

Os Videogames como forma de arte sob a perspectiva de Walter Benjamin¹

Rodrigo Oliveira de Oliveira²
Universidade Comunitária da Região de Chapecó, Chapecó - SC

RESUMO

Muito discute-se acerca dos videogames como expressões artísticas. A intenção de se legitimar a arte também é questionável e controversa. É frequente a afirmação de que os games seriam arte por seus elementos sonoros, visuais e narrativos, porém, o que este texto propõe é um encaminhamento para a compreensão dos games enquanto arte baseando-se em perspectivas de Walter Benjamin e os valores propostos pelo autor. Por meio de contextualização histórica, conceitos e exemplos, propõe-se que os games poderiam sim serem considerados como expressão artística legítima, mas seus elementos estéticos dependeriam da própria apreciação dos jogos digitais dentro de contextos socioculturais incluindo as experiências de jogo como uma possível maneira de se repensar a aura pensada por Benjamin.

PALAVRAS-CHAVE: Games; estéticas, arte, videogames; experiência.

Introdução

Este trabalho tem a finalidade de relacionar alguns dos pensamentos de Walter Benjamin (2012) acerca da “obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica” com a afirmativa de que jogos digitais podem ser considerados obras de arte. Para realizar esta tarefa, são relacionadas também outras ponderações sobre a presença da arte na sociedade e as transformações que esta pode ter sofrido com o desenvolvimento das tecnologias.

Também é apresentado um quadro histórico que diferencia a inclusão dos games na sociedade da maneira como outras formas de arte, tal qual os possíveis motivos pelos quais o cinema, por exemplo, se tornou populares ou massivos. Posteriormente, é apresentada uma noção de estética que diz respeito à “percepção sensorial” e não apenas a padrões de qualidade artística orientado à parâmetros de “beleza”. Neste sentido, busca-se entender a

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul realizado de 26 a 28 de maio de 2016.

² Mestre em ciências da comunicação pelo Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação pela Unisinos (São Leopoldo – RS), professor de disciplinas relacionadas a game design, artes sequenciais e cibercultura nos cursos de Design, Jogos Digitais, Publicidade e Propaganda, Jornalismo, Produção Audiovisual e Moda na UnoChapecó.

trajetória dos jogos eletrônicos³ enquanto artefatos midiáticos na sociedade para então se chegar a uma compreensão pragmática de seus componentes estéticos que, apesar de terem vários fatores em comum com outras formas de arte, no caso dos jogos há particularidades que podem colocá-los em um outro espaço de análise, considerando o ritual de jogar e experiência e performance do jogador.

Por fim, são apresentadas algumas funções da arte reivindicadas por Benjamin e realizada uma tentativa de enquadrar os jogos de modo a satisfazer as exigências do autor para a possibilidade de assumir os jogos digitais enquanto forma de arte.

Benjamin, arte, técnica e comunicação

A possibilidade de se reproduzir tecnicamente uma obra de arte, segundo Walter Benjamin (2012), contribuiu para um exercício de mutação de entendimento da arte e para que ela serve. Benjamin toma a fotografia como primeiro respiro revolucionário de uma outra compreensão de arte que vai de encontro à noção anterior de seu entendimento de “aura”, pois com a fotografia perderia-se o evento ritualístico da apreciação do original, do autêntico, do “aqui-e-agora”:

No passado, gastou-se muito raciocínio discutindo-se inutilmente se a fotografia era ou não uma arte, sem que se colocasse previamente a questão de que sua descoberta poderia vir a modificar a própria natureza da arte. (BENJAMIN, 2012, p.18)

Benjamin também diz que novas técnicas podem alterar a forma como a arte pode ser criada e entendida, e usa o cinema em conflito com o teatro para demonstrar os valores de culto, exposição e, posteriormente, de comércio. “A reprodutibilidade técnica da obra de arte altera a relação das massas com a obra de arte” (BENJAMIN, 2012, p.25). Se o cinema é forma de arte, e pode ser visto como popular e massivo, o é também midiático e, da mesma forma que outras expressões artísticas, como a música, culmina por atravessar não somente os modos de vida dos sujeitos, mas também suas gerações de discurso, produção de sentido e construção de identidade:

