

Ecologia Estética e Hegemonia do Norte Global no Videogame: Extrativismo, Agendamento e Silenciamento¹

Thiago MASETTO LIMA²

Universidade Federal Fluminense – UFF

Resumo

O presente texto discute a proposta de Ecologia Estética, formulada por Jorge Cardoso Filho, como ferramenta crítica para pensar a hegemonia atual do universo dos videogames. Dialogando com saberes indígenas brasileiros e a corrente pragmatista estadunidense, a Ecologia Estética busca modelos mais sustentáveis de como pensar as sensibilidades, incorporando expressões da natureza e formas artísticas menos reconhecidas. A partir da construção inicial de Cardoso Filho, sugere-se como o meio global dos videogames, dominado por Estados Unidos, Japão e Europa Ocidental, promove o agendamento de narrativas e o silenciamento de produções do Sul Global. Propõe-se uma crítica ao extrativismo sensível que impede a emergência de produções latino-americanas, defendendo a valorização de jogos brasileiros.

Palavra-chave: Experiência Estética; Videogame; Sustentabilidade; Agendamento.

Resumo Expandido

Durante os Colóquios em Comunicação e Experiência Estética na Universidade Federal Fluminense, realizado ao longo do mês de maio deste ano, os participantes tiveram a oportunidade de debater com Jorge Cardoso Filho sua proposta em construção de Ecologia Estética (2025). A partir dos saberes de povos indígenas, principalmente conforme apresentado pelos trabalhos de Ailton Krenak (2022), o pesquisador pretende explorar um diálogo com a corrente do pragmatismo, própria da disciplina filosófica da Estética, e representada por autores de tradição estadunidense, sobretudo John Dewey (2010).

Esse encontro promete ampliar o escopo das sensibilidades humanas em interação com o ambiente, na contramão de uma perspectiva clássica que defende a centralidade do objeto. Da mesma forma, Cardoso Filho procura expandir as fronteiras da disciplina para incluir não só a obra de arte conforme convencionalmente compreendida no processo da Estética, mas também o cotidiano, formas artísticas menos reconhecidas (quadrinhos, games, arte interativa, *glitch art* etc.) e, principalmente, a natureza.

¹ Trabalho apresentado no GP Estéticas, Políticas do Corpo e Interseccionalidades, do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) da Universidade Federal Fluminense (UFF). Integrante do grupo de pesquisa mediaLudens. E-mail: ththiogomlima@hotmail.com

Nos pontos em comum entre pragmatismo e saberes ancestrais sugere-se uma formulação estética que possa ser menos extrativista, em consonância com os esforços urgentes de novas epistemologias que assistam a atualidade do colapso ambiental e mesmo, ousa-se ensaiar, uma opção decolonial com vistas a um pensamento liminar (MIGNOLO, 2020). Assim seria possível, inclusive, adiar o fim de experiências minoritárias, mas cruciais. Tais potenciais são de alto interesse para o autor do presente resumo, uma vez que a Experiência Estética se sugere um conceito-chave para que possa entender relações entre jogadores e ambiente global em sua tese.

Milton Santos (1994) defende a capacidade de dissolução das metrópoles, quando impõem uma hierarquia de tempo e informação que as privilegia e subordina a de outras localidades geográficas a ela conectadas. No meio global do videogame, é possível observar uma dominância dos Estados Unidos, Japão e Europa Ocidental como núcleo produtor, em flagrante prejuízo do Sul Global. Em minha tese, pretendo focar nas diferenças entre a hegemonia japonesa e a América Latina, em particular o Brasil.

Argumento que é possível identificar uma estratégia de agendamento dessas mídias, interesse japonês ainda relacionado à *soft power*. Por consequência, uma espiral do silêncio age para neutralizar os esforços latino-americanos de produção e participação no meio global (MASETTO LIMA, 2023). Ao dialogar com a proposta de Ecologia Estética, outro conceito importante se manifesta: Extrativismo.

A partir do olhar do filósofo francês Jacques Rancière (2009), conforme sugerido para os estudos entre Estética e ludicidade por Emmanoel Ferreira (2020), é possível entender a expressão política desse regime a partir de disputas de sensibilidades por espaços no comum partilhado. O agendamento e o silenciamento no meio global do videogame servem a uma proposta extrativista, a partir do silenciamento de perspectivas mais diversas. Produções brasileiras de games têm se esforçado para a divulgação de uma lógica mais sustentável e/ou para fazer valer sensibilidades minoritárias. É interessante, inclusive, investigar o encontro com o meio natural do país e sua reprodução em jogos.

A expectativa é que um debate amplo com os participantes do Intercom este ano possa auxiliar nesse desenvolvimento. As sensibilidades do território brasileiro enfrentam um silenciamento perigoso no meio global do videogame e, portanto, como um grande centro de discussão de sustentabilidade e portador de biomas importantes, raramente figurados para amplo público de jogadores, uma lógica de extrativismo impera. Para além

das soluções fáceis ou convenientes, como desafiar, impactar uma hegemonia japonesa extrativista, que reflete uma lógica global?

Referências

CARDOSO FILHO, Jorge. Ecologia Estética: Com o pragmatismo e além. In.: Colóquios em Comunicação e Experiência Estética. Niterói, Universidade Federal Fluminense, 26 de maio de 2025. **Apresentação de trabalho**. Disponível em: <https://11nk.dev/ExA5l>

DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FERREIRA, Emmanoel. Ludicidade e experiência estética: uma abordagem a partir do pragmatismo (quests iniciais). In.: 43º CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO - INTERCOM, 2020, Salvador. **Anais**. São Paulo: Intercom, 2020. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2020/resumos/R15-1978-1.pdf>.

KRENAK, Ailton. **Futuro Ancestral**. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 2022.

MASETTO LIMA, Thiago. Soft Power no Videogame: Paralelos Com A Teoria Do Agendamento Da Mídia. In.: 46º CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – INTERCOM, 2023. **Anais**. São Paulo: Intercom, 2023. Disponível em:

MIGNOLO, Walter. **Histórias Locais/ Projetos Globais**: colonialidade, saberes subalternos e pensamento liminar. Tradução de Solange Ribeiro de Oliveira. 1. ed. rev.- Belo Horizonte: Editora UFMG, 2020.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**: estética e política. São Paulo: Editora 34, 2009.

SANTOS, Milton. **Técnica, Espaço, Tempo**: Globalização e Meio Técnico-Científico. 5 ed. São Paulo: Edusp, 2008.