

O Jogo da Arte e a Arte dos Games¹

Vivian Horta

Programa de Pós-graduação em
Artes Visuais da Universidade
Federal do Rio de Janeiro
Rio de Janeiro - Brasil
vivianhorta@gmail.com

RESUMO

O presente estudo trata da contemporânea discussão a respeito do status de arte concedido a jogos eletrônicos (para todos os efeitos tratados neste trabalho como *games*) no âmbito da crítica de arte, especialmente a partir da aquisição de 14 games para o acervo do MoMA de Nova York. Pretende elencar uma série de argumentos utilizados por ambas as correntes do debate e, a partir disto, contribuir para o embasamento da reflexão a respeito do tema. Além disso, apresenta casos de games que subvertem as definições cunhadas para o termo, tanto sob o título de *gameart* quanto em títulos comerciais.

Palavras-chave: *Games; video games; game arte; arte digital; MoMA.*

ABSTRACT

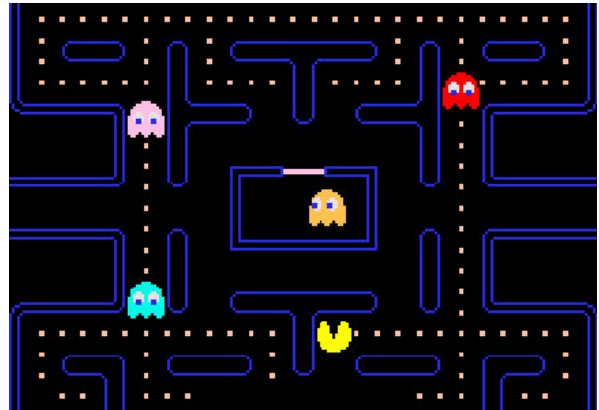
This study addresses the contemporary discussion about the status of art given to electronic games (for all purposes treated in this work as *games*) under art criticism, especially from the acquisition of 14 games for the collection of MoMA New York. Intends to list a series of arguments used by both the current debate and, from this, to contribute to the foundation for reflection on the subject. Moreover, presents cases of games that subvert the definitions coined the term, both under the title *GameArt* as in commercial titles.

Keywords: *Games; video games; game art; digital art; MoMA.*

INTRODUÇÃO

Em 29 de novembro de 2012 a curadora de arquitetura e design do Museu de Arte Moderna de Nova York, Paola Antonelli, anunciou “orgulhosamente” no blog do MoMA que o museu acabava de adquirir 14 jogos de videogame,

afirmando esta aquisição apenas como um início de uma “lista de desejos” de 40 games.



Pac-man, 1980.

Os games selecionados – Pac Man, Tetris, Another World, Myst, SimCity 2000, vib-ribbon, The Sims, Katamari Damacy, EVE Online, Dwarf Fortress, Portal, fLOW, Passage e Canabalt – cobrem um período de 30 anos no desenvolvimento de games (a primeira versão de Pac Man, popular nos arcades, foi lançada em 1980, enquanto Canabalt foi inicialmente desenvolvido em 2009 em Flash para o Experimental Gameplay Project, que permitia que o jogo fosse acessado online) e integram, desde 2 de março de 2013, a exposição Applied Design, uma exposição sobre design que inclui uma demonstração deste novo “braço” da coleção, e se estenderá até janeiro de 2014.

A aquisição destes itens por um dos maiores e mais conhecidos museus do mundo seria suficiente para alavancar as visualizações do post de Paola, mas uma discussão que já se desenrolava há mais de uma década entre críticos de arte e desenvolvedores de games ganhava enorme combustível com uma simples afirmação da curadora, que, falando em nome do museu, se pergunta “Video games são arte?”, para logo a seguir responder, categoricamente: “Certamente são, mas são também design,

¹ Conteúdo adaptado do artigo original redigido em abril de 2013, visando obtenção de grau na disciplina Arte Contemporânea: tecnologia e mídias digitais, integrante do Mestrado no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio de Janeiro, ministrada pela Prof. Dra. Nara Cristina Santos (PPGART/UFMSM), na ocasião, em Pós Doutorado pelo mesmo programa.

e a abordagem do design foi a que escolhemos para esta nova incursão neste universo.”

