

Apresentação

Este número especial da revista Intexto é dedicado à intersecção entre os Estudos de Jogos (ou *Game Studies*, na nomenclatura internacional) e a Filosofia. Foi concebido no âmbito das colaborações entre o Laboratório de Artefatos Digitais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (Porto Alegre, Brasil) e o Game Studies Research Centre da *Jagiellonian University* (Cracóvia, Polónia). Editada pelos coordenadores dos dois grupos, Suely Fragoso e Tomasz Majkowski, a publicação foi viabilizada pela colaboração generosa dos 13 autores, vinculados a instituições de diversos países, dos 15 tradutores e revisores, vinculados a 5 universidades brasileiras e do entrevistado desta edição, *Story Director* da *CD Projekt RED*, Marcin Blacha.

Antes de apresentarmos os textos, gostaríamos de afirmar a relevância desta edição especial para a pesquisa em games no Brasil e em outros países de língua portuguesa. Para isso, faremos uma breve digressão situando o tema no Brasil e seu pertencimento, entre nós, à área da Comunicação, na qual a revista Intexto está situada. Isto posto, apresentaremos a origem e a relevância dos textos desta edição, oriundos do congresso *Philosophy of Computer Games*. Em seguida, apresentaremos os critérios de seleção dos textos incluídos neste volume e apontaremos as decisões do grupo de tradutores e revisores para viabilizar a tradução de certos temas e expressões que não têm correspondente em língua portuguesa, bem como as decisões de manter termos em língua inglesa. Ao final, apresentaremos os textos selecionados para compor esta edição especial da revista Intexto, dando ao leitor uma visão geral do conteúdo a ser encontrado neste volume.

Estudos de Jogos, Comunicação e o Congresso *Philosophy of Computer Games*

Internacionalmente, os Game Studies conquistaram seu lugar em sucessivas batalhas para evitar a absorção por outras áreas de conhecimento. No entanto, com o estabelecimento do lugar que é próprio aos Game Studies, a necessidade de afirmação da especificidade dos jogos enquanto objeto foi superada. Com isso, abriu-se o caminho para a incorporação mais efetiva das contribuições das diversas áreas de conhecimento, entre elas

a Comunicação e a Filosofia. O fato de que os Estudos de Jogos aceleraram sua presença no Brasil nesse segundo momento convergiu com a realidade de nosso cenário de ensino e pesquisa, promovendo vínculos com áreas de conhecimento pré-existentes. O que se configurou, entretanto, não foi uma acolhida de natureza disciplinar e restritiva: embora seja inegável que, no âmbito da Comunicação, os games são concebidos como produtos midiáticos, não temos meramente aplicado a eles as teorias e constatações empíricas desenvolvidas para outros tipos de objeto. Do mesmo modo, não temos nos restringido a reproduzir e aplicar conhecimentos produzidos em outros contextos. Por outro lado, obviamente não estamos avessos ao diálogo com a comunidade internacional, como comprovam a crescente presença de pesquisadores brasileiros nos congressos internacionais e a perenidade das relações estabelecidas durante a realização de doutorados sanduíche e pós-doutorados no exterior. Ao reconhecer a intenção de colaborar para a produção de conhecimento sobre os games em âmbito internacional, devemos reconhecer também que os pesquisadores brasileiros encontram uma dificuldade adicional, relativa ao domínio do inglês, *língua franca* dos *Game Studies*. Essa dificuldade é provavelmente mais comum entre os iniciantes, mas atinge também os pesquisadores mais experientes, sobretudo na lida com questões próprias de outras áreas de conhecimento, como a Filosofia *strictu sensu*. Nesse sentido, identificamos no congresso *Philosophy of Computer Games* uma fonte rica de artigos que abordam temas que nos desafiam muito de perto, entre os quais destacamos a epistemologia, ontologia e estética dos jogos, bem como a experiência de jogo.

