

A Singularidade dos detalhes: Agência e Poética em Jogos Digitais

Title: The Singularity of Details: Agency and Poetics in Digital Games

Renan Honorato Leite Lima¹, Matheus Rodrigo Serafim Rodrigues¹

¹Instituto UFC Virtual – Universidade Federal do Ceará (UFC)
Caixa Postal 12.140 – 60.440-900 – Fortaleza – CE – Brazil

Renan753951@gmail.com

matheusserafim@virtual.ufc.br

Introduction: *This research investigates the constructive process of details through imagined agency in its relationship with digital games and how they act as catalysts for visual poetics. Understanding the game beyond rule systems, the work adopts a hermeneutic perspective to analyze the ludic phenomenon as an interpretive and poetic activity. **Objective:** The study explores the relationship between immaterial (imagined) agency and concrete agency, and this joint action allows a unique relationship between the player and the media imbued with potential details. **Methodology or Steps:** Research in the Arts was adopted, using the practice of In-game Photography (IGP) as an engine for knowledge production and aesthetic creation, through an authorial gameplay of the game Sable (Raw Fury, 2021). **Results:** IGP's from the gameplay demonstrate that the detail is not an objective element, but a subjective one, depending on the gaze that identifies it for the construction of authorial meanings.*

Keywords: *agency; poetics; images; detail; in-game photography; hermeneutics.*

Introdução: *Esta pesquisa investiga o processo construtivo dos detalhes através da agência imaginada na sua relação com os jogos digitais e como eles atuam como catalisadores de poéticas visuais. Compreendendo o jogo para além de sistemas de regras, o trabalho adota uma perspectiva hermenêutica para analisar o fenômeno lúdico como uma atividade interpretativa e poética. **Objetivo:** O estudo explora a relação entre a agência imaterial (imaginada) e a agência concreta, e essa atuação conjunta permite uma relação singular do jogador com a mídia inbuída de potenciais detalhes. **Metodologia ou Etapas:** Adotou-se a Pesquisa em Artes, utilizando a prática da In-game Photography (IGP) como motor de produção de conhecimento e criação estética, através de uma gameplay autoral do jogo Sable (Raw Fury, 2021). **Resultados:** IGP's da jogatina demonstram que o detalhe não é um elemento objetivo, mas subjetivo, dependendo do olhar que o identifica para a construção de sentidos autorais.*

Palavras-chave: *agência; poética; imagens; detalhe; in-game photography; hermenêutica.*

1. Introdução

Os jogos digitais, para além de sistemas de regras e entretenimento, podem ser compreendidos como uma atividade interpretativa, e desse modo poética. Para fundamentar essa análise, o trabalho mobiliza as teorias de Johan Huizinga (2019) e Paul Ricoeur (1994). De acordo com Huizinga, a afinidade entre jogo e poesia é tanta que seu trabalho propõe a mesma definição para ambos os conceitos, entendendo o jogo e a poesia como atividades de estruturação formal. Ainda que a função jogo seja um formador de cultura, é o agenciamento narrativo que articula configurações poéticas, estas que mediam a interpretação do mundo, sendo para Ricoeur (1994) a operação configurante propriamente o momento de ‘síntese do heterogêneo’, termo que ele usa para o momento em que a coisa é dotada de sentido e possibilita a refiguração do mundo, momento de apropriação e aprendizado do jogador.

Partindo dessas premissas, esta pesquisa se baseia no entendimento de que a agência na atividade interpretativa tem forte aspecto imaterial, vinculado à estrutura da imaginação criadora [Huizinga 2019], o qual se desdobra em novas proporções no jogo digital, pelo fator de agência própria da mídia. Entretanto, conforme as discussões de agência apresentadas por Ferreira e Pereira (2024), entende-se a agência em jogos digitais de modo que esta exige uma atividade concreta para desenrolar-se. A dupla agência no jogo digital exalta o aspecto subjetivo da experiência em jogo, de modo que a interpretação é fruto da atenção e ação “livre” no qual se atenta e enquadra elementos que se apresentam no plano concreto e imaginado.