No decorrer de longos períodos históricos, modifica-se não só o modelo de existência das coletividades humanas, mas também a sua forma de percepção. O

³ Este trabalho considera os termos videogames, games, jogos eletrônicos e jogos digitais como sinônimos e pode referenciar-se aos produtos midiáticos em si e também aos dispositivos tecnológicos utilizados para se jogar.

modo como se organiza a percepção humana, o meio pelo qual ela se realiza, não depende só da sua natureza, mas também da história. (BENJAMIN, 2012, p.13).

Por se tratar de um texto originalmente escrito na década de 1930⁴, vários aspectos não são contemplados por Benjamin quando fala da dissipação da “aura” artística, principalmente no que diz respeito à era digital. O cinema tampouco é retratado considerando o que viria a ser chamado de cinema-arte, gênero conhecido pela estética focada mais no subjetivo e experimentos de técnicas de captura e composição de imagens e sons, do que na apresentação de narrativas mediadas por performances de atores desempenhando um roteiro. O cinema-arte viria posteriormente como resposta à crítica tradicional que se opunha ao cinema como forma de arte e o considerava apenas distração, divertimento.

É possível que, em função da aceleração tecnológica, os longos períodos históricos mencionados por Benjamin tenham suas durações temporais reduzidas, ainda mais se levarmos em consideração o valor comercial da arte, principalmente no cinema, e o peso econômico da publicidade no século XX, cujas táticas comunicacionais das companhias ultrapassam as intenções meramente de vender produtos:

Quando Heineken, Reebok e Coca-Cola falam do mundo, não se está apenas vendendo estes produtos. Eles denotam e conotam um movimento mais amplo no qual uma ética específica, valores, conceitos de espaço e de tempo são partilhados por um conjunto de pessoas imersos na modernidade-mundo. Nesse sentido a mídia e as corporações (sobretudo transnacionais) têm um papel que supera a dimensão exclusivamente econômica. Elas se configuram em instâncias de socialização de uma determinada cultura, desempenhando as mesmas funções pedagógicas que as escolas possuíam no processo de construção nacional. A memória internacional-popular não pode prescindir de instituições que a administrem. Mídia e empresas são agentes preferenciais na sua constituição; elas fornecem aos homens referências culturais para suas identidades. A solidariedade solidária do consumo pode assim integrar o imaginário coletivo mundial, ordenando os indivíduos e os modos de vida de acordo com uma nova pertinência social. (ORTIZ, 1994, p.144)

As marcas se apropriam das técnicas de criação e reprodução de arte, a comunicação visual e o design gráfico e de produto, comprometidos com o valor comercial, se munem dos diferentes modos de consumo massivos promovidos pelas novas técnicas e usam, por

⁴ Referência feita ao texto “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”, de Walter Benjamin.

exemplo, o cinema como canal de comunicação. Mesmo que os valores de exposição e comercial da arte tenham, em determinado momento, expulsado do primeiro plano o valor de culto, pode-se pensar este mesmo valor de culto sendo remediado pela publicidade, que, entre outras ações dentro da sociedade e do mercado, também participa das configurações culturais:

A arte está muito mais sujeita do que a ciência à influência deletéria da técnica moderna. A mecanização, a publicidade e o desejo de fazer sensação atingem muito mais fortemente a arte, porque regra geral, esta produz diretamente para o mercado e pode escolher livremente todas as técnicas que no momento se encontrem disponíveis. (HUIZINGA, 2010, p.224).

