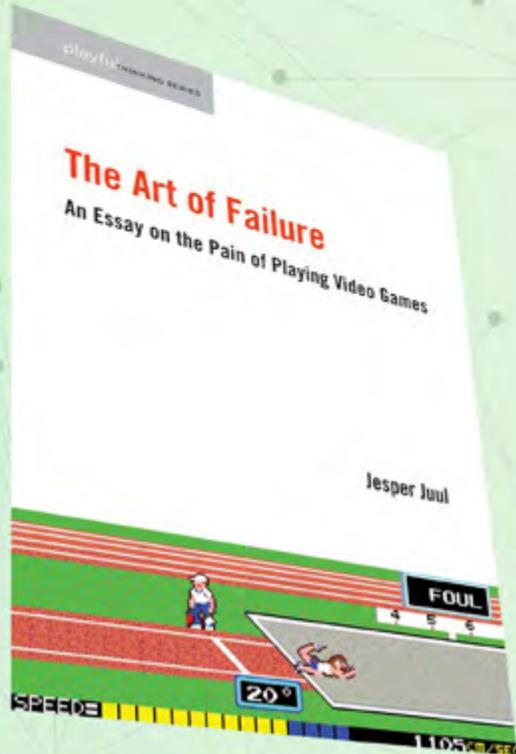


# The Art of Failure

an essay on the pain of playing video games



**jesper juul**

JUUL, Jesper. *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Playful thinking series, Massachusetts, The MIT Press Books, Cambridge, 2013.

*por walkyria aquesta dias*  
TIDD PUC-SP

# The Art of Failure

## an essay on the pain of playing video games

Jesper Juul

Uma verdadeira revolução tem sido observada, nos últimos anos, no mundo dos videogames. Os jogos estão em toda parte: nos consoles, nos telefones móveis, em downloads, em navegadores, em redes sociais. Seu público é diverso e encontra-se nos mais variados contextos.

Neste cenário, a atitude dos jogadores frente aos próprios erros tornou-se um ponto de discussão na cultura dos videogames. Mas o que o fracasso provoca?

Jesper Juul discute, neste livro, as sensações provocadas pelo erro no contexto específico dos jogos de videogame. O fato dos jogadores estarem cientes de que vão falhar e até

preferirem jogos que os levem ao erro (pelo menos durante algum tempo) é paradoxal à sensação desagradável que sentem quando fracassam. O autor denomina essa atitude contraditória de “paradoxo do fracasso”.

Quando um jogador fracassa significa que ele teve, de alguma maneira, uma inadequação que o impediu de alcançar o sucesso. Porém, mesmo falhando, ele se submete e dá continuidade ao jogo para tentar superar sua inabilidade.

Depois da introdução em que o autor justifica seu estudo e descreve a questão discutida no livro, o segundo

capítulo é dedicado a examinar o paradoxo do fracasso nos games do ponto de vista filosófico, refletindo sobre seu duplo caráter: pessoal e convencional. Aponta a base filosófica das atitudes possíveis frente ao fracasso. No jogo pode-se demonstrar raiva e frustração em um nível que não se ousaria demonstrar em outra situação, mas algumas demonstrações saem dos limites socialmente aceitáveis (como aquelas observadas pelos maus perdedores). Ou seja, há convenções e regras de comportamento no mundo dos games.

No terceiro capítulo, o autor examina a psicologia do fracasso a partir da atitude contraditória do jogador que, por vezes, despende um esforço para jogar, mas não imprime seriedade no gesto. Chega a ponto de jogar mal para não se responsabilizar pelo erro, principalmente quando não acredita no sucesso.

A experiência de falhar em um jogo é diferente da experiência de falhar de um personagem de ficção. Aqui as deficiências são de outras pessoas, enquanto nos jogos são explicitadas as limitações do sujeito que joga.

Jogar um jogo é fazer uma aposta emocional: investe-se tempo e autoestima na esperança de que esse esforço irá produzir um efeito. E nem todos estão dispostos a fazer esse investimento.

Como os jogos levam à falha e como o jogador tenta se livrar dela são questões examinadas no capítulo quarto. Os jogos levam ao erro, mas ao mesmo tempo, prometem a superação do fracasso por meio da habilidade, do acaso

ou do trabalho. Quando falta algo ao jogador para acertar, o próprio videogame promete a possibilidade de sucesso, pois ele pode superar uma inadequação que o próprio jogo explicitou.

O quinto capítulo esclarece que os jogos também podem ser trágicos. A tragédia ficcional em jogos é uma combinação de fracasso e sucesso, ou melhor, a combinação de erros e sucessos do personagem e do jogador.

Nos jogos há dois tipos de fracasso: o real ocorre quando um jogador investe seu tempo em jogar um jogo e fracassa; o fictício é o que sucede com o personagem no mundo ficcional do jogo.

Há jogos em que o protagonista deve ser sacrificado no final para salvar alguém ou um grupo, por exemplo. Esses finais trágicos nos jogos são interessantes porque demonstram ser possível aos videogames lidar com um tipo de conteúdo que não se acreditava poder ser representado dessa forma. Os finais trágicos dos jogos parecem ser angustiantes devido à tensão entre o sucesso do jogador e o fracasso do protagonista do jogo, mas a angústia pode nos dar um senso da responsabilidade e cumplicidade, criando um tipo completamente novo de tragédia.

Finalmente, o capítulo sexto resume o paradoxo do fracasso e argumenta sobre a unicidade dos jogos como uma forma de arte.

As estruturas dos jogos são elementos motivadores e guias para o comportamento de um jogador. Entretanto, elas não podem ser aplicadas a outras áreas da vida como

o trabalho, por exemplo. Os jogos não têm nenhuma consequência necessariamente tangível (produtivas; negativas ou positivas). Os jogos não são imprescindíveis para as nossas vidas, por isso estão acima de nossas necessidades.

Para Juul, o paradoxo do erro no game é semelhante ao paradoxo da arte. Por meio deles, as pessoas procuram emoções que normalmente evitam na vida real. Vivenciam no teatro ou no cinema histórias e dramas dos personagens e experimentam, intencionalmente, emoções que não desejam na própria vida, como uma catarse. Neste sentido, a arte oferece algo de positivo que compensa a dor vivida.

Os videogames têm especificidades e atributos particulares, mas emprestam qualidades das artes na medida em que também são espaços de reflexão. O game é um lugar onde o jogador lida com suas falhas, aprende a superar os desafios, mede e explicita constantemente suas habilidades.

A falha no jogo nos lembra que não somos perfeitos, todos temos deficiências e aí reside o paradoxo do fracasso; uma forma singular de arte que nos coloca frente ao erro, nos permite experimentar com ele e avançar a partir dele. Os games prometem uma oportunidade justa do jogador se redimir, o que distingue o erro nos jogos e na vida.