
CORPOREIDADE, AFETOS E EXPERIÊNCIA ESTÉTICA EM JOGOS DIGITAIS

CORPOREITY, AFFECTS AND THE AESTHETIC EXPERIENCE IN VIDEOGAMES

CORPORALIDAD, AFFECTOS Y EXPERIENCIA ESTÉTICA EN LOS JUEGOS DIGITALES

DIEGO GRANJA DO AMARAL¹

Submissão: 3/11/2020

Aprovação: 30/11/2020

Publicação: 21/12/2020

¹ Doutor em comunicação pela Universidade Federal Fluminense em cotutela com a Universidade de Tübingen. ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-1785-5131>. E-mail: diegoamaral000@gmail.com.

RESUMO

No presente trabalho, sugerimos que o pensamento sobre jogos enquanto dispositivos capazes de acionar afetos. Para tanto, analisaremos dois jogos de caráter autobiográfico baseados em experiências de viagem. Os casos em questão conjugam uma íntima relação entre a memória, a abstração e a tentativa de apreensão da realidade através do relato. De forma mais específica, desejamos observar as relações entre as afecções do corpo no que diz respeito experiência de jogo.

Palavras-chave: Jogos digitais. Experiência. Estética. Corpo.

ABSTRACT

In this paper, I propose an analysis of digital games as devices capable of arising affections. Bearing this in mind, the paper analyzes two autobiographical games based on travel experiences. The cases in this case conjugate an intimate relationship between memory, abstraction and an attempt to apprehend reality through the testimony. More specifically, I seek to observe the bodily affections with regards to the game experience.

Keywords: Videogames. Experience. Aesthetics. Body.

RESUMEN

En el presente trabajo sugerimos que pensar en los juegos como dispositivos capaces de desencadenar afectos. Así, analizaremos dos juegos de carácter autobiográfico y basados en experiencias de viaje. Los casos en cuestión combinan una íntima relación entre la memoria, la abstracción y el intento de aprehender la realidad a través del testimonio. Más específicamente, observamos las relaciones entre los afectos corporales y la experiencia de juego.

Palavras-clave: Juegos digitales. Experiencia. Estética. Cuerpo.

INTRODUÇÃO

Este trabalho discute a produção de sentido em jogos, tomando como referência os afetos, os corpos e os dispositivos que se estabelecem entre eles, e o artefato lúdico no meio digital. Nesse sentido, defende-se o argumento de que a produção política e afetiva nos jogos digitais não se encontra fixada nas regras, ou em uma relação processual dependente exclusivamente delas. A respeito deste debate, reconhecemos a validade de propostas que apontam para modelos esquemáticos que compreendem a “estética” como um aspecto “projetável” por parte do *game designer*, como é o caso da tétrede elementar dos jogos proposta por Schell (2008) e o modelo MDA, proposto por Hunicke, LeBlanc e Zubek (2004), entre outros modelos que contemplam a dimensão estética em suas análises formais do *game design*. Neste estudo, entretanto, desejamos priorizar teorias não formalistas em direção a uma abordagem focada na dimensão da “experiência” nos termos propostos por Dewey ([1934]1980).

Ressaltamos, contudo, que este trabalho se apoia em diversas outras contribuições relevantes do campo. Além dos autores citados na análise, ao abordar a centralidade do corpo na relação de mediação e produção de sentido em jogos digitais, este texto se apoia em autores como Eugene Shinkle, um dos pioneiros no esforço de chamar atenção para a necessidade de uma outra “taxonomia” menos influenciada por vieses estruturalistas (2005, p.21). O trabalho se filia também a Apperlay e Darshana que, ao defender a etnografia

como ferramenta relevante para o estudo dos jogos, apontam para a necessidade de observar elementos sociais e afetivos na análise de jogos, extrapolando a “execução estrutural de algoritmos” (2012, p.10). A respeito da vinculação da dinâmica social e a experiência de jogo chamamos atenção ainda para o trabalho de Falcão e Bittencourt (2013) acerca da importância da agência como elemento constitutivo da experiência de jogo, bem como Ferreira e Falcão (2016), ao debaterem o problema da cognição para a experiência de jogo.

É na esteira desses trabalhos que nos apoiamos para defender uma análise de jogos digitais sob a ótica das humanidades. Doravante, procuraremos evidenciar as relações e processos presentes nessa constituição com o auxílio da noção de jogo como dispositivo comunicacional, sobretudo apoiados em Braga (2011) e Amaral e Covaleski (2016).

Na esteira deste raciocínio encontramos Braga (2011, p.10), que entende que “enquanto a estrutura do estruturalismo é fixa, prévia e profunda; um dispositivo é visto por seu estado ‘de superfície’, expressando mais o próprio processo que um determinante. No dispositivo, a ‘organização’ não é independente dos processos”. E é nesta medida que o pensamento sobre jogos se aproxima da noção de dispositivos, ou mais especificamente, dispositivos comunicacionais. Na condição de dispositivos, portanto, os jogos se caracterizariam por formar uma rede de relações onde o leitor é responsável por uma reconfiguração da estrutura que é coincidente com sua apreensão do mundo ficcional.