Apesar de, comparando com o teatro, tratar o cinema como uma composição das imagens, palavras e sons oriundos da performance de atores, escritores e músicos, Benjamin pouco menciona o valor artístico das narrativas tanto no teatro, cinema, música, pintura e até mesmo na literatura. Embora o autor fale de percepção no âmbito estético, ele ainda se prende à recepção sensorial e não tanto da experiência do receptor em fazer parte da construção da obra ou da narrativa, como, por exemplo, no caso de um jogo de videogame em que o usuário comanda um personagem por uma história de caminhos alternativos, um jogo de mundo aberto ou um jogo *multiplayer online*. Apesar de enxadrista, Benjamin não cita qualquer tipo de jogo como forma de arte, porém, falta compreensível devido ao fato de que, como diz Huizinga (2010, p.225), historicamente, desde o século XVIII, à medida que a arte foi tomando consciência de si mesma, os elementos lúdicos foram se perdendo em função de um valor de exposição elitista.

Figura 1 – Bertol Brecht e Walter Benjamin jogando Xadrez.



Fonte: SCANDOLARA (2014)⁵

Ainda que haja um esforço para romper a noção de arte vinculada à beleza, mesmo citando o choque e o dadaísmo como forma de expressão artística que tentariam recuperar a ideia da “aura” pelo ritual, o próprio ritual não é objeto de análise no texto de Benjamin. O ritual poderia ser indispensável pensando em jogos eletrônicos como obra de arte, pois a recepção do jogo em si só acontece dentro de um espaço e intervalo de tempo suficiente para se gerar uma experiência de jogo, como uma partida ou uma rodada. Não é possível contemplar o jogo sem jogá-lo.

O surgimento dos games

Assim como a tecnologia nos trouxe a fotografia, o cinema e novas formas de se fazer música, em paralelo surgiram os jogos eletrônicos. Porém, diferente dos artefatos citados anteriormente, eles nascem mais como expressão da tecnologia por si só em uma tentativa de mimetizar a ação física dos jogos e do ato de jogar do que como objeto enquadrado nos valores artísticos de culto, exposição ou comercial mencionados por Benjamin (2012). Os jogos nascem de experimentos não-acidentais, mas por apropriações indevidas da tecnologia.

⁵ Disponível em <<https://escamandro.wordpress.com/2014/09/26/um-tombeau-a-walter-benjamin>>. Acesso em 20 abr. 2016.

Os primeiros videogames, ou artefatos midiáticos que poderiam ser classificados como jogos digitais/eletrônicos apareceram paralelamente em diversos segmentos, entre o princípio da década de 1950 até o fim dos anos 1960. Não foram jogados em fliperamas⁶ ou lares, mas sim em bases militares⁷, laboratórios e departamentos de pesquisa e tecnologia, onde equipes de engenheiros e cientistas faziam usos alternativos de equipamentos cujas funções iniciais não eram destinadas à criação de jogos, como pode-se ver no documentário “Videogame – The Movie” (2014).

Diferente das obras de arte que podem nascer com valor de culto, rumam para o valor de exposição para então chegarem ao valor comercial (considerando um “mercado da arte” ainda não completamente imerso em uma estrutura capitalista), os jogos eletrônicos, justamente por surgirem sob perspectivas capitalistas, saíram dos espaços onde nasceram diretamente para o mercado. A forma comercial e popular apresentou-se notável no início da década de 1970, com os fliperamas e máquinas operadas por moedas em casas de jogos eletrônicos. O objetivo principal dos jogos era da ordem da obtenção de lucro e não da ordem das manifestações ou expressões artísticas. Se posteriormente surgem manifestações de culto ou de modo de vida mediados pela cultura existente em função dos games, é fruto não somente das apropriações dos produtores e receptores, mas da construção social e midiática fomentada pelo mercado e pela publicidade.

Enquanto o cinema se torna popular devido ao fator econômico, os jogos eletrônicos avançam por causa do mesmo fator e em pouco tempo. A partir da popularização dos games nos espaços especializados, começam a aparecer aparelhos para que os consumidores possam comprar para jogar em casa (consoles domésticos). Seria preciso acoplar o console de videogame em uma televisão para usá-la como monitor e comandar os jogos por meio de controles com alavancas e botões (*joysticks*), que normalmente acompanhavam o console.