O PAPEL DA CRÍTICA NA VALORIZAÇÃO DE UMA MÍDIA COMO MANIFESTAÇÃO ARTÍSTICA CONTEMPORÂNEA

Na ausência de reconhecimento para críticos de games no campo da crítica de arte, e, ao mesmo tempo, enquanto os críticos de arte não voltam seus olhares para o desenvolvimento de games, a discussão em torno do tema tem sido multidisciplinar e resultando em uma série de argumentos, muitas vezes controversos, que encontraram na afirmação de Antonelli uma espécie de marco afirmativo.

Um dos mais fervorosos defensores da tese de que videogames não devem ser considerados como uma manifestação artística, o crítico de cinema americano Roger Ebert, garantiu em 2005, em resposta à carta de um leitor que o recomendava uma série de discussões teóricas acerca daquela produção, que “Ninguém dentro ou fora da área jamais foi capaz de citar um game merecedor de comparação com grandes poetas, cineastas ou romancistas.”

O mesmo crítico afirmou, em diversos artigos, nunca haver se dedicado a experimentar games, essencialmente por não encontrar nenhum que fosse digno de sua atenção.

Um pouco menos radical foi Jim Emerson, escritor e crítico de cinema, que escreveu, em 2006, sobre o painel “An Epic Debate: Are Video Games an Art Form?”, promovido pela Conference on World Affairs, no qual debateu com Ebert a respeito do tema. Sobre o game *Myst* – adquirido pelo MoMA –, uma narrativa de final aberto, Emerson ressalta seu caráter imersivo, afirmando que

“[...] cria um mundo artístico onde o jogador é encorajado a explorar. Eu comparo isso a entrar e se perder dentro de um filme de David Lynch (pense em Twin Peaks, Veludo Azul ou Mulholland Drive ou Estrada Perdida). É um mistério e como qualquer mistério, envolve você e você tenta dar sentido ao que descobre.” (EMERSON, 2006)

Utilizando-se da comparação entre games e cinema, o crítico ainda cita diretores de filmes cujo único apelo emocional é “visceral e reativo”, como Alan Parker (*Coração Satânico*, *Mississippi em Chamas*) e Michael Bay (*Armageddon*, *Transformers*) para “traçar uma linha” entre *Myst* e games como *Doom*, este último, segundo ele, mais simplista, de estímulo e resposta.



Myst, 1993.

Em entrevista à Nora Young para a revista *Spark*, em 2010, o autor canadense de ficção científica Jim Munroe afirmou acreditar que vídeo games são uma mídia muito nova e que alguns críticos ficariam alarmados com novidades. Segundo ele, games se encontram sob um paradoxo no qual são descartados como arte quando se enquadram nos parâmetros tradicionais de “jogo infantil” e são descartados como games quando introduzem temáticas mais adultas.

A fala de Emerson a respeito de *Doom* e *Myst* reforça este conceito no aspecto em que, separando-os em duas categorias distintas, não hesita em comparar *Myst* a filmes do aclamado diretor David Lynch, legítimas manifestações artísticas, enquanto descredita *Doom* comparando-o a filmes aos quais nega o status de arte. Embora englobe exemplares de má qualidade, o cinema mantém-se como manifestação artística indiscutível, enquanto o título permanece negado aos games.

Ao que parece, o campo dos games é ainda muito recente para que sua própria crítica se legitime. Enquanto argumentos de críticos de outras áreas, como Roger Ebert, que assume nunca ter se dedicado a um game, são levados em consideração, recebendo inúmeras réplicas, os argumentos de desenvolvedores de games, como Kellee Santiago, da *thatgamecompany*, responsável por games como *fIOW* – adquirido pelo MoMA – *Flower* e *Journey*, aclamado como melhor game de 2012, são tratados como infantilidades, tendo em vista sua falha no domínio da História da Arte.