É com o intuito de ilustrar essa dimensão, ainda em caráter preliminar, que adotaremos como referência dois jogos independentes, criados por Jordan Magnusson: *The Killer*, que trata do genocídio ocorrido no Camboja; e *Loneliness*, um jogo sobre a experiência de Magnusson como professor na Coreia do Sul². A respeito desse recorte, destacamos a importância do caráter autoral e da despreensão implicada na definição “não jogo”. Ao sugerir que os jogos, que ocupam a seção “games” no blog do próprio

² Jordan Magnusson, autor do jogo atuou como professor de inglês em uma escola de ensino básico na Coreia do Sul como forma de financiar sua viagem pela Ásia e se integrar com a população local. Trata-se portanto, de parte de uma viagem mais extensa, onde a relação com a cultura local se deu de forma mais integrada à cultura local que uma viagem de turismo.

Magnusson, se trata de um não jogo, admite-se um questionamento dos limites do próprio objeto. Na definição paradoxal, o autor aponta para um objeto liminar, cuja simplicidade parece negar a noção de lúdico como labirinto de múltiplas escolhas, mas que, por outro lado, encontra no termo jogo o abrigo conceitual necessário para descrever a experiência.

Nesta medida, há um outro fato notável a respeito da escolha do “não” jogo como estrutura para narrativa. Afinal, historicamente a memória prostética (*hypomnema*) se caracteriza como uma memória externa e inorgânica. Sua origem grega aponta para um caderno de anotações cuja invenção permite uma extensão da memória natural (PLATÃO 2008 [385-370 a.C]; DERRIDA, 1995).

Igualmente relevante é o fato de o autor ter desenvolvido suas produções como uma forma de relato viagem. Configura-se, então, uma espécie de diário de bordo elaborado como uma espécie de memória prostética que registra deslocamentos e experiências vividas. A este respeito, é também relevante mencionar que Magnusson estabeleceu vínculos importantes com os territórios por onde passou, tendo sido a experiência na Coréia do Sul, relatada em *Loneliness* um período de seis meses quando o autor atuou como professor de inglês. Esse relato encontra no lúdico um lugar para organização de afetos, tempos e espaço experienciados pelo viajante. Assim, o jogo se configura como uma espécie de testemunho do autor (Magnusson) legado ao jogador que, por sua vez, retoma e atualiza esse testemunho ao emprestar seu corpo à experiência de jogo. Entre ambos, a narrativa se organiza em um espaço de incerteza, ainda que sobre um terreno determinado. Isto porque o corpo tomado pela narrativa não é propriamente o meio digital mas a relação jogador/ máquina /game, ou ainda, uma relação entre agência e estrutura (FALCÃO e BITTENCOURT, 2013).

ENTRE A RETÓRICA E A MEMÓRIA DO CORPO

O argumento desenvolvido neste trabalho refere-se à possibilidade de pensar jogos a partir de uma dimensão sensível. Nesse sentido, reconhecer um caráter político na forma como os jogos representam o mundo passa por uma relativização da estrutura processual e

seu lugar paradigmático de produtor de sentidos. Lembramos que em *Persuasive games: the expressive power of videogames*, Bogost (2007) argumenta que o caráter persuasivo dos jogos, sobretudo digitais, se deve à sua estrutura processual. Assim, a estrutura retórica defendida pelo autor guarda em si uma capacidade persuasiva. No entanto, parte desta potência reside justamente no domínio das relações sensíveis estabelecidas entre o jogador e os processos. Esta ideia, ainda que presente no pensamento de Bogost (2007), recebe menos ênfase em virtude da preocupação do autor em enfatizar a importância dos processos e mecânicas computacionais para a articulação de uma estrutura retórica no jogo. Não obstante isto, é notável que a ideia de uma “retórica procedural” ou “processual” exige, evidentemente, um ator humano vivenciando “o processo”.

Neste ponto, lembramos que a comunicação, como lembra Braga (212), se dá na forma processual baseada em códigos e inferências. Segundo o autor, além dos códigos (que, no caso da fala, envolve, por exemplo, o idioma e as expressões não verbais), as inferências exercem o papel chave de preencher as lacunas na comunicação. Ainda de acordo com esta formulação, as hipóteses formuladas por um dos atores do processo de interação ocupam espaço crucial na produção de sentido na comunicação.