Estética e arte

Dizer que a natureza da arte modificada pela técnica escapa da relação com a beleza não quer dizer que se dispense os valores estéticos da obra de arte. Ainda mais se

⁶ Estruturas comerciais onde estão disponíveis equipamentos para que as pessoas paguem para jogar. São lugares especializados em diversões eletrônicas. Bastante populares em shopping centers hoje em dia.

⁷ Nos Estados Unidos da América.

considerarmos a estética como o que é “percebido pela sensação”, diferente da inversão de valores ocorrida na época de Benjamin (e que dura até hoje no senso comum), que correspondia a estética diretamente à arte; considerando as formas culturais, o imaginário e o ilusório e não a reação dos sentidos aos estímulos:

O campo original da estética não é a arte, mas a realidade – a natureza material corpórea. (...). Ela é uma forma de cognição obtida por meio do paladar, do tato, da audição, da visão e do olfato – de todo o sensorio corporal. (BUCK-MORSS, 2012, p.158).

Com isso, não está sendo dito que arte e estética se dissociam completamente, mas que uma é experienciada considerando os eventos provocados pela outra. Nem arte, nem estética necessariamente devem ser da ordem do que é moralmente sensível, construtivo, refinado ou culturalmente educado, poderíamos também pensar no choque mencionado por Benjamin. A arte não precisa ser bela.

Ainda em relação à estética e questões sensoriais, Buck-Morss fala que “poderíamos situá-la no campo dos instintos animais” (2012, p.158), reforçando sua diferença em relação à arte:

Os sentidos conservam um traço incivilizado e incivilizável, um núcleo de resistência à domesticação cultural. Pois seu objetivo imediato é servir às necessidades instintivas – calor, nutrição, segurança, sociabilidade; em suma, eles continuam a fazer parte do aparato biológico indispensável à autopreservação tanto do indivíduo quanto do grupo social. (BUCK-MORSS, 2012, p.158).

Um entendimento interessante que contribui para a diferenciação de arte e estética é o que Scott McCloud (2005) apresenta sobre o que entende por arte, em uma tentativa de separar o que diz respeito aos “instintos dos animais” do que é do homem culturalizado. O conceito de McCloud é bastante amplo, assume que arte é “qualquer atividade humana que não se desenvolve a partir dos dois instintos básicos da nossa espécie: sobrevivência e reprodução” (2005, p164).

Por meio de uma história em quadrinhos, o autor mostra um homem das cavernas usando seu corpo e sentidos para perseguir uma mulher com a intenção de reprodução. A mulher consegue escapar (sobrevivência), até que aparece um tigre querendo se alimentar do homem (sobrevivência), que passa a usar seu corpo e sentidos para fugir do predador se pendurando em uma árvore, fazendo com que o tigre caia em um penhasco. Neste momento

o homem poderia usar seus sentidos para buscar um lugar para se esconder ou então tentar encontrar outra mulher, mas prefere olhar para o lugar onde o tigre caiu, pôr a língua para fora e debochar do animal. Para Scott McCloud, esta expressão - que não estaria dentro dos instintos básicos de reprodução e sobrevivência - é uma expressão artística. O autor também pensa que aspectos sensoriais podem contribuir para a construção de uma obra de arte:

Vê essa velha com a vareta? Olhe as linhas que ela desenha na terra. Hoje, está com dor de estômago – seus riscos são apertados e angulares. Ontem ela se sentia melhor – os traços eram abertos e curvos. Aquele homem cria um ritmo simples com duas pedras. Ele não sabe por quê, mas o som o agrada. (MCCLOUD, 2005, p.166)

Se a obra de arte, seja qual for, se comunica com uma linguagem estética que diz respeito ao que os sentidos percebem e como o corpo e a mente reagem a isso, então podemos pensar não no enfraquecimento da “aura”, mas sim que ela se modifica e passa a ser percebida nas experiências sensoriais que escapam do que é apenas corpóreo. Mesmo que já não haja a noção de autenticidade física da obra de arte, é possível pensar no ritual sensorial de se escutar uma música, ver um filme ou jogar um game. A comparação do artefato reproduzido tecnicamente com a obra de arte original se dá por o que é experienciado.

