

LOGOS

Vol.26. Nº02. 2019

52

DOSSIÊ COMUNICAÇÃO,
MÍDIA, VIDEOGAMES

FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
UERJ

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE EDUCAÇÃO E HUMANIDADES
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

REITOR

Ruy Garcia Marques

VICE-REITORA

Maria Georgina Muniz Washington

SUB-REITORA DE GRADUAÇÃO

Tania Maria de Castro Carvalho Netto

SUB-REITOR DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA

Egberto Gaspar de Moura

SUB-REITORA DE EXTENSÃO E CULTURA

Elaine Ferreira Torres

DIRETOR DO CENTRO DE EDUCAÇÃO E HUMANIDADES

Lincoln Tavares Silva

FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

DIRETOR

João Pedro Dias Vieira

VICE-DIRETOR

Márcio Gonçalves

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ/Rede Sirius/PROTAT

L832

Logos: Comunicação & Universidade - Vol. 1, N° 1 (1990)

- . - Rio de Janeiro: UERJ, Faculdade de Comunicação Social,
1990 -

Semestral

E-ISSN 1982-2391 | ISSN 0104-9933

1. Comunicação - Periódicos. 2. Teoria da informação
-Periódicos. 3. Comunicação e cultura - Periódicos.

4. Sociologia - Periódicos. I. Universidade do Estado do Rio
de Janeiro. Faculdade de Comunicação Social.

CDU 007

LOGOS - EDIÇÃO Nº 52 - VOL 26, Nº02, 2019

Logos: Dossiê Comunicação, Mídia, Videogames (E-ISSN 1982-2391 | ISSN 0104-9933) é uma publicação acadêmica semestral da Faculdade de Comunicação Social da UERJ e de seu Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGC) que reúne artigos inéditos de pesquisadores nacionais e internacionais, enfocando o universo interdisciplinar da comunicação em suas múltiplas formas, objetos, teorias e metodologias. A revista destaca a cada número uma temática central, foco dos artigos principais, mas também abre espaço para trabalhos de pesquisa dos campos das ciências humanas e sociais considerados relevantes pelos Conselhos Editorial e Científico. Os artigos recebidos são avaliados por membros dos conselhos e selecionados para publicação. Pequenos ajustes podem ser feitos durante o processo de edição e revisão dos textos aceitos. Maiores modificações serão solicitadas aos autores. Não serão aceitos artigos fora do formato e tamanho indicados nas orientações editoriais e que não venham acompanhados pelos resumos em português, inglês e espanhol.

EDITORES

Diego Paleólogo, Márcio Gonçalves e Patricia Rebello

EDITORES CONVIDADOS

Emmanoel Ferreira (UFF) e Thiago Falcão (UEPB)

PARECERISTAS DESTE NÚMERO

Alessandra Maia, Andrea Medrado, Anelisa Maradei, Benjamim Picado, Camila Mozzini, Fernanda Carrera, Icaro Vidal Junior, Ivan Mussa, José Messias, Josefina Tranquilin-Silva, Lidia Trentin, Schneider Ferreira, Simone Do Vale, Thiago Morandi e Vitor Braga.

CONSELHOS EDITORIAL E CIENTÍFICO

Alessandra Aldé (UERJ)
Danielle Rocha Pitta (UFPE)
Denise da Costa Oliveira Siqueira (UERJ)
Fátima Quintas (Fundação Gilberto Freyre)
Henri Pierre Jeudi (CNRS-França)
Ismar de Oliveira Soares (USP)
Luis Custódio da Silva (UEPB)
Luiz Felipe Baêta Neves (UERJ)
Márcio Gonçalves (UERJ)
Michel Maffesoli (Paris-Descartes/Sorbonne)
Nelly de Camargo (USP)
Nízia Villaça (UFRJ)
Patrick Tacussel (Université de Montpellier)
Patrick Wattier (Université de Strassbourg)
Paulo Pinheiro (UniRio)
Ricardo Ferreira Freitas (UERJ)
Robert Shields (Carleton University/Canadá)
Ronaldo Helal (UERJ)