Logo, a inferência representa um aspecto também fundamental para a produção de sentido processual no jogo. Afinal, para Aarseth (2003), jogos são objetos cibertextuais, ou seja, são textos que estabelecem uma relação maquínica com o leitor, exigindo dele um envolvimento decisivo na construção do produto final. No xadrez ou no futebol, o desenrolar da ação no jogo depende de um processo inferencial em que as decisões são tomadas tendo em vista as circunstâncias em relação às regras (código).

Enquanto textos maquínicos (cibertextos), os jogos demandam uma interferência direta do jogador no processo de leitura. Ainda de acordo com Aarseth isto se deve também ao caráter de simulação que rege a experiência lúdica. Ou seja, trata-se de uma emulação de um mundo que se desenvolve na medida da ação do intérprete, de tal forma que o resultado da experiência “não pode ser previsto antecipadamente; ele pode variar imensamente a depender da sorte, destreza e criatividade do jogador” (AARSETH, 2001, p. 2).

No videogame, demanda-se do jogador uma capacidade de ação que depende de respostas mecânicas e suscita estímulos emocionais que acompanham o ritmo entre suas ações e as respostas do objeto lúdico. Em consonância com esse raciocínio, Murray (2003) lembra que o termo “imersão” refere-se à metáfora de estar submerso em água, implicando em um completo envolvimento dos sentidos. Em Calleja (2007), essa metáfora (imersão) é substituída pela noção de incorporação, que visa reforçar não apenas o envolvimento do jogador pelo jogo, como também sua relação ativa em relação ao ambiente em que está virtualmente inserido. Nesta segunda concepção, reconhecemos novamente uma tentativa de apontar para a relação entre o jogador e o jogo como uma relação maquínica, agora nos termos de Deleuze e Guattari. Segundo os autores, o agenciamento maquínico se refere

a um estado preciso de mistura de corpos em uma sociedade, compreendendo todas as atrações e repulsões, as simpatias e as antipatias, as alterações, as alianças, as penetrações e expansões que afetam os corpos de todos os tipos, uns em relação aos outros (DELEUZE E GUATTARI, 2007).

Em consonância com este raciocínio, Taylor (2009) propõe pensar jogos digitais como como associações (*assemblages*). Ou seja, trata-se de uma forma de agenciamento em que desejos, corpos e ações são integrados em uma dinâmica de constante afetação e que responde a um contexto social. Com isto em mente retomamos nossa discussão a um texto clássico do estudo dos jogos para retomar seu caráter essencialmente antropológico, e não estritamente ludológico, a fim de dar continuidade ao argumento de jogos como estruturas sensíveis.

O JOGO COMO EXPERIÊNCIA ESTÉTICA

O jogo para Huizinga (2000) é uma experiência cujo caráter é fundamentalmente estético. Não por acaso, o autor trata o jogo na condição de experiência regida por regras que conduzem uma relação de tensão e incerteza desenrolada em um tempo próprio, deslocado da realidade cotidiana. Como assinala o autor, o jogo “introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada [...]” (HUIZINGA,

2000, p.13). Nesta passagem, é possível reconhecer os contornos de uma experiência ritualística e performativa que marcam a abordagem Huizinga sobre o tema. Diferentemente de Huizinga (2000), contudo, não abordaremos a dimensão estética em sua relação com a ordem, a harmonia e o belo. Nos interessa antes, pensar as afecções do corpo provocadas pelos artefatos lúdicos e suas apropriações.

Neste trabalho, colocamo-nos no caminho da noção de experiência estética como proposta por Dewey (1980). Afinal, de acordo com o autor, para que uma experiência possa ser considerada *uma experiência*, é necessário um senso de completude, uma organização dos eventos em que se eleva sua qualidade única (DEWEY, 1980). O sentido de ordem e estrutura com um resultado necessário, embora variável de acordo com o jogador, podem ser notados nos fundamentos que conceituam o jogo (HUIZINGA, 2000; JUUL, 2005; BOGOST, 2007).

Retomando Dewey (1980), entendemos que o estético da experiência pode ser reconhecido na estrutura que liga os eventos à uma vivência emocional. Ou seja, a experiência estética ocorre na organização de eventos capazes de estimular os sentidos, e as emoções, de forma única e integral. Como aponta o próprio autor, um jogo de xadrez completo é *uma experiência*. Trata-se também, argumentamos, de uma experiência estética.

É tendo em vista o caráter organizador do real, e motivador de afetos, que o jogo ganha contornos politicamente relevantes. Pois, por ser fundado sobre o terreno que reúne as regras responsáveis por uma série de tomadas de decisão, e as emoções, o jogo exerce o papel “de recolocar a ética no campo prático e permitir conjugar o conceitual e sensível” (BARONI, 2014, p. 75). Destarte, aceitar a dimensão estética dos jogos digitais depende também de uma reformulação de ordem metodológica. Pois, se o pensamento sobre o argumento da retórica procedural encontra fundamento na conjuntura de regras que formam a estrutura do jogo, sem negar esta mesma rede, iremos nos referir a outro ponto de inflexão: o corpo. De modo mais específico, desejamos empreender um olhar sobre o corpo nos jogos digitais.