Através do tratamento que diversos teóricos conferem às 'partes' em si (desde a compreensão do círculo mágico que particiona o espaço-tempo até o viés hermenêutico no qual se justifica que a interpretação nunca compreende o todo), percebeu-se que a noção de partes se concretiza de maneira metafórica no jogo digital. Isso se manifesta por meio da dinâmica de enquadrar e desenquadrar presente em muitos jogos. Esses conceitos culminam em um ponto central que é a investigação dos detalhes. Utiliza-se aqui a perspectiva de Daniel Arasse (2009) para entender o detalhe nos dois sentidos do termo derivado do italiano, no qual difere o detalhe como pequena parte e recorte de algo. Questiona-se, portanto, como essa agência se manifesta quando o jogador decide desviar o olhar do fluxo principal da *gameplay* para dedicar uma atenção sustentada aos detalhes que compõem o ambiente virtual.

Diante dessas questões, este trabalho utiliza a prática da In-Game Photography (IGP) como um procedimento capaz de deslocar a experiência do jogo digital de uma lógica funcional para um regime contemplativo e poético, a partir da atenção aos detalhes.

Parte-se do entendimento de que a In-Game Photography, ao privilegiar o gesto de recorte e a atenção a elementos marginais da experiência de jogo, se revela como uma ferramenta que dá aparato ao jogador para suspender momentaneamente a lógica instrumental que orienta a *gameplay*, e exalta a fruição contemplativa e poética.

2. Referencial Teórico

Visando delinear o que é jogo, apesar das tentativas desafiadoras de conceituá-lo ao longo dos anos, comumente parte-se de uma abordagem não somente fundamental, mas essencial, como a proposta por Huizinga. Segundo o autor, o próprio jogo não pode ser definido, pois ele é supralógico, e sua existência, que não se sujeita a definições precisas em termos lógicos, biológicos ou estéticos, confirma isso. O que se pode fazer é limitar-se a descrever suas características. Para o autor, “o jogo é anterior à cultura” [Huizinga 2019 p. 3], existindo antes mesmo da espécie humana, sendo anterior à linguagem e à própria narrativa. Para ele, o jogo é uma função significativa, um formador de cultura, mesmo nas suas formas mais primitivas, sendo por meio do jogo que se desenvolvem a linguagem e a capacidade narrativa. Por sua vez, a linguagem propõe-se a ser uma ferramenta capaz de dar significados e configurar narrativas, assim, ainda que não possamos capturar a essência própria do jogo, somos capazes de articular sentidos na busca por compreendê-lo por meio de um jogo de linguagem. Essa interpretação dos fenômenos que se apresentam ao homem é compreendido como hermenêutica, sendo ela a metodologia da atividade que tem por objeto a reconstrução, o reexperienciar e a compreensão de um sentido que se objetivou e se fixou numa forma representativa [Betti 1975 p. 50].

O fenômeno do jogo ganha contornos inteligíveis por meio da sua própria função significadora. Neubauer e Silva (2017) argumentam que o processo hermenêutico se inicia no movimento do jogo, no qual as pré-compreensões do sujeito são confrontadas e refinadas para alcançar um sentido mais pertinente à realidade tratada.

Paul Ricoeur, entende que não há como compreendermos as coisas em si em sua essência, mas ao homem cabe apropriar-se de um sentido já em curso, entendendo que é o ente humano que agencia narrativas para a compreensão temporal dos fenômenos vividos [Ricoeur 1983 p. 15]. No entanto, o jogo não depende de narrativa de um ente humano para acontecer, visto que os animais brincam sem a necessidade de narrar; mas essa capacidade dá ao homem maneiras próprias de jogar, tornando-o capaz de criar um mundo poético à parte, algo consonante com o que Huizinga entende também como poesia, que, para ele tem exatamente a mesma definição de jogar. O que vale para o jogo também vale para a poesia. A poesia cria o seu mundo próprio; ela está num plano mais elevado do que a vida cotidiana e por isso se distingue da vida comum. [Huizinga 2019 p. 157].

Para o autor, a poesia surge no jogo, desenvolve-se enquanto ele ocorre e, em sua essência mais genuína, permanece sempre como parte do próprio jogo. [Huizinga 2019 cap. VII]. Em consonância com a atividade de jogar, Ricoeur (1994) entende a atividade poética como uma ação de estruturação narrativa constante, pela qual o homem agencia o passado e o futuro para uma interpretação do presente, sendo o momento de síntese onde ocorre uma configuração poética. Ele chama de configuração “o ato pelo qual a narrativa constrói totalidades significantes a partir de acontecimentos dispersos.” [Ricoeur 1994 p.102].