Trata-se de um congresso anual itinerante, que reúne estudiosos de jogos interessados em filosofia e filósofos que pesquisam jogos de natureza lúdica. Desde sua primeira edição, em 2005, em Oslo, o congresso estabeleceu como um espaço de vanguarda para os estudos de games nas Humanidades. Até o fechamento desta edição, haviam sido realizadas doze edições, cada uma delas com temática própria, dos espaços gerados por computador ao conceito de ação, percorrendo problemas de produção de conhecimento e produção de sentido bem como questões éticas fundamentais, como a da liberdade.

Ainda que a Springer tenha dedicado um volume da série *Philosophy and Technology* a artigos selecionados do evento, a maior contribuição do congresso *Philosophy of Computer Games* tem sido a disponibilização antecipada de todos os textos no website da própria conferência. Essa prática, que conhecemos de eventos brasileiros como a Compós, Intercom e SBGames, não é comum em congressos internacionais. Porém, é através dela que os participantes podem interagir não apenas com os argumentos apresentados durante

exposições mas com toda a linha de raciocínio desenvolvida na forma escrita. Além de um arquivo com todos os textos, o congresso disponibiliza as apresentações tanto por streaming quanto na forma gravações. Essa configuração contribuiu para que começou como um encontro de proporções modestas entre filósofos com interesses comuns se tornasse uma das principais contribuições para os *game studies*. O arquivo composto pelos textos e vídeos tornou-se, com o tempo, uma das fontes de acesso aberto mais importantes e inspiradoras sobre o tema, como comprovam as muitas citações em revistas científicas qualificadas.

Sobre as decisões editoriais e de tradução

Além das razões pelas quais os textos desta edição foram selecionados deste congresso, também é relevante explicitar o modo como a seleção foi realizada. Como editores, consideramos importante não restringir as escolhas aos nossos gostos e interesses particulares. Para isso, estendemos as indicações à comunidade dos Estudos de Jogos no Brasil e convidamos os pesquisadores a realizarem as traduções dos textos por eles escolhidos. Esse movimento contribuiu para que a difícil tarefa da tradução de textos especializados ficasse a cargo dos acadêmicos brasileiros mais qualificados para cada tema.

Para nossa satisfação, todos os autores consultados autorizaram a publicação em língua portuguesa pela revista Intexto¹. O fato de que muitos deles cumprimentaram a revista Intexto pelo acesso aberto aponta para mais uma prática que, embora seja comum no meio acadêmico brasileiro, continua rara em outros países. Essa tradição das revistas científicas brasileiras só é possível devido ao trabalho gratuito e à dedicação generosa de milhares de pessoas altamente qualificadas em todo o país. Entre elas, encontram-se aqueles que tornaram possível esta publicação através de sua atuação como curadores e tradutores. É nosso dever destacar com agradecimentos especiais o inestimável apoio da doutoranda Luiza C. dos Santos, responsável pela síntese sobre os 13 textos e a entrevista que os leitores encontrarão na próxima seção.

Finalmente, é relevante deixarmos claras algumas decisões sobre as traduções que, na medida do possível, foram aplicadas a todos os textos. Palavras e expressões que são

¹ Dois textos haviam sido publicados anteriormente em periódicos internacionais. O primeiro é o de Pierre Depaz, pelo Instituto Goethe, que gentilmente cedeu o direito para a inclusão da tradução no dossiê. O segundo, de autoria de Rami El Ali, tem como título *A new solution to the gamer's dilemma* e foi publicado anteriormente em uma revista científica da Springer. Apesar dos esforços do autor e dos editores, não foi possível obter autorização para publicar a tradução sem pagamento de um valor acima de nossas possibilidades.