Para tanto, partiremos do entendimento de Spinoza (2009), que aponta para os

afetos enquanto afecções do corpo em sua relação com o mundo. Segundo o filósofo, os afetos são capazes de influenciar nossa potência de agir. De forma consequente, argumenta o autor, os afetos influenciam também a potência de pensar de nossa mente. No raciocínio, fica clara que a relação entre o processo lógico de formulação do pensamento está diretamente atrelada às afecções do corpo. Nesta medida, parece correto supor que, admitida uma estrutura retórica no jogo, esta age não apenas no sentido de *demonstrar* relações de causalidade dentro do sistema. Antes, a estrutura retórica, ou simplesmente a organização dos eventos no ambiente lúdico, agem no sentido de afetar o jogador, provocando a reboque reflexões carregadas de um valor emocional sobre os eventos. Esta afetação, aliás, é característica inerente à própria retórica, seja ela a retórica aristotélica com a noção de *pathos*, seja a retórica procedural, onde cenários de sucesso ou fracasso são complexificados por uma experiência lúdica/estética.

Doravante, sugerimos aliar à análise da estrutura ludológica um olhar, ainda que de caráter preliminar, sobre as possíveis implicações desta estrutura na experiência sensível. Como explicitado, com isso, nossa intenção é abordar dimensões como a da estética, o corpo, as percepções e suas manifestações na forma de perceptos e afectos (DELEUZE, 1992).

JOGOS DIGITAIS E A HERMENÊUTICA EM TEMPO REAL

Por definição, jogos documentais (docugames) se caracterizam pela capacidade, ou ainda, por uma tentativa, de simular eventos reais. Sua constituição enquanto trama interativa exige a compreensão de contextos sócio-históricos e consiste, igualmente, em um exercício de representação desses contextos (RAESSENS, 2006). Nesta medida, a agência em tais ambientes se aproxima do exercício da hermenêutica, que para Gadamer (1998) demanda que o indivíduo se desloque em direção ao lugar histórico do outro para uma correta interpretação do texto. Nas palavras do autor: “é indispensável que a consciência se dê conta de seus preconceitos seculares e suas antecipações correntes. [...]Sem ela, nossos conhecimentos acerca do historicamente “outro” não são mais que simples reduções”

(GADAMER, 1998, p.64-65).

O sucesso, ou mesmo a própria operação do jogo documental, requer do indivíduo um exercício de desembaraço de sua condição prévia em favor de uma posição mais próxima ao personagem. Isto não significa implicar que a experiência de jogo exija que jogador se dispa de suas noções pré-concebidas. Pelo contrário, essas noções são parte componente do processo de interpretação. Para um desempenho adequado, porém, é mister que haja um exercício de compreensão baseado na posição do outro, o personagem.

Neste ponto, revelamos novamente a importância dos jogos documentais. Ao tratarem de questões factuais, esses objetos acionam debates históricos evocando, inclusive, posicionamentos prévios em relação a questões políticas contemporâneas. Ao realizar essa demanda por uma posição do jogador, o jogo demanda a operacionalização de um saber ético. Saber esse que não é geral e abstrato, mas antes, um saber pragmático que é desenvolvido em virtude de uma tarefa concreta (GADAMER, 1998, p. 50). Ou seja, no jogo, o exercício da experiência implica na operação de novos saberes éticos, formados a partir das circunstâncias às quais o jogador é apresentado.

Jogos em geral podem ser compreendidos como um exercício hermenêutico de interpretação, onde o mundo configurado pelo desenvolvedor, realidade histórica representada, é atualizada na interpretação. O usuário, por sua vez, que se compromete com o objeto em questão interferindo em sua ordem material, ou seja, na narrativa na dimensão de seu significante. Esse exercício é inicialmente descrito por Aarseth (2004), e elaborado por Arjoranta (2015), como uma hermenêutica em tempo real. Isto porque, no jogo, a interpretação exigiria uma atualização material no status do objeto interpretado. Reversamente, é possível afirmar que o estado do jogador interfere em sua condição de intérprete, ou mais precisamente, de agente naquele ambiente.

Naturalmente, a noção de uma “hermenêutica em tempo real” lança as primeiras bases metodológicas para nossa análise, por sugerir a interpretação interativa como

suficiente para dar conta de um processo estético³. Diante disto, tomando impulso sobre a proposta de uma hermenêutica em tempo real, propomos uma abordagem não centrada na racionalidade hermenêutica, mas no engajamento corporal e afetivo. Esta opção não se dá às custas da proposição anterior (hermenêutica em tempo real), mas antes, se desenvolve associada a ela. Ou seja, o que propomos é pensar um aspecto do processo entendido amplamente como “interpretação”, desdobrado na ação em jogo (agência), tendo o corpo e suas afecções como ponto focal. Trata-se, portanto, de um exercício que busca compreender o corpo do jogador como elemento atuante também nas dimensões das afecções do corpo.