Partindo dessas premissas, observa-se que a agência narrativa tem um forte aspecto imaterial. Huizinga também aponta que a atividade lúdica não se limita à ação material: o agente que joga também o faz por meios imateriais. O autor esclarece que a

criação poética, derivada do jogo, é uma função lúdica e transcende as manifestações materiais.

Não é apenas exterior a afinidade existente entre a poesia e o jogo; ela também se manifesta na própria estrutura da imaginação criadora. Na elaboração de uma frase poética, no desenvolvimento de um tema, na expressão de um estado de espírito há sempre a intervenção de um elemento lúdico. (Huizinga, 2019, p. 173)”

Gonzalo Frasca, teórico de jogos digitais, nos ajuda, por meio da sua definição de jogo, a entendê-lo como atividade interpretativa, propondo tanto a noção de “agente que joga”, quanto o caráter abstrato do jogo. Ele define o jogo da seguinte forma: “[...] para alguém uma atividade engajante na qual o jogador acredita ter participação ativa e o interpreta como restringindo seu futuro imediato a um conjunto de cenários prováveis, os quais ele está disposto a tolerar.” [Frasca 2007 *apud* HCS 2019]”

A atividade de jogar é vista por ele como um estado de mente, o que transpõe o entendimento comum da realização do jogo para além das limitações somente materiais. Além disso, é de caráter interpretativo, o que, no caso do ente humano, destaca seu viés hermenêutico.

Embora a atividade lúdica se fundamente em uma agência imaterial de caráter interpretativo, o jogo digital impõe uma condição adicional: a necessidade de uma manifestação física. No ambiente virtual, o desejo poético do jogador não permanece apenas no plano da imaginação, ele precisa interagir com o sistema do jogo. Assim, para compreender como essa interpretação se traduz em realidade sensível, é fundamental analisar a transição da vontade subjetiva para a agência concreta, característica intrínseca da mídia digital.

2. 1 Agência concreta na mídia digital

Além da agência imaterial, quando se trata de diferenciação entre mídias, os jogos digitais ganham outros contornos de agência. Emmanuel Martins e Dora Ceoma relacionam noções de agência entre autores como Murray¹, Muriel e Crawford, que enfatizam a diferenciação da mídia digital no que concerne a agência [Ferreira; Pereira 2024]. Para eles, é importante destacar que essa mídia trata a agência de maneira concreta, apontando que ela deve transformar determinada realidade e que essa transformação não tem necessariamente a ver com “intenção, desejo ou vontade de um ator”.

Nesse caso, a agência deve transformar a materialidade de um meio (da mídia), não somente seus significados e interpretações. A transformação deve ser observável e rastreável. Assim, o jogo depende de alterações do espaço (real ou virtual) para acontecer, seja qual for o grau delas. A discussão dos autores tem como foco os diferentes tipos de mídias e o grau de agência por parte de um ente que interage com elas, em consonância com Aarseth (1997), que discorre a respeito do conceito de mídia ergódica, sendo ela a que possibilita uma postura ativa do jogador para alterar a própria mídia, de forma que haja consequências moldadas por ele. Nesse sentido, Murray exalta

¹ De acordo com Murray (2003) a agência nos jogos e narrativas digitais implica a possibilidade de ver os resultados de nossas ações dentro do mundo virtual.

a capacidade da ferramenta computacional como um meio com características propícias à agência do jogador, sendo ele participativo de modo a permitir a colaboração do usuário com o meio [Murray 2003 p. 175].

Diante disso, entendemos o jogo digital como uma mídia que evoca um grau de agência que permite ao jogador moldar a si próprio, de modo que ela somente se desenrola à medida que o jogador exerce determinada agência sobre ela, exigindo ações materiais sobre o objeto jogo para que ele se realize em seu objetivo e gratifique o jogador. Mas, entre as satisfações resultantes das regras estruturais do jogo, estas que delegam as possibilidades de ação do jogador, e a realização própria de desejos sutis de agência imaginada, podemos entender, em termos subjetivos, que, em uma ação que se realiza em sua intenção, há de haver satisfações próprias oriundas do jogar.

