

Video Game e Arte: Convergência ou Oposição?

George Pio da Silva Rigato

georgerigato@gmail.com

Tecnologia em Jogos Digitais – PUC-SP

Rua Marquês de Paranaguá, 111 Bela Vista, São Paulo - SP

Resumo

Este artigo questiona elementos essenciais da natureza dos *video games* e procura suas respostas de forma a encarar-los sob diferentes prismas. Também define arte e estética de forma prática neste contexto dos *video games*, para melhor compreensão da relação íntima entre mídia e arte. Sem citar títulos, o artigo chega à conclusões divergentes, mas profundas, que geram mais questionamentos.

Abstract

This article discusses essential elements from the nature of video games and look for answers in order to view the video game from different angles. It also defines art and aesthetics in a practical way in the context of video games, so the intimate relationship between media and art can be better understood. Whithout citing titles, this article comes to differing conclusions, but deep, which generate more questions.

Palavras-Chave

Video game, Jogo, Arte, Estética, Mídia

Introdução

Com a popularização dos *video games*, questionamentos surgem sobre sua natureza e qual posição na hierarquia dos objetos humanos eles ocupam. A necessidade do homem se comunicar e definir suas criações levam à um questinamento essencial à natureza dos *video games*: Se enquadram como uma forma de arte ou não?

O Problema

O que é um *video game*? Um *video game* (game ou jogo em português brasileiro) é um jogo eletrônico no qual o jogador interage com imagens enviadas a um dispositivo que as exhibe,

geralmente uma televisão ou um monitor. [1]

Meu questionamento refere-se à relação dos *video games* com produção artística do homem, em pontos específicos como onde um *video game* possui arte, como esta nova forma de mídia funciona como arte, entre outras características.

Será o *video game* uma expressão artística? Assim como o cinema o é, ou pode ser? Se pensarmos na arte como uma expressão de forma estética realizada por um artista que utiliza sua percepção, emoções e idéias com o objetivo de estimular essas instâncias de consciência em um ou mais espectadores [2] percebemos que os jogos digitais podem se encaixar nesta definição, pois inúmeros jogos digitais nos causam emoções e sentimentos como o medo, alegria e raiva. Mas a pergunta que resta é: seus autores intencionavam causar essas emoções nos espectadores de seus jogos? E ainda seria isso que caracterizaria o *video game* como uma expressão artística ou não?

Por sua vez a estética estuda a natureza do belo e os fundamentos da arte, o julgamento e a percepção do que é considerado belo, a produção das emoções pelos fenômenos estéticos, bem como as diferentes formas de arte e do trabalho artístico [3], portanto caberia à estética decidir o posicionamento do jogos digitais na hierarquia dos objetos humanos?

Porém, um grande problema deste questionamento entre a relação entre jogos digitais e arte é ele mesmo. Se visto de um ponto de vista utilitarista, o próprio questionamento é proveitoso, útil ou nocivo e inútil à toda discussão que envolve os *video games*?

Video Game x Arte

Primeiramente, é factual que o *video game* é uma nova mídia, ferramenta de comunicação do homem, como Pinheiro cita em seu artigo (A história da utilização dos games como mídia), ainda citando autores como Johnson, Frasca e McLuhan, e como toda nova forma de mídia, sofre críticas do sistema atual, tendo seu mérito como ferramenta comunicativa diminuído, neste caso específico, julgado apenas como um brinquedo, ou apenas como interesse de crianças.

Hoje vemos cada vez mais o reconhecimento do *video game* como uma meio comunicativo

para passar alguma mensagem, chegar ao seu cliente, inserir uma nova idéia, ensinar determinado assunto à qualquer publico alvo bem definido.

Ainda podemos ver que um vide game possui alguns atributos que combinam outras mídias, como a narrativa de livros, a estética visual de filmes, efeitos sonoros.

Portanto podemos caracterizar-lo muito bem como tipo de mídia que converge outras mídias, e como sabemos estas outras mídias podem ser consideradas como meios de produção artística, então ao meu ver, por este prisma podemos caracterizar os *video games* como meio de produção artísticas, ou ao menos um concentrador de produções artísticas independentes.

Como levantei acima, um objeto artístico é algo utilizado pelo artista para causar emoções, sentimento e idéias em seus expectadores, e isso deveria, ao menos tecnicamente, caracterizar certos *video games* como arte ou não. Porém é impossível saber ao certo as intenções dos Designers, artistas, roteiristas, até porque os *video games* são principalmente mercadológicos, e a intenção real do autor de um componente do jogo pode ficar subjugada à intenção de sua empresa, ou patrocinador. Portanto, ao realizarmos uma analise mais profunda, jogo a jogo, teríamos que levar o quesito de jogo independente ou não em conta, talvez tendo resultados que nos levem à crer em jogos artísticos em âmbitos independentes ou fora do circuito comercial.

Dentro da estética, podemos discutir o componente visual dos *video games*, onde cada vez mais as empresas e seus artistas procuram representar da melhor forma a o real, com cores e movimentos reais, descaracterizando temporariamente o *video game* como virtual.

Por um lado, uma representação fiel à realidade impressiona, e quebra a barreira entre o o real e virtual, então esteticamente o *video game* se aproxima do belo. Esta linha de pensamento pode elevar os *video games* ao título de arte, porém creio que ainda falta algo que realmente valide-os como arte.

O último questionamento levantado neste artigo sugere que a própria dialética entre ser ou não ser arte, prejudica tanto os *video games*, quanto toda a comunidade pensadora, criadora e consumidora.

Tal fato deve-se a um desgaste desnecessário de ambas as partes e seus defensores, quando o tempo e esforços assim empregados deveriam ser destinados à outras discussões como, a relação do jogo com a educação, sociedade, etc.

O que resta é que independente da maneira como o homem cria, ou olha os *video games*, eles estão lá, entretendo, encantando e agradando, ou até desagradando, cada um com suas próprias interpretações dos diferente jogos. Portanto é tão importante assim olharmos com definição absoluta se *video games* são uma forma de arte ou não?

Bibliografia

FRASCA, Gonzalo. Ludology meets Narratology: Similitudes and differences between video(games) and narrative. in Parnasso#3, Helsinki, 1999

JOHNSON, Steven. Everything Bad is Good for You: How today's popular culture is actually making us smarter. New York, p. 240, New York, p. 240, Riverhead Books, 2005.

MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensão do Homem. São Paulo, p.407, Cultrix, 1996.

PINHEIRO, Cristiano M. P..A história da utilização dos games como mídia. -

http://www.redealcar.jornalismo.ufsc.br/cd4/digital/c_pinheiro.doc

VideoGame - http://pt.wikipedia.org/wiki/Video_game [1]

Arte - <http://pt.wikipedia.org/wiki/Arte> [1]

Estética - <http://pt.wikipedia.org/wiki/Estética> [2]