MEMÓRIA E EXPERIÊNCIA: ALGUNS APONTAMENTOS SOBRE EXPERIÊNCIA ESTÉTICA EM JOGOS

Conforme já mencionado anteriormente, tanto *The Killer* quanto *Loneliness*, jogos que compõem o *corpus* desta análise, se baseiam em experiências de viagem. Mais especificamente, os jogos em questão estabelecem uma ponte entre vivências subjetivas e fatos culturais. No primeiro caso, trata-se de um genocídio amplamente documentado pela imprensa internacional; no segundo, um problema de saúde pública (elevado índice de suicídios)⁴. Nesta medida, seria possível argumentar que trata-se de experiências que se aproximam dos “jogos documentais” (docugames). Por outro lado, os casos em questão apresentam uma particularidade em relação aos “docugames”.

Se por um lado os docugames são caracterizados por dramatizar eventos reais (RAESSENS, 2006), por outro, os jogos de Magnusson oferecem dramatizações do real em sua dimensão simbólica, são dramatizações de afetos motivados por lugares e eventos reais. Em outras palavras, se os jogos de teor documental partem da motivação de “registrar” “fatos” ou “eventos”, as obras de Magnusson pretendem expressar afetos, articular

³ Sobre a questão, ver Sontag ([1964] 2013).

⁴ Sobre este último, ver: <https://noticias.uol.com.br/ultimas-noticias/efe/2015/09/18/coreia-do-sul-a-republica-do-suicidio.htm>.

sensações e modos de ver intangíveis. Uma forma de descrever esse exercício vem de Flusser (2012, p. 18), que alega que “o propósito de toda abstração é poder distanciar-se do concreto para poder agarrá-lo melhor”. Ou seja, o distanciamento, neste caso, é uma condição de possibilidade do relato. Por outro lado, o concreto é efetivamente a matéria prima e o objeto relatado.

Em *The killer*, a primeira paisagem é um alerta da interface. Enquanto o jogador aguarda o carregamento, é apresentado a uma tela com dizeres em inglês e no alfabeto Khmer, oficial do Camboja. Já então dois alertas acompanham a assinatura da obra de Jordan Magnusson: o primeiro, avisa ele, trata-se de um “não-jogo”; já o segundo, destacado em amarelo destoante das cores do restante do texto, diz “melhor com fones de ouvido”.

Em seguida aparecem duas opções, o jogo pode ser jogado com música ou apenas com sons ambientes. Dois bonecos de palito em um cenário pixelado, representando uma paisagem de floresta, indicam uma escolha pela simplicidade. Como único comando possível, o jogador deve pressionar a tecla de espaço para acionar uma caminhada do personagem que porta uma arma de fogo. À sua frente, o segundo personagem é forçado a caminhar, como que em direção a uma morte tacitamente apresentada. É nessa tensão entre corpos que se desenvolve a experiência de jogo. Na medida em que caminham a trilha do jogo, ancorada em uma melodia de guitarra bastante emotiva, o jogador é guiado em direção a um estado emocional desejado. A caminhada também explicita um outro elemento desta relação estabelecida como um dispositivo: o corpo do jogador.

Por se tratar de um jogo absolutamente simples, que varia apenas nas notas musicais e em elementos da paisagem, a caminhada pode ser, em certa medida, enfadonha. Aqui o simples ato de pressionar o teclado liga o jogador a seu avatar, em uma longa e cansativa caminhada. Os dedos incomodam. Em tempo cronológico, trata-se de uma caminhada de menos de três minutos. No jogo, dias e noites se passam. O corpo do jogador, aliado ao cenário que troca dias e noites, confirma a tese de que o tempo, neste caso, não se mensura pelo relógio.

Neste ponto, lembramos da proposição de uma estrutura retórica ancorada no jogo como sistema. A proposição não se sustenta. *The killer*, até o momento, não produz sentido complexo pela estrutura processual baseada no sistema. Neste caso, os processos que importam são aqueles que se fundam no comprometimento do usuário com a atividade que executa.

No exercício de buscar a experiência no interior dos conceitos, a caminhada segue no jogo. Ao soltar a tecla de espaço, comando para caminhar, o jogo adverte: “você ainda não foi longe o suficiente”. Quase sem informações o jogo prossegue, até que, após mais algum tempo de caminhada, é possível parar de caminhar com um resultado diferente do anterior. Neste momento, surge um alvo controlado pelo mouse a instrução “clique para atirar”. O jogador, enfim, se depara com a possibilidade de executar uma ação mais significativa. Como resultado do tiro, o personagem que caminhava à frente tem seu corpo jogado embaixo da terra em uma queda que parece não ter fim. A música se eleva. Ao acompanhar o corpo que cai, é possível notar um número cada vez maior de corpos. Eles se multiplicam até que formam um cemitério de cadáveres iguais e amontoados abaixo da terra.