Aristóteles diz que há o prazer em simplesmente apreender, em saber que “aquilo é”, em termos de estruturação poética, estruturar, significar e tornar a obra própria de si, parece ser um prazeroso jogo humano. Entende-se, portanto, que “a compreensão prévia é um projeto que, em sua intencionalidade, busca um sentido, possui a pretensão específica de desvelamento de uma parte do sentido do todo” [Neubauer; Silva 2017 p. 14]. Ricoeur diz, ainda, que a apropriação do desejo e do esforço de existir, mediada pelas obras que os atestam (a linguagem, a ação, as instituições), constitui a tarefa incessante do *si*. [Ricoeur 1969 p. 28].

A relação entre agência concreta e imaterial (imaginada) ganha desdobramentos significativos com os jogos digitais, sendo um forte catalisador dessa relação e, em específico, da atividade de estruturação poética. O jogo digital não é uma mídia dada por completo; ela não se encerra em sua realização como um agrupamento de fatos sucessivos. Espera-se algo novo e único em termos concretos de suas ações. A produção de significado do videogame, assim como na dança e na música, acontece na performance, e não somente na codificação de elementos de representação [Juul 2019], sendo a construção até sua realização uma experiência singular, fruto de determinada liberdade, seja por agência concreta ou imaginada. Os jogadores que participam do movimento do jogo digital causam consequências imagéticas. A agência nesse viés permite a concepção de variações de imagens produzidas por meio da vontade do jogador, o qual, através das ferramentas interativas, acaba por revelar enquadramentos de autoria própria.

2. 2 Construção Imagética

A construção da imagem ocorre por meios também subjetivos; ela é influenciada por fatores cognitivos e psicológicos. Diversos estudiosos buscaram padrões na percepção da imagem diante de estímulos visuais, com contribuições significativas vindas da psicologia, como a teoria da Gestalt. Esta teoria afirma que o conhecimento da totalidade de uma imagem não pode ser obtido apenas por meio de suas partes, pois estas são intrínsecas ao todo, resultando em algo maior e autêntico [Dondis 2007].

Segundo Mitchell (1987), as imagens possuem duas naturezas, a material e imaterial. A primeira refere-se a imagens visualizadas a partir de suportes físicos, e sua segunda natureza trata de imagens produzidas pela mente humana.

[...] a imagem, seja ela mental, visual ou virtual, pode ser definida como um processo de representação de acordo com certas regras particulares. As imagens imitam de forma análoga, correspondendo a um determinado modelo e criando a ilusão, muitas vezes, da própria realidade (Joly, 1996).

De forma mais subjetiva, as imagens podem evocar uma espécie de enigma visual, exigindo um esforço para interpretá-las. Didi-Huberman introduz a noção de imagem-sintoma e imagem-malícia, tratando das polaridades do olhar para as imagens. "A imagem-sintoma, por definição, é uma imagem que não se contenta em ser vista. Ela nos interpela." [Didi-Huberman 2002 p. 31], enquanto a imagem-malícia é aquela que possui uma intencionalidade, que nos seduz, manipula e faz crer em algo [Didi-Huberman 2002 p. 33]. As imagens não representam apenas; elas abrem uma série de perspectivas de correlações, possibilidades de leitura e associações [Didi-Huberman 2008 p.12].

No jogo digital, as variações imagéticas podem ser mínimas, manipuladas pelo simples movimento de câmera, que não deixa de ser uma escolha de enquadramento, ou podem ser a total mudança do cenário de um jogo por conta de uma escolha mecânica das suas regras, que altera o curso narrativo, ao passo que durante esse movimento de jogo, a agência imaterial interpreta e as contempla. As imagens resultantes de escolhas dos jogadores têm um valor pessoal singular; isso porque a variedade enorme de opções possíveis de composições imagéticas dão ao jogador a sensação de quem construiu um resultado particular entre tantas possibilidades, fator que se potencializa quando é contemplado imaterialmente.