Elementos estéticos dos games

A tecnologia existente quando surgiram os primeiros jogos eletrônicos era precária se comparada aos padrões atuais e não permitia que fossem criadas e apresentadas narrativas complexas. As imagens e animações eram compostas por poucas cores e pontos (*pixels*) e as músicas e efeitos sonoros se restringiam a ruídos eletrônicos compostos de poucas notas musicais. O desempenho dos aparatos tecnológicos também era limitação para as formas como os jogadores poderiam interagir com os games, permitindo poucos botões para comandar o jogo, por exemplo. Além disso, mesmo que a tecnologia permitisse que se pudessem executar vários comandos simultâneos com um controle, ainda não havia um “costume” ou “domínio da linguagem” pelos consumidores e tampouco pelos produtores.

A construção da experiência sensorial dentro do mundo oferecido por um game pode ser comparado à noção de fantasmagoria escrita por Buck-Morss, que “descreve uma aparência de realidade que engana os sentidos, mediante a manipulação técnica” (2012, p. 173). Porém, enquanto a fantasmagoria remete aos sentidos sendo ludibriados, no caso de

alguns games, os jogadores estão, mesmo que apenas usando um joystick, teclado, mouse, “realmente” disparando flechas em dragões, tiros contra bandidos enquanto cavalgam em alta velocidade ou alinhando doces em grupos de três ou mais para resolver um desafio. A fantasmagoria de Buck-Morss seria percebida quando o jogador, por meio das estéticas do game, não está enganado, mas sim convencido de que o que está fazendo é mais do que *apenas* jogar:

As fantasmagorias são uma tecnoestética. As percepções que fornecem são bastante “reais” – seu impacto nos sentidos e nervos ainda é “natural”, do ponto de vista neurofísico. Mas sua função social é compensatória em cada um desses casos. O objetivo é a manipulação do sistema sinestésico pelo controle dos estímulos ambientais. Surte o efeito de anestesiar o organismo, não pelo entorpecimento, mas por uma inundação de sentidos. (BUCK-MORSS, 2012, p.174).

O jogo físico em si já existia antes do aparato técnico usado para criar os jogos digitais. Com esses originou-se a demanda de se desenvolver outros aparatos técnicos para que os jogos digitais fossem aprimorados tanto nos aspectos gráficos, quanto nos sons e no que é possível chamar aqui, de maneira pragmática, de “mecânicas”.

O aspecto gráfico dos jogos se dá em relação ao sentido da visão. A tecnologia permite a criação de imagens e animações cada vez mais detalhadas ao se apresentar ambientes virtuais com o máximo de semelhança com os ambientes físicos. Enquanto a criação de imagens realísticas de objetos, cenários e animais parece já ter atingido um alto patamar de verossimilhança na tentativa de mimetizar a realidade, ainda há caminho para que corpos e expressões humanas sejam apresentados da mesma forma nos games. Mesmo assim, os estilos adotados para se gerar estas imagens acabam sendo entendidos como realísticos.

Não é somente de modelagens tridimensionais simulando o mundo físico de maneira precisa que são feitos os gráficos dos games. Há jogos compostos de sínteses iconográficas, composições visuais formadas por mapas de pontos (*pixels*), polígonos, vetores e até mesmo estilos inspirados na pintura, como os cenários impressionistas do jogo Braid, de Jonathan Blow.

Figura 2 – Um cenário de Braid



Fonte: HELLMAN (2008)⁸.