majoritariamente utilizadas em inglês pelos jogadores e pesquisadores brasileiros foram mantidas. Em algumas passagens, os termos foram desdobrados ou agregados de forma a aproximar o máximo dos textos originais. O caso mais comum é o de 'play', que foi traduzido sempre como jogar, mesmo quando o conteúdo do artigo apontava para um significado mais próximo de 'brincar'. Em casos desse tipo, os tradutores mantiveram indicações em notas de rodapé. Do mesmo modo, a palavra "game" adquire sentido mais amplo quando é traduzida como 'jogo', mas pode ser mantida, uma vez que é amplamente utilizada para significar 'jogo digital'. A denominação videogame, por sua vez, foi sempre mantida. Outras variações como jogo eletrônico, jogo de computador, jogo de tabuleiro foram sempre traduzidas, para máxima proximidade com o texto original. Finalmente, para facilitar o trabalho dos pesquisadores com os artigos aqui reproduzidos, os tradutores e revisores tiveram o cuidado de verificar todas as referências bibliográficas de cada artigo e, sempre que possível, efetuar as devidas trocas para traduções para língua portuguesa publicadas anteriormente. Nos casos de citações, foi dada preferência à tradução utilizada na bibliografia.

Visão Geral dos artigos nesta edição

Seguiremos com uma breve apresentação dos textos selecionados para compor esta edição especial. Ainda que os artigos neste dossiê versem sobre uma ampla gama de assuntos dentro dos *game studies*, o leitor perceberá pontos de diálogo entre eles.

Os textos de Emil Hammar, Rune Klevjer e Pierre Depaz realizam angulações distintas no âmbito daquilo que podemos chamar de jogo e realidade – ou seja, os artigos se debruçam sobre a relação entre o mundo do jogo e o mundo fora dele. Em "O jogar pós-fenomenológico", Emil Hammar parte de uma cautelosa mescla entre a hermenêutica de Hans-Georg Gadamer e da pós-fenomenologia de Don Ihde, para propor situar as experiências de jogo como potenciais que nos permitem questionar a forma como habitamos e damos sentido ao mundo e nossas experiências cotidianas. No artigo do autor, o jogo é uma tecnologia capaz de mediar o mundo para os seus jogadores.

No artigo "Representação e virtualidade em games", Rune Klevjer realiza uma discussão ontológica dos ambientes gráficos participativos em tempo real. A perspectiva do autor visa a compreensão desses espaços gráficos computacionais como modelos não-

simulativos, dotados de uma ontologia própria, com os quais a interação se faz possível tal como fossem objetos concretos do real.

Já o artigo de Pierre Depaz, "Discutindo o mundo através de algoritmos: filosofia política em simulações de computador", trabalha com os aspectos políticos das simulações de computador, buscando compreender e analisar os papéis do jogador e do designer na produção de pensamentos e ações políticas no contexto de jogo. O autor situa as simulações de computador como capazes de contribuir para o pensamento filosófico e político, por sua relação com aspectos da realidade e seus modos específicos de produção e execução.

Os jogadores são o foco dos textos de Staffan Björk e Jesper Juul e de Daniel Vella trabalham aspectos e características da categoria que compreendemos como jogadores. Staffan Björk e Jesper Juul discutem a inusitada ideia de jogos sem jogadores em "Jogos Zero-Player ou: do que falamos quando falamos de jogadores" com o objetivo de explorar componentes capazes de auxiliar uma compreensão mais precisa do conceito de jogador.

Enquanto isso, Daniel Vella em "Ação como base para uma estética da subjetividade lúdica", propõe pensar a ação como constituinte do 'eu' de um jogador, de sua ideia de quem ele é em um determinado mundo de jogo. Nesse texto, a análise da relação entre sujeito e ação a partir de um conjunto específico de jogos possibilita que o autor desenvolva o que chama de "estética da subjetividade lúdica".

A noção de jogador segue em discussão nos artigos de Rikke Nørgård e Marta Kania, que exploram a especificidade da relação entre jogador, avatar e mundo do jogo. No artigo "O Prazer pelo Fazer: a Conexão Corporal na Identidade Jogador-Avatar", Rikke Nørgård se apoia em Merleau-Ponty, Sheets-Johnstone e Sennet, para analisar a relação entre jogadores e seus avatares a partir da corporalidade, locomotividade e habilidade artesanal. A autora recoloca o viés corpóreo como central para a pesquisa sobre identidade jogador-avatar e a ideia do 'fazer' como base para o prazer em jogos com abordagens distintas da ideia de primeira mão.

