro *Esthétique de la Communication* afirma que

a experiência estética é um segmento da experiência vivida, desenvolvida sob a forma de uma atividade sensível e inteligível, com uma unidade definida em um tempo e espaço sociais. A atividade, que fundou a experiência estética, estabelece uma relação entre um sujeito e um objeto ou entre indivíduos entre si. Esta atividade supõe uma percepção sensível orientada por uma atenção cultivada dependente de uma situação e de circunstâncias socioculturais determinadas. A experiência estética é antes o local de uma apreensão de si que inscreve a subjetividade na comunidade cultural. [Caune, 1997, p. 36]¹³.

Portanto, retomando o caminho aberto pelo caráter heterotópico dos videogames, é essa relação que a experiência estética tem com as outras experiências, sujeitos e objetos, enfim, seu caráter situacional, que me leva a conceber os jogos eletrônicos como poderosos intercessores no campo da comunicação. A situação como o próprio jogo pode ser encontrada no pensamento hermenêutico de Gadamer: “Todo jogar é um ser-jogado. É o jogo que mantém o jogador a caminho, que o enreda no jogo, e que o mantém no jogo” [Gadamer 1997, p.181]. Para ele o jogo, em sentido amplo, não surge na consciência do jogador, sendo por isso, mais do que um comportamento subjetivo. “Os jogadores não mais existem, mas tão somente o que é jogado (representado) por eles” [ibid., p. 189]. Poderíamos pensar a imersão nesses outros

¹³ Tradução livre do original.

espaços proporcionados pelos jogos eletrônicos, espaços com suas próprias regras e representações, a partir da transformação do jogo em configuração (Gebild):

O que não é mais, é, sobretudo, o mundo, no qual, como sendo nosso próprio mundo, vivemos. Transformação em configuração não é simplesmente transferência para um outro mundo. Certamente que é um outro mundo, fechado em si, no qual se joga. Mas, na medida em que é configuração, encontrou em si mesmo, concomitantemente, sua medida e a nada se mede que esteja fora de si mesmo [Gadamer 1997, p.189].

O sentimento de “estar-no-jogo” é otimizado pelas simulações de mundos virtuais, pois como escreve Klasturp [2003, p. 101], “mundos virtuais são mundos nos quais você pode se mover, através de representações estáveis do usuário, em contraste aos mundos representados das ficções tradicionais, os quais são mundos apresentados como habitados por pessoas reais, mas não verdadeiramente habitáveis”¹⁴.

Posso me envolver com o enredo e os personagens – como não se comover com a morte de Aeris? – de Final Fantasy VII [Square 1997], posso sentir a mente perturbada de um anti-herói que descobre, em meio a seu delírio, ser o próprio assassino da sua esposa doente, em Silent Hill 2 [Konami 2001], posso cavalgar solitário em espaços monumentais e minimalistas, com Shadow of the Colossus [Sony 2005]. Todos são experiências e espaços que dialogam com nossos outros espaços e experiências. E encarados não como legítimas obras de arte – essa não é definitivamente a questão –, mas como espaços afetivos complexos, particulares. Espaços outros tão encantadores como a cidade de Irene, descrita por Calvino em Cidades Invisíveis (1990), que é uma para quem resolve atravessar seus muros, e outra para quem simplesmente a ignora. Ou mesmo como a cidade de Esmeraldina, com suas várias estradas e canais, tantos que os seus habitantes “são poupados de percorrer todos os dias os mesmos caminhos” [Cavino 1990, p. 83]. Ou ainda Anastácia, que transforma a fadiga em desejo e diversão, tornando escravos seus trabalhadores. Valdrada, Tâmara, Zaíra, Esmeraldina. Não são poucos os exemplos dados por Calvino dessas cidades que ressoam em vários outros espaços que habitamos em nosso cotidiano. E não são poucos os jogos que através de suas performances artificiais comunicam experiências estéticas, que se apresentam enquanto ruptura e apresentação de normas para a atividade prática. “A percepção estética coloca em jogo uma relação experimental entre a significação dos objetos estéticos e a nossa experiência presente, ao permitir fazermos uma experiência com as experiências presentificadas dos objetos” [Guimarães 2006, p. 16].