ENDEREÇO PARA CORRESPONDÊNCIA

Revista Logos

Universidade do Estado do Rio de Janeiro - Faculdade de Comunicação Social

Programa de Pós-graduação em Comunicação

Rua São Francisco Xavier, 524/10º andar, sala 10.129, Bloco F

Maracanã

20550-013 – Rio de Janeiro, RJ – Brasil

Tel: (21) 2334-0757

E-mail: logos@uerj.br

Website: <http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos>

PROJETO GRÁFICO

Celeste Ribeiro

CAPA

Emmanoel Ferreira (fotografia)

REVISÃO DESTE NÚMERO

Patricia Rebello, Márcio Gonçalves e Diego Paleólogo



SUMÁRIO

13

Pixelated nature:
ecocriticism, animals,
moral consideration, and
degrowth in videogames

*Natureza pixelada: ecocrítica,
animais, consideração moral e
decréscimo nos videogames*

VÍCTOR NAVARRO-REMESAL

27

Our Present Misfortune:
Games and the
Post-bureaucratic
Colonization of
Contingency

*Nosso revés atual: games e a
colonização pós-burocrática
da contingência*

THOMAS M. MALABY

43

Retirada do mundo e
dissolução do mundo:
noções de Heidegger na
era dos jogos digitais

*World-withdrawal and world-
decay: Heidegger's notions of
withdrawal from the world and the
decays of worlds in the times of
computer games*

MATHIAS FUCHS

57

Ódio ao jogo:
cripto-fascismo e
comunicação anti-lúdica
na cultura dos videogames

*Hatred to the game:
crypto-fascism and anti-playful
communication in video
game culture*

IVAN MUSSA

72

O Circuito da Diversão ou
Da Ludologia à Ideologia:
Diversão, Escapismo e
Exclusão na Cultura de
Jogo Digital

*The Fun Circuit or From
Ideology to Ludology: Fun,
Escapism and Exclusion in
Digital Gaming Culture*

LUCAS GOULART

HENRIQUE CAETANO NARDI

86

Do Refresco Elétrico
a Bowsette:
Formação de comunidade
nos jogos digitais

*From de Electric Kool-Aid to
BowsetteCommunity formation
on digital games*

NILSON VALDEVINO SOARES

LUÍS CARLOS PETRY

106

Geografias dos Esports:
mediações espaciais
da prática competitiva
na Amazônia

*Esports Geographies: Spatial
Mediations of Competitive
Practice in the Amazon*

TARCÍZIO MACEDO

SUELY FRAGOSO

124

Nas Ruas de Dentro
de Casa: Da Experiência
Urbana na Fruição
Imersiva do Game
Watch_Dogs

*Indoor streets: On the Urban
Experience of the Immersive
Fruition in Watch_Dogs*

DANIEL ABATH

139 Participação na Arte Contemporânea: a ludicidade em obras tecnológicas de artistas brasileiros

Participation in Contemporary Art: the playfulness in technological art works of Brazilian artists

FLÁVIA CAMPOS JUNQUEIRA

158 Gestos e imagens de jogos digitais: apontamentos para uma gestualidade fotográfica do gameworld

Gestures and images of digital games: notes for a photographic gestuality of the gameworld

JULIETH PAULA
SUZANA KILPP

178 O uso do Cultural Analytics como movimento metodológico para ingressar nas camadas das imagens videojográficas

The use of Cultural Analytics as a methodological movement to enter the layers of the videoplaygraphic images

GUSTAVO DAUDT FISCHER
JOÃO RICARDO BITTENCOURT

197 Método de Pesquisa para Jogos Locativos

Research Method for Locative games

LUIZ ADOLFO ANDRADE

213 Newsgame: Jogo, Informação e Conhecimento

Newsgame: Game, Information and Knowledge

JANAINA DE OLIVEIRA N. RIBEIRO

229 A gamificação como processo metodológico na formação crítica contemporânea: uma experiência aliando tecnologia, inovação e ludicidade no Ensino Superior