Figura 1 – Corpos caindo no final do jogo *The killer*. Autor: Jordan Magnuson. Fonte: Necessary Games⁵.

A tela de fim de jogo se apresenta indicando que, durante o regime do Khmer Rouge, foi realizado talvez o maior autogenocídio da história humana. Um quarto da população do país foi massacrada, inclusive muitos dos carrascos foram assassinados após

⁵ Disponível em: <https://www.necessarygames.com/my-games/killer>. Acesso em: Mai. 2016.

fazerem suas vítimas. Neste ponto, é possível ao jogador verificar a experiência em sua totalidade. Mais que uma apresentação sobre o que ocorreu no Camboja, Magnusson guia o jogador sobre sua experiência pessoal ao visitar o país. Para tanto, alia uma paisagem nostalgicamente pixelada com uma relação de corpos que dividem a tensão da cena. Lega ao jogador a constante incerteza, seguida do tédio, cansaço e, por fim, uma angústia que aumenta na medida em que a história se completa.

A formulação exposta no jogo, mais que um registro, ou mesmo enunciação baseada na memória, é percepto. Ou seja, trata-se de “um conjunto de sensações e percepções que vai além daquele que a sente” (DELEUZE, 1988, p.32). Assim, ao elaborar uma experiência capaz de transmitir suas percepções e afetos a outrem, Magnusson produziu também um conjunto cuja potência extrapola sua percepção sobre o mundo, e sobre o país que visitou. Nesta medida, assim como na arte, onde as sensações não são idênticas ao material e duram para além deste, o legado do jogo não está condicionado às regras. Estas, embora constitutivas do terreno de jogo, são a tinta e o pincel do autor, servem para permitir a emergência dos perceptos que, então, se transmutam para além do objeto, como que “passando de um estado a outro” (DELEUZE, 1998, p. 217).

O legado de *The killer* é a angústia, não o caminhar até o ponto em que se realiza a operação de atirar. Ainda que a relação entre ambos seja coincidente, são os efeitos desta relação que perduram e formam o sentido da experiência lúdica. É o percepto construído pelo jogo que permite ao jogador interpretar, carregado de emoção, o texto que relata o genocídio no Camboja.



Figura 2 – Tela de encerramento de *The killer*. Autor: Jordan Magnuson. Fonte: Necessary Games⁶.

Nesta construção, a inferência é o operador que move a ação comunicacional, e o corpo humano, com suas percepções e afetos, é o elemento que liga os pontos de uma interpretação hermenêutica em tempo real (ARJORANTA, 2011). É esta relação do corpo que interpreta que permite, no jogo, a emergência dos perceptos onde o jogador encontra o projeto do autor.

Esta mesma questão é central em *Loneliness* que, como sugere o título, apresenta um ensaio acerca da solidão. Novamente, ao tentar capturar o intangível, Magnusson recorre à abstração, desta vez, de forma ainda mais radical. Assim, ao conduzir um pequeno ponto preto em uma tela de fundo branco, o jogador é levado a participar de uma coreografia marcada pelo afastamento decorrente de cada tentativa de aproximação. Ao levar o botão que representa a si ao encontro com outros, o usuário se depara necessariamente com o afastamento que desfaz as formas previamente organizadas. Círculos, arcos, grupos enfim, se desfazem, se esvaem e se apagam. Toda conexão é negada.

Assim, a exploração do ambiente ocorre gerando uma dança entre os sinais expostos na tela branca, sendo também um exercício de resgate da memória. A memória acionada, neste caso, não é do criador do jogo, mas sobretudo, do jogador. São suas as relações prévias, sua busca por um cenário de vitória, a expectativa de estabelecer ligações, isto tudo contribui para a constituição de uma configuração lúdica expressiva.

⁶ Disponível em: <https://www.necessarygames.com/my-games/killer>. Acesso em: Mai. 2016.

Não por acaso, entre os comentários disponibilizados no próprio site do jogo, destacam a dimensão afetiva do mesmo. São comentários como o do designer de jogos Gregory Weir, que afirma ter sido afetado “na primeira vez e, de forma ainda mais forte, na segunda [vez que jogou]”. Já o usuário Elspeth destaca que o jogo o deixou “muito, muito, muito (...) triste por dentro”. Ainda mais emblemático é o comentário de James Portnow, que ressalta que *Loneliness*

[...] inegavelmente tem uma narrativa embora não tenha palavras [...], mas o que é mais incrível para mim é como essa narrativa pode ser diferente para pessoas diversas. [...]. Esse jogo não só tenta nos colocar em um estado de solidão esmagadora [...]. Mas também nos deixa explorá-la, e para mim esse é o poder único dos jogos (NECESSARY GAMES, online)⁷.