Ainda que muitas vezes os resultados em relação às demais imagens sejam mínimos, é nos detalhes que se revelam os gestos íntimos de autenticidade. Essa intimidade tem um forte tom poético, enquanto experiência imaginada que, por ser particularmente singular, se desdobra em um meio que também mostra resultados únicos. A experiência pessoal se amplifica no jogo digital à medida que se torna o que John Dewey denomina como "uma experiência". Segundo Ferreira e Pereira [2024, p.23], essa experiência se destaca do fluxo comum da vida por ser algo singular, ocorrendo quando "o material vivenciado faz o percurso até a sua consecução". Para os autores, fundamentados em Dewey, os jogos são vetores ideais para essa jornada, pois:

Conclui-se uma obra de modo satisfatório; um jogo é praticado até o fim (...) Essa experiência é um todo e carrega em si seu caráter individualizador e sua autossuficiência. Trata-se de uma experiência (Dewey, 2010, p. 110 apud Ferreira; Pereira, 2024, p. 23).

2. 3 Atenção aos detalhes

Em um artigo, Ferreira e Falcão (2016) questionam a proposição da teoria de círculo-mágico, na qual autores como Huizinga e Caillois defendem que o jogo acontece fora do espaço comum. No artigo, a proposta é a de que o círculo-mágico se propõe a ser um mediador, e não um espaço funcional no qual o jogo acontece isolado da realidade. Segundo os autores:

Funciona como uma estrutura cognitiva de mediação, cuja existência ocorre de formas diferenciadas e gradativas, de acordo com a operação de processos imersivos e atencionais entre jogador e dispositivo tecnológico, neste caso o videogame. (Ferreira; Falcão, 2016)

O círculo-mágico é necessariamente criado por meio da agência dos jogadores que são convocados a manter funcionando a ilusão de mundo (Juul 2008), assim como a atividade jogo evoca a presença do agente para que exista produção de significado [Ferreira; Falcão 2016]. Os autores explicam que há uma imersão operacional relacionada às regras do jogo, esta que propõe momentos em que o círculo-mágico ganha contornos mais definidos devido a necessidade de uma atenção mais seletiva para a resolução de objetivos, o que reduz consequentemente brechas para enxergar o “macro” ao redor do jogador. Em paralelo, quando o componente regra reduz sua necessidade, as bordas do círculo passam a ser menos precisas, permitindo que a atenção se liberte de uma necessidade imposta apenas pelas regras. A imersão, dessa vez, passa a ser ficcional e narrativa. A agência atua nesse sentido como controle de atenção dada a cada um desses aspectos. Durante o gameplay, o controle estará em constante operacionalização, gerenciando a quantidade de atenção dispensada ao jogo e àquela dispensada aos elementos externos a este. [Ferreira; Falcão 2016].

Em um paralelo com o conceito dessa proposta de círculo mágico, poderíamos fazer uma conexão entre a observação de um ponto focal, ou ponto de vista, como uma seleção parcialmente definida de algo. Parcialmente pelo motivo que ela não isola totalmente a coisa observada de relações externas ao círculo, nem espaciais e nem temporais. Essa atenção augura o processo de contemplação. A “contemplação” é definida como observação cuidadosa e pensativa (no sentido de pensamento claro e racional); intenção ou expectativa [Santaella; Feitoza 2009 p. 88]; um ponto de atenção no qual o jogador agencia.

De acordo com Parasuraman (2000) há um tipo de atenção chamada de “atenção sustentada”, a qual Ferreira e Falcão (2016) relacionam com uma atenção voltada ao aspecto fictício que Jesper Juul dá ao jogo digital. Juul trata o mundo ficcional não como uma história fixa, mas, também, através da teoria dos mundos possíveis a partir de Pavel (1986). Nesse contexto, o mundo ficcional é incompleto; as lacunas deixadas pelo que é descrito são preenchidas pela imaginação e uma combinação de nossos conhecimentos sobre o mundo real e as convenções do gênero narrativo [Rodrigues 2024 p. 67].

Desse modo, uma atenção sustentada a um elemento imagético não o encerra em um círculo fechado isolado do todo, nem mesmo a nível ficcional, pois, há sempre um sujeito interpretante, que relaciona o objeto de contemplação a fatores internos e externos. Isso se atesta nas lacunas interpretativas preenchidas pela imaginação, em busca de uma concordância narrativa mediada pela imagem atenciosamente sustentada pelo observador, seja ela isolada em recorte concreto da área de exibição da tela, ou relacionada ao sentido do jogo como um todo.