¹⁴ Tradução livre do original.

Essa imersão do espectador numa região sensível mediada por produtos cobertos pela racionalidade tecnológica aponta frestas potenciais por onde entrariam relações colaborativas, afetivas e sensíveis, assim como outros meios de comunicação, que “não são elementos externos, são cotidiano, memória e afeto” [Lopes 2007, p. 39]. Prodígios da tecnocultura, os videogames sinalizam para a impossibilidade de separação entre as dimensões do *pathos* e do *logos*. Ter uma experiência estética em games enquadra-se, portanto, na concepção de um *pathos* razoável, pois toda paixão tem suas razões [Parret 1997]. Ao que parece, é apenas por esse caminho – o de não isolar o estético, o sensível, a paixão, enfim, o *pathos*, como se fosse o outro lado da racionalidade – que se pode pensar numa estética da comunicação, porque a experiência é midiaticizada, é transmitida através de um discurso, portanto, sendo comunicada através de estratégias entremeadas pela racionalidade. Uma relação intrínseca na qual nem os elementos materiais, nem os afetivos podem ser ignorados.

Mas quais são, enfim, as relações entre o jogo e a comunicação? É uma pergunta essencial que deve ser ponderada pelos pesquisadores que pretendem uma abordagem comunicativa dos videogames. A proposta deste texto foi de levantar questões e ressonâncias. A importância da aproximação entre videogames e as questões da experiência encontra-se no fato de que “antes de ser uma ‘troca de mensagens’, a comunicação é uma comunhão sensível, pela qual compartilhamos formas, sentidos e valores, que nos antecedem e nos constituem” [Valverde 2008, p.8]. A experiência multimidiática a qual nosso cotidiano se tornou [Lopes 2007, p. 39] nos impele a pensar estratégias de apreensão dos movimentos das mídias contemporâneas e suas relações com os espaços e tempos outros da nossa existência.

Referências

Referências

- AARSETH, A., 1998. *Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer games*: <http://www.hf.uib.no/hi/espen/papers/space/>
- _____, 2003. *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*. DAC: Melbourne, in: spilforskning.dk/gameapproaches/GameApproaches2.pdf
- Aranha, G., 2004. *O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento*. Revista Ciências e Cognição; v. 03: 21-62. Disponível em <http://geocities.yahoo.com.br/cincienciasecognicao>.
- Baer, R., 1999. *How Videogames Invaded the Home TV Set*. In: www.ralphbaer.com
- Bellour, R., 1997. *Entre-imagens*. Campinas: Papirus.