Gamification as a methodological process in contemporary critical education: an experience combining technology, innovation, and playfulness in higher education

ALEXANDRE FARBIARZ
GUILHERME XAVIER
CYNTHIA MACEDO DIAS
JACKELINE LIMA FARBIARZ

EDITORIAL

O jogo é uma força social negligenciada pelas tentativas de compreensão da contemporaneidade. Primeiro porque a dimensão crítica a partir da qual o jogo se organiza na sociedade contemporânea é certamente elusiva: ela se traveste ora de espetáculo, ora de entretenimento colateral; sempre de pouca consequência. Na instrumentalização da gamificação ou nos *broadcasts* dos *esports*, as implicações dessa percepção são muitas, e os caminhos pelos quais ela nos conduz são caminhos que de alguma forma se apresentam como alternativos àquilo que é reconhecido como importante. Subculturas misteriosas e jargões ininteligíveis são alguns dos imperativos deste prisma através do qual costumeiramente nos aproximamos da discussão acerca do lúdico. Termos como *frag*, *noob*, *loot* e *raid* – ou *lane*, *feed*, *ghost* e *mulligan* – assumem a centralidade das reflexões não por sua relevância epistemológica, mas por sua dimensão material: porque remetem a práticas que não são comuns aos repertórios midiáticos do *mainstream* social.

Em seguida, considere-se que esta condição arcana se alia a uma compreensão *histórica* da noção de jogo com relação à cultura, embotando a compreensão deste fenômeno à luz da contemporaneidade: de um lado, em se tratando de uma aproximação mais sistematizada a partir do pensamento científico, materialidades se interpõem e estabelecem uma poderosa articulação discriminatória que dificulta a apreensão adequada do âmbito dos *video games*, mitigando seu status de fenômeno midiático de relevância crucial para a compreensão da paisagem midiática deste século; do outro lado, a herança cartesiana da Modernidade insiste em conferir ao lúdico um lugar de irrelevância cultural, sublinhando apenas sua dimensão espetacular, colonizada a partir de relações neoliberais de mercado, envolta em jogos de luz, fumaça, espelhos. Assim se desenha um abismo que casualmente separa os *media studies* dos *game studies* – e que recusa à cultura dos *video games* e às manifestações do jogo na cultura um lugar de evidência na compreensão do espectro social contemporâneo.

Subsiste, assim, a necessidade de uma postura frente ao jogo que reconheça sua condição de espinha dorsal do entretenimento contemporâneo

em suas diversas representações – o empreendimento de um trabalho analítico que transcenda a dimensão do afeto entre pesquisador e objeto. É imperativo compreender o jogo não como uma força cultural generativa romântica, mas como a força social que se mistura e atravessa com outras formas sociais. É imperativo compreender não apenas *o que o jogo gera*, mas *o que gera o jogo* – de que forma este impulso se manifesta em nossa sociedade?

Esta questão alude, por exemplo, às articulações políticas em meio às muitas culturas dos *games*. Polêmicas acerca das dimensões da justiça social, representatividade, discussão em torno de minorias étnico-raciais ou de gênero, num movimento não muito distante daquele experimentado pelo audiovisual comercial contemporâneo, revelam uma relação algo antagônica entre as esferas produtora e de consumo, num movimento que acaba por atenuar a maturação da linguagem desta mídia. Neste sentido, talvez o mais comum adjetivo associado a estas culturas seja a palavra *tóxico*, utilizada para problematizar ambientes ocupados por uma adolescência de classe média-alta, prioritariamente masculina e muito pouco supervisionada.