Este último comentário se mostra especialmente emblemático para nossa análise por duas razões. Em primeiro plano porque o comentário destaca a capacidade do artefato de afetar pessoas diversas de diferentes formas, o que sugere uma compreensão de que o jogo, embora ofereça uma estrutura organizada, depende da potência afetiva do indivíduo que o utiliza. Isto nos leva ao segundo ponto, a possibilidade de exploração das emoções. Note-se que o comentário destaca não a possibilidade de se explorar um cenário gráfico, mas sim, uma paisagem interna ao sujeito.

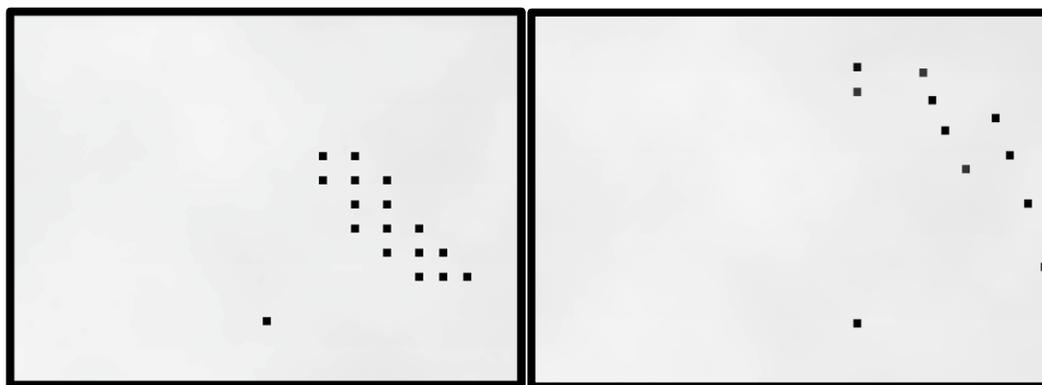


Figura 3 – Sequência de tentativa de aproximação no jogo *Loneliness*. Autor: Jordan Magnuson. Fonte: *Necessary Games*⁸.

⁷ Disponível em: <https://www.necessarygames.com/my-games>. Acesso em Jun. 2016.

⁸ Disponível em: <https://www.necessarygames.com/my-games/killer>. Acesso em: Mai. 2016.

Em ambos os casos, Magnusson leva a cabo o fundamento do pensamento de Huizinga (2000), para quem o jogo é responsável por criar ordem. Assim como no teórico, os casos citados estruturam o mundo real dentro dos limites do lúdico, permitindo ao jogador vivenciar de forma organizada percepções do autor sobre questões concretas. Por outro lado, justamente por fazê-lo, o jogo também transborda a ordem estabelecida em direção às configurações afetivas do mundo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, defendemos que as emoções e os afetos do corpo, como o cansaço ou o tédio, possuem qualidades, inclusive retóricas, no jogo. Assim, esperamos contribuir para um olhar sobre o jogo que, antes de dissociar o jogo (*ludus*) do brincar (*paidia*), possa reconhecer a potência da desordem, que margeia toda regra, como parte do tecido formador da experiência de jogar. Por esta razão, nos afastamos de esquematismos e propostas baseadas em estruturas gerais, em favor de noções abstratas que ganham sentido na dimensão da experiência individual. Assim, desejamos fazer coro às diversas contribuições que buscam na experiência do jogador uma referência chave para o pensamento sobre jogos em geral, e jogos digitais em particular.

Com isto em mente, o artigo avança em uma proposição em torno de noções como testemunho e hermenêutica em tempo real. Contudo, reconhecendo as limitações impostas pela própria tradição hermenêutica, centrada no processo de interpretação, buscamos desenvolver a análise do corpus a partir de um outro referencial teórico, que fosse capaz de dar conta da dimensão propriamente afetiva da experiência.

É tendo isto em mente que evocamos a noção de perceptos, que na filosofia de Deleuze (1992) cumpre o papel de demonstrar o pensamento fora do terreno epistemológico do conceito, preservando a potência da obra de arte em sua dimensão sensível. Ainda que não seja interesse deste debate apontar os jogos digitais como manifestações artísticas, reconhecemos nos jogos a capacidade de produzir sensações capazes de mobilização afetiva capazes de compartilhar formas de perceber o mundo.

Por esta razão, elegemos um *corpus* onde a experiência de um viajante estrangeiro, ao longo de uma extensa viagem, é relevante para a explanação. Isto porque os jogos de Magnusson não buscam documentar ou definir geográfica, histórica ou demograficamente os locais visitados. Antes, o foco dos jogos reside na transmissão de sensações geradas por uma experiência de vida. Naturalmente, essa transmissão não se dá de forma direta. O mérito de Magnusson é justamente incitar sensações que se manifestam de formas distintas nos diferentes jogadores. Também por esta razão a simplicidade gráfica do corpus se mostra relevante. Há poucas sugestões, poucas definições. O ambiente de jogo é regido por sons e movimentos, sendo estes últimos diretamente vinculados à corporeidade do jogador. Nesta medida, os perceptos do jogo se afastam da lógica estritamente mecânica, abrindo o caminho para um outro olhar no que diz respeito à capacidade dos games em gerar comoção e uma mobilização afetiva.

