



sessões do

MAGNÁRIO

VOL. 22 | N. 38 | 2017 | <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3710.2017.2>



CURTA NOSSA
PÁGINA

IMPETA
O DESER

**Dossiê
Game Studies**

Crédito: Sessões do Imaginário - n. 1 - 1996.

**A estética do imaginário
no cinema**

Demian Garcia e André A. Medeiros

P. 94

**Materialidades fílmicas, magia e
montagem**

Ednei de Genaro

P. 112

**Videogames, transgressão e
criatividade no Brasil**

Emmanoel Ferreira

P. 72

Jogo, o caminho menos trilhado

Game, the path less trodden

Thiago Falcão¹ →



**APRESENTAÇÃO
DOSSIÊ**

"Never say goodbye because goodbye means going away and going away means forgetting."

— J.M. Barrie, *Peter Pan*

"The road goes ever on and on"

— J.R.R. Tolkien (*The Hobbit*)

O primeiro passo na jornada que nos conduz ao estudo dos video games é, de forma maravilhosa, também o mais importante. A obra de Johan Huizinga, historiador holandês, ao mesmo tempo em que nos oferece uma reflexão importante acerca do fenômeno do jogo e sua relação com a cultura, também nos atenta para a amplitude deste, para a importância de se reconhecer o espírito lúdico em diversas outras manifestações da vida e do comportamento social.

Uma pesquisadora ou pesquisador se aproximando do campo dos game studies há de, necessariamente, ao se deparar com as questões levantadas por Huizinga no *Homo Ludens* (1938), vislumbrar o rico universo que se desdobra à sua frente: não só o objeto video game é permeado pela essência do jogo, mas mesmo as mais remotas articulações culturais são providas dessa faísca divina e estão, assim, sujeitas à transformação, apropriação, subversão inerente à ideia mais ampla de jogo (play).

Como, portanto, compreender a cultura contemporânea sem atentar para este aspecto? Para um fenômeno que é coalescido dia após dia em articulações culturais e técnicas relevantes para a formação do social? Para culturas invisíveis, obscurecidas por um véu situacional tão espesso que é capaz de torná-las ininteligíveis?

O crescimento de espaços institucionais dedicados aos jogos e à cultura lúdica, assim como a existência de publicações que, como a *Sessões do Imaginário*, acolhem



Jogo, o caminho menos trilhado

dossiês que se debruçam sobre este aspecto da experiência social são um índice de que a interdisciplinaridade entre os game studies e as ciências da comunicação representa um caminho frutífero, que pode oferecer uma compreensão mais fiel da experiência social contemporânea.

Os artigos presentes nesta edição, assim, encenam uma conexão entre o fenômeno do jogo e da cultura lúdica com discussões de ordem sócio-técnica mais amplas. Sua função é epistemológica, sim, ao passo que consiste em mais um locus dedicado a um campo cujos esforços são rarefeitos no Brasil, mas também é política, se considerarmos o intuito maior de provocar, nos campos que fazem interseção com os game studies, a necessidade de considerarem que o comportamento lúdico e as estruturas materiais por este agenciadas são dispositivos legítimos para uma leitura do tecido social experimentado na contemporaneidade. Observar o lúdico em suas representações e encenações é observar de que forma é possível contemplar um movimento a partir do qual o jogo (play) situado em suas práticas (res)existe como forma de sacralização da experiência social: um retorno ao mito; ao sagrado e ao macabro; ao sobrenatural e ao negativo.

Ponto é que esta concepção está lá, desde o início - invisível! - desde a leitura de Huizinga (1938): o jogo (play) é reencantamento. É um retorno ao utópico e ao estranho; ao diferente. Em nosso compromisso epistemológico com as forças modernas da objetividade e do distanciamento, acabamos, por vezes, esquecendo desta chave de leitura - uma que é particularmente rica, e imperativa à compreensão da cultura contemporânea.

*Editor convidado

Referências

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens. A Study of the Play-Element of the Culture*. London: Routledge, 1944 (1938).

Notas

- 1 Doutor em Comunicação e Cultura Contemporânea pela Universidade Federal da Bahia. Professor Adjunto do Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Maranhão, Coordenador do Laboratório de Pesquisa em Estética e Entretenimento Digital da UFMA e Coordena o Grupo de Pesquisa em Games da Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação - INTERCOM. E-mail: falc4o@gmail.com.