Esta questão remete, também, às condições de proliferação dessa cultura: se buscamos ecos do pensamento de Huizinga (1950) em nossas percepções acerca destas culturas do jogo, somos confrontados com a percepção de que o potencial generativo inerente ao jogo, defendido pelo historiador holandês, se encontra adormecido em meio às investidas empreendidas pelos domínios da indústria cultural, que seguidamente se esforçam para colonizar imaginários, materialidades, técnicas. Assim, o domínio do jogo acabou por se tornar um de serializações, representadas pelas expansões frequentes de *trading card games* como *Pokémon* ou *Magic: The Gathering*; representadas em paredes inteiras de *board games* expostos em luderias mundo afora; representadas na própria ideia de *downloadable content* – DLCs. O impulso criador, generativo, o impulso do entretenimento e da diversão foi, assim, cooptado: o jogo foi apropriado pelas dinâmicas do capital; foi colonizado; dessacralizado.

A partir de um esforço de compreensão, assim, desenha-se este dossiê. Seu intuito, para além de sublinhar a pertinência dos *game studies* nos *media studies*, é reafirmar a posição ocupada pelo entendimento do jogo na leitura da paisagem midiática contemporânea. Nesse sentido, o dossiê congrega artigos que se aproximam do campo a partir das mais diversas origens, o que atesta particularmente este caráter múltiplo assumido pelo jogo e suas formas instrumentais atuais.

Três artigos de pensadores de fora do país abrem este dossiê, conferindo-lhe um tom que endereça precisamente a questão central levantada pela argumentação acima: a da necessidade da compreensão do jogo na construção e manutenção das relações sócio-midiáticas contemporâneas. Victor Navarro-Remesal, do Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez da Universidad Pontificia Comillas, em *Pixelated nature: ecocriticism, animals, moral consideration, and degrowth in videogames*, introduz o campo dos *game studies* eco-críticos, analisando como jogos trazem à baila debates sociais sobre ecologia e natureza e seu papel na cultura e como cultura. Thomas Malaby, da University of Wisconsin – Milwaukee, discute, em *Our Present Misfortune: Games and the Post-bureaucratic Colonization of Contingency* de que forma o jogo se apropria da criatividade e cria subjetividades distintas a partir do processo que ele chama de ‘colonização da contingência’. Matias Fuchs, da Leuphana Universität, em *Retirada do mundo e dissolução do mundo: noções de Heidegger na era dos jogos de computador*, discorre sobre os conceitos de *Weltenzug* e *Weltzerfall*, de Martin Heidegger, questionando se e de que modo tais conceitos podem ser apropriados para o estudos dos jogos digitais, tomando como objetos de análise jogos como *Tetris* (1984) e *Assassin’s Creed Unity* (2014)^[1].

Em seguida, Ivan Mussa, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, em *Ódio ao jogo: cripto-fascismo e comunicação anti-lúdica na cultura dos videogames*, investiga – a partir da ideia de cripto-fascismo – a dimensão anti-lúdica dos videogames a partir de jogos que se propõem a propagar símbolos, afetos, discursos engendrados em ideologias de extrema direita. Lucas Goulart, da FACCAT – Faculdades Integradas de Taquara/RS, e Henrique Nardi, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, em *O Circuito da Diversão ou Da Ludologia à Ideologia: Diversão, Escapismo e Exclusão na Cultura de Jogo Digital*, a partir de uma discussão acerca da ideia de *círculo mágico*, discutem a cultura dos jogos digitais enquanto mantenedora de experiências voltadas para homens, heterossexuais, brancos e cissexuais, apesar de muitas vezes se apresentar como um tipo de cultura acessível e democrática.

Nilson Soares e Luís Carlos Petry, da Pontifícia Universidade Católica de SP (PUC-SP), em *Do Refresco Elétrico a Bowsette: formação de comunidade nos jogos digitais*, discutem a formação

^[1] Este artigo foi traduzido para o Português por Eduardo Harry Luersen, Doutorando visitante no Centre for Digital Cultures da Leuphana Universität e Doutorando em Ciências da Comunicação pela UNISINOS.

de comunidades nos jogos digitais a partir da ideia de *comunhão* e das práticas de produção de conteúdo por jogadores.