Apesar de haver jogos digitais compostos de imagens estáticas, o mais comum é que os elementos visuais sejam apresentados de maneira animada. Porém, as animações dentro dos jogos, de modo geral, se diferem um pouco das tradicionais do cinema, incluindo questões relacionadas mais a programação de elementos visuais por meio de códigos do que quadros sequenciais que passam a noção de movimento, como é o caso da criação clássica dos desenhos animados feitos com acetato. Ainda assim, o realismo gráfico nos games, da mesma forma que na pintura, é apenas um estilo entre muitos outros e não é este fator isolado que determina que a estética do game possa oferecer uma experiência sensorial intensa.

Na questão sonora de um jogo, podemos pensar em três categorias similares às do cinema: efeitos sonoros que retratam os sons dos objetos e as reverberações acústicas nos ambientes; as vozes dos personagens que enunciam os diálogos do jogo (dublagem); e a trilha sonora que favorece à ambientação das narrativas, caso existam. Há os jogos sem diálogos, mas são raros os que não possuem algum tipo de trilha musical e efeitos sonoros. Tais estéticas trabalham também em função da experiência do jogador com o game.

⁸ Disponível em <http://www.gamasutra.com/view/feature/132147/the_art_of_braid_creating_a_.php?print=1>. Acesso em 20 abr. 2016.

Por fim, as *mecânicas* dos jogos são o componente estético que lhes colocam em um nível de complexidade diferente em relação a outras formas de arte, pois proporcionam ao receptor a possibilidade de participar ativamente da obra. As mecânicas de um jogo dizem respeito ao modo como ele pode ser jogado, considerando os objetivos do game, regras, limitações e formas de exercer algum nível de controle do jogo e tomada de decisões. A resposta da máquina em relação ao comando de um botão que ordena que um personagem pule é da ordem das mecânicas e jogabilidades. A possibilidade de mudar o sentido direcional de um pulo no meio da trajetória e, como nos jogos do Super Mario, o evento de saltar em cima de alguns inimigos para aniquilá-los também são da ordem das mecânicas. A estética das mecânicas também considera a coerência das regras do jogo. Nem todos os inimigos morrem se saltarmos em sua cabeça, alguns apenas se atordoam, outros nos causam danos. A estética do jogo está ligada às questões sensoriais e cognitivas que geram a experiência e, em muitos casos, a estética das mecânicas está diretamente ligada às outras estéticas.

As mecânicas dos jogos podem mimetizar ações do mundo físico por meio de comandos de botões. Em *Red Dead Redemption*⁹, o ato de cavalgar é mimetizado em uma mecânica que utiliza toques sequenciais em um botão do controle de maneira ritmada considerando as reações do cavalo do personagem. Há uma questão cognitiva¹⁰ que faz com que o jogador deva entender como e o que ele deve fazer para cavalgar; e há uma questão sensorial que demanda que o jogador entenda os estímulos que lhes são enviados para então responder a eles e assim fazer o cavalo se mover de forma eficiente. A experiência não é comparável à de se estar sentado em uma cela ao ar livre, equilibrando-se para não cair. Porém, o ritmo e intensidade com os quais os botões devem ser apertados, de acordo com as reações do animal vistas e ouvidas na tela, fazem o jogador acreditar que está cavalgando. Isto é percebido até mesmo nos discursos e opiniões frequentes a respeito deste jogo.

Jogos musicais de ritmo como os da série *Guitar Hero* e *Rock Band* oferecem mecânicas para que o jogador tenha uma experiência parecida com a de fazer parte de uma

⁹ Jogo de mundo aberto ambientado nos Estados Unidos e México na época do velho oeste. Lançado em 2007 pela Rockstar. Para Playstation 3 e Xbox 360.