Usando como exemplo o jogo Sable (Raw Fury, 2021), enquadrámos imagens diante de uma série de possibilidades através de uma espacialidade 3D, vista por uma câmera que se movimenta em 360 graus (Figura 1). Como é algo comum nos jogos atuais, a possibilidade de enquadrar e desenquadrar, permite ao jogador focalizar em determinados pontos de interesse. Aqui, a palavra enquadramento é utilizada para “designar o conjunto do processo, mental e material, pelo qual se chega a uma imagem que contém um certo campo visto de um certo ângulo” [Aumont; Marie 2003 p. 93, apud Santaella; Feitoza 2008 p. 89]. O enquadramento equivale não somente a um recorte imagético concretizado em uma tela digital, mas ocorre a partir do momento em

que o ponto de interesse se mostra no campo de exibição e a imaginação ficcionaliza em torno daquele elemento (Figura 2).

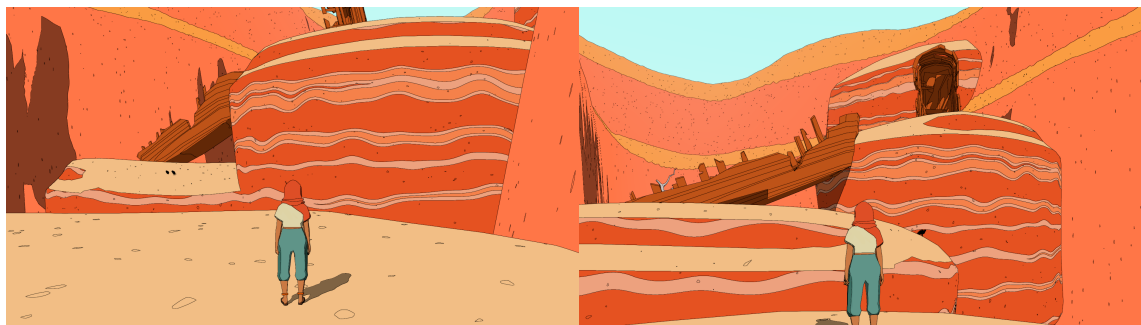


Figura 1 - Enquadramentos enquanto *gameplay*

Partindo de um desenquadramento, se o jogador escolher enquadrar somente o ponto em que está o pássaro (Figura 2), ele revela uma intenção de atenção voltada somente para aquele ponto de interesse. O novo enquadramento, tem agora novas potencialidades de desdobramentos narrativos poéticos, permitindo a contemplação do jogador. Esse processo poderia suceder-se até pontos extremos, abstraindo formas, ou ausentando todas elas a ponto de enquadrar somente a cor preta do pássaro ou laranja das rochas. É claro que, nesse extremo, a lacuna fictícia teria um alto grau de incoerência resultante da ausência de formas, podendo desestimular o jogador de poetizar sobre um enquadramento tão escasso de sentido visual. Sem contexto, o preto do pássaro ou laranja da rocha enquadrado, poderia ser lida somente como uma cor sólida; entretanto, ela não deixaria de propor uma estética em si mesma, ainda que isolada do restante. Essa possibilidade revela o grau de liberdade do jogador que poetiza da maneira que deseja, dentro, é claro, do conjunto de possibilidades de manipulação imagética.



Figura 2 - Enquadramento por meio do modo fotografia

Por um ato de atenção intencionada, podemos explicitar poéticas do enquadramento de imagem. O pássaro no canto da imagem, que antes se relacionava ao todo imagético e era mais um dos tantos elementos de composição, agora se torna figura² central a partir do novo enquadramento. A presença do pássaro em detalhe e a atenção nele sustentada abrem possibilidades para novas poetizações imateriais, que, somadas com às particularidades da mídia, permitem de maneira concreta, pô-lo também em detalhe por meio de uma nova imagem enquadrada.