Tarcizio Macedo e Suely Fragoso, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, em *Geografias dos Esports: mediações espaciais da prática competitiva na Amazônia*, argumentam em prol do reconhecimento da importância das variáveis geográficas na prática do esporte eletrônico (e-sport). A partir da aproximação com a geográfica do esporte e com a geografia da internet, os autores apresentam dados empíricos obtidos em estudo com jogadores semiprofissionais na cidade de Belém entre os anos de 2017 e 2019.

Daniel Abath, da Universidade Federal da Paraíba, em *Nas Ruas de Dentro de Casa: Experiência Urbana na Fruição Imersiva do Game Watch_Dogs*, discute a experiência urbana nos espaços virtuais dos videogames a partir da fruição do objeto técnico no que tange à noção de presença naqueles espaços. Como objeto de estudo, propõe uma análise reflexiva do jogo Watch_Dogs, ambientado na cidade de Chicago.

Flávia Campos Junqueira, da Universidade Potiguar (RN), em *Participação na Arte Contemporânea: a ludicidade em obras tecnológicas de artistas brasileiros*, discorre sobre o lúdico como característica de obras de arte tecnológicas de artistas brasileiros contemporâneos. Este artigo é resultado e recorte de sua tese de doutorado, intitulado intitulada *Poéticas participativas contemporâneas: o engajamento dos sentidos na arte tecnológica brasileira*.

Julieth Paula e Suzana Kilpp, da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS, em *Gestos e imagens de jogos digitais: apontamentos para uma gestualidade fotográfica do gameworld*, propõem uma reflexão acerca da aproximação entre a fotografia e os games, a partir da noção de gestualidades fotográficas e do fenômeno denominado *in-game photography*.

Por sua vez, Gustavo Fischer e João Bittencourt, também da Unisinos, em *O uso do Cultural Analytics como movimento metodológico para ingressar nas camadas das imagens videojográficas*, discutem o conceito – desenvolvido pelos próprios autores – de imagens videojográficas, a partir da perspectiva tecnocultural audiovisual e da analítica cultural de Lev Manovich.

Luis Adolfo Andrade, da Universidade do Estado da Bahia – UNEB, em *Método de Pesquisa para Jogos Locativos*, apresenta uma proposta de método de pesquisa para jogos locativos, a partir da teoria ator-rede (TAR). Além disto, o artigo apresenta experimentos empíricos realizados entre

2017 e 2018 com o jogo Pokémon Go. Por sua vez, Janaína Ribeiro, da Universidade Federal de Juiz de Fora, em *Newsgame: Jogo, Informação e Conhecimento*, com base na psicologia vigotskyana, explora os processos de apreensão e internalização no âmbito dos newsgames.

Fechando o dossiê, Alexandre Farbiarz, da Universidade Federal Fluminense, Jacqueline Farbiarz e Guilherme Xavier, da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) e Cynthia Dias, da Fundação Oswaldo Cruz – FIOCRUZ, em *A gamificação como processo metodológico na formação crítica contemporânea: uma experiência aliando tecnologia, inovação e ludicidade no Ensino Superior*, apresentam o projeto *Commercium & Cognitionis* como proposta de inserção de jovens urbanos em culturas contemporâneas imagéticas e tecnológicas a partir dos processos de gamificação e do uso de tecnologias móveis como ferramentas pedagógicas.

As reflexões oferecidas pelos artigos presentes nesse dossiê para as várias facetas do problema do jogo, portanto, buscam não apenas fortalecer a relação do campo da Comunicação com o campo dos *game studies*, mas sublinhar o status do jogo como conceito chave para a compreensão da práxis e da paisagem midiática contemporânea e dos *games* como *medium* capaz de ressignificar as complexidades sugeridas nas primeiras linhas deste editorial. Imperativo, sobretudo em tempos tão sombrios, para além da visada crítica na análise deste fenômeno, é não perder de vista sua capacidade latente de inspirar a utopia.

Boa leitura!

Emmanuel Ferreira (UFF) e Thiago Falcão (UFPB)