É relevante pontuar que este trabalho não tem pretensões de propor uma abordagem metodológica no sentido instrumental, que pode ser atribuído a noções como ao termo "abordagem" ou "metodologia". Antes, desejamos discutir modos de abordar jogos que orbitem em torno de problematizações próprias das ciências humanas e sociais. Também por isto, apontamos para a importância de expansão – já em curso – do vocabulário que adotamos para tratar dos jogos digitais.

Como uma nova fase deste trabalho, desejamos desdobrar o problema da “hermenêutica em tempo real” em direção ao que poderíamos descrever, parafraseando Susan Sontag, como uma “erótica” dos jogos (SONTAG, [1964] 2013).

REFERÊNCIAS

AMARAL, D, e COVALESKI, R. **Videogames como dispositivos: Uma abordagem metodológica.** In *Questões Transversais* n.3 v.6, 2016.

ARJORANTA, Jonne. **Real-time hermeneutics: meaning-making in ludonarrative digital games.** No. 250. University of Jyväskylä, 2015.

BOGOST, Ian. **Persuasive Games: The expressive power of videogames.** Cambridge: The

MIT Press, 2007.

BRAGA, José L. **Dispositivos Interacionais**. In Porto Alegre: XX Encontro da Compós, 2011.

_____. “Uma teoria tentativa”. In **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação | E-compós**, Brasília, v.15, n.3, 2012. E-ISSN 1808-2599.

CALLEJA, Gordon. **Digital Game Involvement**. Games and Culture V, Copenhagen, n. 3. p. 236- 259, 2007.

CALLOIS, Roger. **Man, Play and Games**. Chicago: University of Illinois Press, 2001.

DE SPINOZA, Baruch. **Ética**. Editora Autêntica, 2009.

DELEUZE, Gilles. O que é a filosofia. São Paulo, SP: Editora 34, 1992.

_____. **Mil Platôs**, vol.II. São Paulo: Editora 34, 2007.

_____. O abecedário de Gilles Deleuze. **Éditions Montparnasse: Paris**, 1988.

DEWEY, John. **Art as experience**. Nova Iorque: Perigee Books, [1934]1980.

DERRIDA, Jacques. **Mal de arquivo: uma impressão freudiana**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.

HUNICKE, R, LEBLANC, M. e ZUBEK, R. "MDA: A formal approach to game design and game research." In **AAAI Workshop on Challenges in Game AI**. v. 4. n. 1. 2004.

JUUL, J. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional**. Cambridge: The MIT Press, 2005.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

FALCÃO, T., BITTENCOURT, M. C. “Camadas Relacionais de Prescrição: Rascunhos para uma Metodologia de Análise dos Jogos Eletrônicos”. In *Esferas*, Ano 1, no 2, janeiro a junho de 2013.

FERREIRA, E, FALCÃO,T. **Atravessando as bordas do círculo mágico: imersão, atenção e videogames**. In **Comunicação Mídia e Consumo** v. 13, n. 36, 2016. DOI: <http://dx.doi.org/10.18568/cmc.v13i36.1075>.

FLUSSER, V. **O universo das imagens técnicas**: elogio da superficialidade. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2012.

PLATÃO. **Fedro**. São Paulo: Edições 70, 2008.

RAESSENS, Joost. **Reality Play**: Documentary Computer Games Beyond Fact and Fiction. Popular Communication, 2006. Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design: A book of lenses**. CRC press, 2008.

SHINKLE, E. 2005. Corporealis ergo sum: affective response in digital games. In: Garrelts, N. (ed.) **Digital gameplay: essays on the nexus of game and gamer**. North Carolina: McFarland & Co. pp. 21-35.

SONTAG, Susan. **Against interpretation and other essays**. Nova Iorque: Picador, [1964] 2013. E-Book. eISBN 9781466853522.

TAYLOR, T.L. “The Assemblage of Play”. In: **Games and Culture** n.4 v.4, 331-339, 2009. DOI: 10.1177/ 1555412009343576.

COMO CITAR ESTE ARTIGO

AMARAL, Diego Granja do. Uma estrutura sensível: Corporeidade, afetos e experiência estética em jogos digitais. **Revista Culturas Midiáticas**, João Pessoa, v. 13, n. 2, pp. 188-206, 2020. DOI: <https://doi.org/10.22478/ufpb.1983-5930.2020v13n2.55908>.