A figura do pássaro ganha novas dimensões dentro do campo de exibição. A afinidade do jogo com o detalhe é tanta que se destaca: “[...] o game requer do interator uma atenção voltada para os detalhes, bem como uma disponibilidade para a total exploração das potencialidades do desenquadramento” [Eichenberg 2009 p. 88]. Nesse ponto, o desenquadramento sugere a ação pela busca de novos enquadramentos. Independentemente de o que está em detalhe, seja por um enquadramento imaginado ou concreto, a experiência de agência se revela como uma experiência valiosa por ser um percurso particular do jogador. O resultado imagético é fruto da expressão de suas escolhas, e as consequências importam ao próprio ser. Sendo assim, “O detalhe não é um elemento objetivo, mas sim um elemento subjetivo.” [Arasse 1996]. Contudo, é preciso considerar, sob a ótica hermenêutica, que o fundamento da objetividade das coisas em uma experiência “não está na subjetividade daquele que a interpreta, mas, sim, na realidade do mundo e da linguagem que a coisa carrega e partilha” [Neubauer; Silva 2017]. No jogo digital, essa “linguagem da coisa” manifesta-se na materialidade dos sistemas que interpelam o jogador.

O autor Daniel Arasse nos ajuda a pensar sobre a valoração dos detalhes ao analisar pinturas de quadros em obras de arte. Ele diferencia dois sentidos para o termo “detalhe”, ambos derivados do italiano: o primeiro sentido provém da palavra “particolare”, que se refere a uma pequena parte de uma figura; e o segundo sentido, “dettaglio”, relaciona-se a quem talha ou molda. “O detalhe não existe por si só, mas depende do olhar que o identifica e da interpretação que lhe é atribuída.” [Arasse 2004 p.12]. O entendimento de detalhe como parte, recorte e intencionalidade que Arasse implica, conversam diretamente com a compreensão hermenêutica que Neubauer e Silva (2017) apresentam a partir da noção de jogo, segundo os autores:

[...] a instauração de sentido das coisas é uma partilha do ser com a coisa em seu horizonte mais amplo, de modo que a intencionalidade se faz presente e, portanto, recorta seu saber em uma parte, à qual se direciona seu desejo. Compreender o todo e significá-lo é tarefa impossível, porém, ele é composto de partes integradas que se fazem presentes no existir da coisa e do ser. (Neubauer e Silva, 2017)

2. 3 Metodologia

Este trabalho adota uma Metodologia de Pesquisa em Artes, tomando a prática da *in-game photography*² (IGP) como um modo de gerar registros poéticos. Essa escolha se justifica, pois, como afirma Sandra Rey:

² Ferreira (2023) define IGP como: [...] a feitura maquinicamente mediada de imagens fixas, sem a sensibilização de suportes pela ação da luz, a partir do engajar (ora mais, ora menos subversivo) com jogos digitais. Sendo ela uma coleta de uma amostra de um estado de processamento de dados de um jogo digital.

A pesquisa em artes visuais implica um trânsito ininterrupto entre prática e teoria. Os conceitos extraídos dos procedimentos práticos são investigados pelo viés da teoria e novamente testados em experimentações práticas... (Rey, 2002, p. 8-9).

Dessa forma, o trabalho se constrói na intersecção entre a prática artística (a captura da imagem via IGP) e as teorias apresentadas no referencial, de modo que, essas teorias irão orientar os procedimentos e escolhas durante o fazer artístico.

O registro das imagens foi feito mediante sessões de *gameplay* direta do jogo Sable (Raw Fury, 2021). Nessas sessões, a navegação pelo espaço de jogo foi guiada não necessariamente pelos marcadores de missão, mas pela observação cuidadosa de elementos formais exercida pelos “detalhes”, entendidos na acepção de Arasse como elementos que instigam o olhar e demandam uma aproximação, uma atenção sustentada promotora de ficções.

O método resultou em 19 registros, estes, nos quais velam-se e revelam-se as mais variadas interpretações, intenções, gestos e expressões. Aos termos de Arasse, partições e partes particulares, de significações singulares da minha autoria. Esses registros estão armazenados na plataforma *Flickr*³, organizados em uma exposição virtual dos registros em tamanho nativo do momento de captura para a verificação e contemplação e análise do interessados no estudo fundamentando-se nas discussões apresentadas no referencial teórico.

3. Considerações finais

Os conceitos discutidos permitiram articular diferentes contribuições que compreendem o jogo como um fenômeno cultural e experiencial, destacando sua dimensão hermenêutica e estética. A partir dessas discussões, tornou-se possível sustentar a ideia de que o jogo digital comporta múltiplas formas de engajamento, que não se restringem à progressão narrativa ou ao cumprimento de desafios, que há um jogo interpretativo que ocorre enquanto jogo. Nesse contexto, a prática de enquadramento em jogo foi compreendida como uma forma específica de relação com o jogo, que ilustra de forma concreta algo análogo ao fazer poético como um detalhe que corta partes, desse modo sendo capaz de evidenciar aspectos que frequentemente permanecem marginais em uma experiência orientada fortemente pela ação.