- Calvino, Í. 1990. *As cidades invisíveis*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Caune, J., 1997. *Esthétique de la Communication*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Cocco, Giuseppe et alii (Org.), 2003.. *Capitalismo cognitivo*. Rio de Janeiro: DP&A.
- Deleuze, G., 1992. *Conversações*. São Paulo: Editora 34.
- Domingues, D. (org.), 1997. *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo, SP: Fundação Editora da UNESP.
- Dubois, P., 2004. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify.
- Duguet, A.M., 1998. *Dispositifs*. In Vidéo Communications, nº 48.
- Foucault, M., 1981. *Microfísica do Poder*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Graal.
- _____, 1994. *Des Espaces Autres*, in Dits et écrits, vol IV, Paris, Gallimard, p. 752-762.
- Gadamer, H.G., 1997. *Verdade e Método*: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Guatarri, F., 1999. *Da produção da subjetividade*. In: PARENTE, André (Org.). *Imagem-Máquina: A era das tecnologias do virtual*. 3 ed. São Paulo: Ed. 34.
- Guimarães, C., 2002. *O campo da comunicação e a experiência estética*. In: WEBER, M.H.; BENTZ, I.M.; HOHFELDT, A.. (Org.). *Tensões e objetos da comunicação*. Porto Alegre: Sulina, v. 1, p. 83-100.
- _____, (org.), 2006. *Comunicação e Experiência Estética*. Belo Horizonte: Ed. UFMG.
- Huizinga, J., 2000. *Homo Ludens: o Jogo Como Elemento da Cultura*. São Paulo, SP: Perspectiva.
- Jull, J., 2001. *A clash between game and narrative: A thesis on computer games and interactive fiction*. In: <http://www.jesperjuul.dk/thesis/>
- Kirksæther, J., 1998. *The Structure of Videogame Narration*, in: <http://cmc.uib.no/dac98/papers/kirksaether.html#author>
- Klastrup, L., 2003. *A Poetics of Virtual Worlds*. DAC: Melbourne,, in: <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Klastrup.pdf>
- Landow, G., 1997. *Hypertext 2.0: the convergence of contemporary critical theory and technology*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Lazarato, M., 2003. *Trabalho e capital na produção dos conhecimentos: uma leitura através da obra de Gabriel Tarde*. In: COCCO, Giuseppe et alii (Org.). *Capitalismo cognitivo*. Rio de Janeiro: DP&A.
- Lévy, P., 1993. *As Tecnologias da Inteligência*. Rio de Janeiro: Ed. 34.
- Lopes, D., 2007. *A delicadeza: estética, experiência, paisagens*. Brasília: Editora UnB.
- Murray, J., 2003. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Unesp.
- Nely, F., 2007. *Gameart: da interação à contemplação*. In: VENTURELLI, Suzete (Org.). *Arte e tecnologia: interseções entre arte e pesquisas tecno-científicas*. Brasília: UnB.
- Parente, A.(Org.), 1999. *Imagem-Máquina: A era das tecnologias do virtual*. 3 ed. São Paulo: Ed. 34.
- Parret, H., 1997 *A Estética da Comunicação*. Campinas: Ed. Unicamp.
- Valverde, M., 2008. *Comunicação e experiência estética*. In: *Anais do XVII Encontro da Compós: São Paulo*.
- Venturelli, S.(Org.), 2007. *Arte e tecnologia: interseções entre arte e pesquisas tecno-científicas*. Brasília: UnB.
- Vicente, V. E. J. de S., 2005. *Análise das estruturas interativas em jogos multiplayer: caso Counter-Strike*. Dissertação de mestrado em Comunicação e Semiótica apresentado à Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

Jogos citados

- E.T.* Desenvolvedor: ATARI, 1982.
- Final Fantasy VII*. Desenvolvedor: SQUARE SOFT, 1997.
- Halloween*. Desenvolvedor: WIZARD, 1983.
- Heavy Rain*. Designer :David Cage. Desenvolvedor: QUANTIC DREAM, 2008 (previsto).
- Phantasmagoria*. Desenvolvedor: SIERRA ONLINE, 1995.
- Resident Evil*. Desenvolvedor: CAPCOM, 1997.
- Second Life*. Desenvolvedor: LINDEN LAB, 2003.
- Shadow of the Colossus*. Desenvolvedor: SONY, 2005.
- Silent Hill 2*. Desenvolvedor: KONAMI, 2001.
- Snatcher*. Desenvolvedor: KONAMI, 1988.
- Spore*. Designer: Will Wright. Desenvolvedor: MAXIS, 2008.
- Star Wars*. Desenvolvedor: PARKER BROTHERS, 1984
- Tennins Programming*. Desenvolvedor: Willy Higinbotham, 1958.
- The Sims*. Designer: Will Wright. Desenvolvedor: MAXIS, 2000.
- World of Warcraft*. Desenvolvedor: BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2004.
- X-Files*. Desenvolvedor: FOX INTERACTIVE, 1998.