¹⁰ Também apoiada a um tutorial escrito que aparece à medida que o jogo avança e novas ações são necessárias ou se apresentam disponíveis para o desenvolvimento da trama.

banda, mas não simula o ato de tocar uma música. O *joystick* destes jogos é parecido com um instrumento musical, há mini guitarras, teclados e baterias. O jogador não faz música com estes controles, mas sim aperta botões seguindo um ritmo sonoro e de objetos visuais animados coerente com a música. O game é um desafio em que o jogador deve seguir o ritmo com a precisão imposta e requerida pelo próprio jogo. Os níveis de dificuldade exigem que o jogador desenvolva sua habilidade de modo que, em alguns casos, a velocidade e precisão de comandos necessários para que seja vencido o desafio poderiam ser comparados à performance manual de um músico guitarrista profissional virtuoso. Porém, no caso do músico, é ele quem gera as notas, enquanto no jogo, a música já está lá e o desafio é acompanhá-la com perfeição. Desta forma, o próprio ato de jogar também tem sua estética e pode oferecer uma performance impressionante, mas que só pode ser entendida por quem está a par da complexidade do desafio. Um exemplo de habilidade extrema em um jogo de ritmo pode ser visto na execução da música *Through the Fire and Flames*¹¹ da banda *Dragonforce* pelo jogador Danny Johnson (*GuitarHeroPhenom*), considerada por muitos em sua época o nível mais complexo de dificuldade no jogo *Guitar Hero 3*.

Existe também uma discussão acerca do que de fato é composto um jogo, se de narrativa ou mecânicas. Esta discussão não será abordada aqui, mas são considerados entrelaçamentos entre os dois aspectos, assumindo que, se a narrativa está em uma extremidade e as mecânicas em outra, então os jogos podem estar em diversos pontos ao mesmo tempo neste espectro. Fato é que narrativa e mecânicas são estéticas dos jogos que podem ou não estarem dissociadas.

Mesmo que a recepção cinematográfica possa ser variada de indivíduo para indivíduo, a linearidade espaço-temporal da obra filme é sempre a mesma, os sujeitos não têm qualquer poder de decisão voluntária ao construir a recepção cinematográfica no instante em que se vê o filme no sentido de que, por mais que o sujeito feche os olhos, por exemplo, o produto filme será sempre o mesmo. No caso de um jogo, a recepção, o uso e/ou a apreciação, só são possíveis com participação ativa em algum nível, ou seja, a experiência

¹¹ Disponível em < <http://www.youtube.com/watch?v=4Sfg2RG0kTw>>. Acesso em 20 abr. 2016.

do jogar inclui tomadas de decisão atravessadas pelas estéticas do jogo, suas narrativas e mecânicas. Os games oferecem aos jogadores a possibilidade de experimentarem não apenas experiências belas ou divertidas, mas também medo, aflição, arrependimento, etc.

Considerações finais

Uma das funções que Benjamin atribui à arte é de “gerar uma demanda cuja satisfação plena ainda teria de aguardar tempos futuros” (2012, p.28). Foi isso que aconteceu com os games, que não foram criados e se popularizaram complexos o suficiente para despertar os sentidos além do necessário para resolver os problemas relativamente simples logo em suas primeiras entradas na indústria e no mercado. Ainda assim, o exercício de jogar, mesmo antes da era digital ou eletrônica, sempre esteve dissociado do uso dos sentidos em sua função primitiva apenas comprometida com os instintos de reprodução e sobrevivência mencionados por Buck-Morss (2012) e McCloud (2005).

Não seria um equívoco aceitar a mesma crítica sofrida pelo cinema, tratado como apenas distração e desmerecido em relação ao que de fato seria arte. Inicialmente com tão poucos recursos técnicos não seria tarefa fácil para um game poder ser considerado como obra de arte, principalmente pela crítica artística tradicional, ainda mais se pensarmos na função da arte que Buck-Morss atribui a exigência de Benjamin:

(...) desfazer a alienação do sensório corporal, restaurar a força instintiva dos sentidos corporais humanos em prol da autopreservação da humanidade, e fazê-lo não evitando as novas tecnologias, mas perpassando-as. (BUCK-MORSS, 2012, p.156).