Os resultados obtidos indicam que esse tipo de prática não se coloca em oposição às estruturas do jogo, mas se desenvolve a partir delas. Elementos como a abertura dos ambientes, a liberdade de exploração e a possibilidade de interromper o fluxo da ação favorecem o surgimento de experiências que ampliam as formas de fruição do jogo digital. Dessa forma, retoma-se a discussão apresentada no início do trabalho, reforçando a compreensão do jogo como um campo plural, capaz de acolher diferentes modos de atenção, agência e produção de sentido.

³ Link para a exposição virtual de IGP's: <https://flic.kr/s/aHBqjCY5Ru>

Referências

- Aarseth, Espen J. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.
- Aristóteles. **Poética**. Tradução de Eudoro de Souza. São Paulo: Ars Poetica, 1993.
- Betti, Emilio. **Teoria da interpretação do direito**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1975.
- Didi-huberman, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.
- Eichenberg, Aleph. O vaso está no desenquadramento. In: Santaella, Lucia; Feitoza, Mirna (org.). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 85–93.
- Ferreira, Emmanoel; Falcão, Thiago. Atravessando as bordas do círculo mágico: imersão, atenção e videogames. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 13, n. 36, p. 73–93, jan./abr. 2016.
- Ferreira, Emmanoel Martins; Pereira, Dara Coema Nascimento Cruz. Videogames, agência, experiência estética. **Revista Científica de Artes/FAP**, Curitiba, v. 31, n. 2, p. 8–33, jul./dez. 2024.
- Ferreira, Leonardo. **In-game photography: jogando com poiéticas na pós-fotografia**. 2023. Dissertação (Mestrado em Artes) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2023.
- Frasca, Gonzalo. **Play the message: play, game and videogame rhetoric**. 2007. Tese (Doutorado em Filosofia) – IT University of Copenhagen, Copenhagen, 2007.
- Freitas, Filipe; Falci, Carlos Henrique. Superando a utopia do Holodeck: as narrativas digitais na era das redes sociais. **Contemporânea: Comunicação e Cultura**, Salvador, v. 11, n. 1, p. 199–216, jan./abr. 2013. ISSN 1809-9386.
- HCS, Fernando. Mas afinal, qual a definição de jogo? **Holodeck Design**, 1 out. 2019. Disponível em: <https://www.holodeckdesign.com.br/mas-afinal-qual-a-definicao-de-jogo/>. Acesso em: 28 nov. 2025.
- Huizinga, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. 9. ed. rev. e reestruturada. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- Josgrilberg, Rui. **Tempo e narrativa**. v. 1. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2020. 1 vídeo (52 min 28 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YQKmZ0nXOUM>. Acesso em: 3 dez. 2025.

- Jost, François. Amor aos detalhes: assistindo a Breaking Bad. **Matrizes**, São Paulo, v. 11, n. 1, p. 25–37, jan./abr. 2017. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=143050607003>. Acesso em: 18 jan. 2025.
- Juul, Jesper. **Half-real: entre regras reais e mundos ficcionais**. São Paulo: Blucher, 2019.
- Murray, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural; UNESP, 2003.
- Neubauer, Vanessa Steigleder; Silva, Geovanni Tognon da. A experiência hermenêutica a partir da noção de jogo. **Ekstasis: Revista de Hermenêutica e Fenomenologia**, [S. l.], v. 6, n. 1, 2017. DOI: 10.12957/ek.2017.28727.
- Rey, Sandra. **Pesquisa em artes visuais: entre a prática e a teoria**. Porto Alegre: UFRGS, 2002.
- Ricoeur, Paul. **Tempo e narrativa: tomo 1: a intriga e a narrativa histórica**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2021.
- Souza, Vinícius Nunes Rocha e. **Análise da imagem visual em videogames**. 2016. 323 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Escola de Engenharia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.
- Tchekhov, Anton. **Cartas a um jovem escritor**. Tradução de Tatiana Belinky. São Paulo: Editora 34, 2005.