No ensaio intitulado "Perspectivas do Avatar: espírito de seriedade e má-fé", Marta Kania explora a ideia de um "eu-avatar" a partir da análise do game "*The Vanishing of Ethan Carter*". O eu-avatar se constitui no embricamento da perspectiva do jogador e de seu posicionamento no jogo com o avatar, sendo um ente emergente e situado a partir do qual se dá a possibilidade de produção de significado e de interpretação da experiência individual vivida no contexto do jogo.

Os dois tópicos anteriores, ontologia e experiência do jogador, convergem no artigo “Dos Espaços de Jogo aos Mundos Jogáveis”, de Olli Leino. O autor explora a ideia de “mundo de jogo”, após uma análise crítica do que compreende como “paradigma da espacialidade” nos *Game Studies*.

A relação entre *Game Studies* e os Estudos Literários pode ser observada nos artigos de Sebastian Deterding e Tomasz Majkowski. Em “Ficção como jogo: reavaliando a relação entre jogos, jogar e ficção”, Sebastian Deterding retoma perspectivas de diversos autores para propor a compreensão do jogo e da ficção enquanto subcategorias do ato de jogar, reavaliando, assim, a relação entre ambos os termos. A dupla articulação proposta pelo autor reposiciona os jogos em termos das características convergentes com as demais mídias ficcionais.

Em “Realismo Grotesco e Carnalidade: Inspirações Bakhtinianas em Estudos de Games”, Tomasz Majkowski propõe uma reformulação da crítica aos retratos de e interações entre corpos humanos em jogos digitais. O autor analisa a representação de corpos femininos hipersexualizados e de corpos masculinos hipermusculosos, além dos combates de violência extrema e de cenários hiperrealistas como fenômenos da estética carnavalesca.

Outros artigos deste dossiê, como os de Dominic Arsenault e Maude Bonenfant, de Ivan Mosca e de Sebastian Möring, trabalham diretamente com conceitos caros à Filosofia. O artigo “Poiêsis e Imaginação na Experiência Estética: O momento da graça no jogo de computador”, de Dominic Arsenault e Maude Bonenfant, toma como foco o caráter estético de experiências vividas em games. Ancorados em John Dewey para pensar a experiência estética em contextos não artísticos, os autores se voltam para a análise dos desdobramentos das experiências estéticas em uma gama variada de jogos.

O artigo de Ivan Mosca, “Ser E não ser, essa é a Missão. Ontologia das regras em jogos de computador” discute a especificidade da estrutura do game e promete complexificar o debate no âmbito dos *Game Studies* ao apontar que ainda nos faltam ferramentas teóricas para análise dos significados não explícitos nos jogos, dos quais não se pode dar conta com análises de ordem textual ou de sistemas de regras.

Sebastian Möring, em seu artigo “Compreendendo Jogos de Computador para uma pessoa Como Sistemas Experimentais”, parte da ideia da capacidade de produção de inovação de jogos single player, o que possibilitaria a um jogo ser compreendido como um sistema experimental produtor de conhecimento. Ao longo do texto o autor identifica,

apresenta e discute quatro categorias nas quais a capacidade de produção de novidade seria possível.

Por fim, a entrevista com Marcin Blacha aborda o trabalho do autor, como acadêmico interessado, na Filosofia do Organismo de Whitehead como possibilidade para os estudos de games e sua experiência na indústria de jogos. O entrevistado discute a riqueza das trocas entre o campo acadêmico e os produtores de jogos, seus trabalhos como Story Director na prestigiosa CDProjectRED e as particularidades de uma Escola Eslava de design de jogos, entre outros assuntos.

Esperamos que estas traduções dos textos selecionados da Conferência *Philosophy of Computer Games* sejam proveitosos para a comunidade de Estudos de Jogos dos países de língua portuguesa.

Boa leitura.

Suely Fragoso & Tomasz Majkowski