Ainda que Benjamin não fale de jogos como forma de arte em seu texto, mesmo que na época mal existissem linguagens de programação, não se pode descartar o fato de que, com a técnica, outras formas de arte poderiam surgir:

A história de todas as formas de arte conhece períodos críticos nos quais elas buscam produzir efeitos que só serão obtidos facilmente em uma nova etapa técnica, ou seja, com novas formas artísticas. (BENJAMIN, 2012, p. 28).

Desta forma, por que não pensar que os jogos poderiam ser uma nova forma artística que produz novos efeitos que, antes de sua existência, eram muito difíceis de serem percebidos? Alguns jogos digitais oferecem universos ficcionais, mundos digitais nos quais

os jogadores podem acompanhar narrativas, interagir com outros jogadores e resolver desafios. Linguagens de programação técnica usam imagens, animações, sons e vibrações para gerarem experiências sensoriais.

Se pensarmos na autopreservação da humanidade no sentido de acesso à cultura, aprendizagem e exercício de cidadania pelo consumo cultural e midiático, hoje, no momento histórico em que os games são mais populares e massivos de toda a história, quando o acesso aos mais diversos tipos de jogos é facilitado a cada vez mais pessoas, então podemos pensar no bem-estar social que o entretenimento por meio dos games oferece. Levando para a época de Benjamin que tratava a arte como um direito e pensava que o cinema, mesmo o mais comum, era forma de arte massiva e que incluía o proletariado no consumo de cultura e linguagem, por que não seria possível pensar que o mesmo sobre os jogos digitais?

Os jogadores querem saber: onde, no mundo real, existe este sentimento de estar inteiramente vivo, focado e ativo em todos os momentos? Onde está a sensação de poder, de propósito heroico e senso de comunidade experimentados pelo jogador? Onde estão as explosões de alegria típicas de jogos criativos e estimulantes? Onde está a empolgante emoção de sucesso e vitória em equipe? Embora jogadores possam, de vez em quando, experimentar estes prazeres em suas vidas reais, eles os vivenciam quase diariamente quando envolvidos em seus jogos favoritos. (MCGONIGAL, 2012, p. 13).

Se pensarmos que o ser humano necessita de formas de arte para ter qualidade de vida, então apenas o que não é arte - o trabalho, a família, a ciência -, não pode ser suficiente para satisfazer a humanidade. Considerando as configurações socioculturais da atualidade, McGonigal diz que “a realidade, em comparação aos jogos, se esgotou” (2012, p.13) e “haverá o dia em que praticamente todos serão jogadores”, ou que os jogos possam ser uma forma de arte popular aceito de maneira positiva dentro do senso comum, científico, artístico e mercadológico.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. A Obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: CAPISTRANO, Tadeu. **Benjamin e a obra de arte: técnica, imagem, percepção**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

BUCK-MORSS, Susan. Estética e anestética: uma reconsideração de *A obra de arte* de Walter Benjamin. In: CAPISTRANO, Tadeu. **Benjamin e a obra de arte: técnica, imagem, percepção**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

HELLMAN, David. **The Art Of Braid: Creating A Visual Identity For An Unusual Game**. Gamasutra, 5 ago. 2008. Disponível em <http://www.gamasutra.com/view/feature/132147/the_art_of_braid_creating_a_.php>. Acesso em: 20 abr. 2016.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

MCGONIGAL, Jane. **A Realidade em Jogo**. Rio de Janeiro: Bestseller, 2012.

ORTIZ, Renato. **Mundialização e Cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994. – IV – Uma Cultura Internacional Popular. P. 105-145.

SCANDOLARA, Adriano. **Um tombeau a Walter Benjamin**. 26 set. 2014. Disponível em <<https://escamandro.wordpress.com/2014/09/26/um-tombeau-a-walter-benjamin/>>. Acesso em: 20 abr. 2016. Blog: Escamandro.

VIDEOGAMES The Movie. Direção: Jeremy Snead. Produção: Jeremy Snead. Variance Films, 2014. Arquivo digital baixado da internet. Disponível em <<http://www.videogamesthemovie.com/>>. Acesso em: 20 abr. 2016.