Shigeru Miyamoto, criador de games japonês responsável por clássicos da Nintendo² como as franquias de aventura *Super Mario Bros.*, *Donkey Kong* e *Zelda*, além de jogos como *Star Fox*, *F-Zero* e, mais recentemente, games de simulação atlética para o inovador console *Wii*, também se pronunciou a respeito do tema. Em entrevista ao *NY Times*, publicada no Brasil pelo jornal *O Globo*, em março de 2013, Shigeru declarou ver os games apenas como

² Nintendo Company. Fabricante japonesa de consoles e games, especialmente bem sucedida a partir da década de 1980. Criada em 1889 para a comercialização de baralhos japonesas, atualizou-se e permanece em funcionamento até a presente data.

entretenimento, embora acredite que seja necessário preservá-los.

O mais triste nos videogames é que quando o hardware para de funcionar, o jogo se perde. E a única forma de preservar é através dos vídeos. Assim sendo, por um lado estou feliz que haja um lugar preservando os jogos em seu estado original.

Ao mesmo tempo me parece um pouco estranho. Ainda penso em videogames como entretenimento. Me parece estranho pegar o entretenimento e preservá-lo como uma peça de arte por si só. Mas acho que o MoMA foi um dos primeiros a preservar produtos de design industrial. Como um designer industrial, fico muito grato por isso. (O GLOBO, 2013)

Curiosamente, Shigeru Miyamoto é citado pelo Internet Movie Database (IMDb), a maior base de dados online sobre cinema, como produtor, roteirista e diretor de diversos games, assim como Super Mario Bros. (1, 2 e 3), Donkey Kong Jr., Tetris Galaxy e uma série de outros títulos. Todos estes games possuem também uma página na base de dados, na qual consta todo o crédito da produção, assim como o gênero ao qual pertencem. Star Fox, por exemplo, é classificado como um título de Fantasia, Sci-Fi e Animação. Tais tags, quando acessadas, remetem a uma listagem de produções cinematográficas.

Miyamoto também trata de uma questão discutida por Rudolf Frieling, que diz respeito ao patrimônio digital. Curador de artes da mídia no Museu de Arte Moderna de San Francisco, Frieling afirma o papel da internet e das mídias digitais para os museus além de um simples armazém contendo imagens de coleções. Segundo ele “[...] especialmente a arte das mídias torna a tecnologia seu assunto, o qual não pode simplesmente ser separado do conteúdo transportado.” (FRIELING, 2007, p. 215-216)

Uma forma de expressão, seja de arte ou comércio, tem de se adaptar às novas condições tecnológicas. Isso inclui sistemas que vão se tornando obsoletos ou continuando a existir sob circunstâncias diferentes. O campo das tecnologias sempre foi dinâmico. [...] não estamos mais em princípio discutindo os prós e contras de um mundo digital; em vez disso estamos examinando as condições do digital em termos concretos. (FRIELING, 2007, p. 210)

O desenvolvedor de games americano Brian Moriarty, entusiasta do gênero IF (*interactive fiction*)³ diz não ter se convencido a respeito da aceitação dos games como forma de arte com o anúncio do MoMA.

Em uma palestra sobre o tema, em março de 2009, Kellee Santiago começa afirmando, categoricamente que “sim, videogames são arte.” Argumenta comparando o cinema, como Ebert e Emerson, com os games, para afirmar sua teoria de que, assim como a sétima arte, que inicialmente tratava de emoções básicas e evoluiu com o crescimento das tecnologias e das audiências, a indústria dos games seria cada vez mais exigida ao longo dos anos, criando obras que atendessem às expectativas exponencialmente maiores em torno de sua produção.

Kellee ainda ressalta o investimento em uma interatividade que vai além do estímulo e resposta como uma afirmação dos videogames como nova forma de arte.

Novamente, Laurentiz, em seu artigo sobre Gameart, citando o artista desenvolvedor de games Nic Kelman, afirma que:

Os pontos que distanciam os videogames do simples entretenimento são apontados por ele: 1. a interatividade e o potencial de se conectar com sua audiência é possivelmente mais profunda do que qualquer forma de arte já estabelecida; 2. elementos da estória e a interação tornam-se um elo emocional muito forte no envolvimento dos games; 3. clama por visuais únicos e originais que independam de estilos já estabelecidos, como, graffitis, animes e HQs. 4. solicita maturidade nos temas, já que games não são apenas para crianças; 5 os custos de um game artístico deveriam ser aceitos da mesma maneira que os custos de um filme. (LAURENTIZ, 2009)

Para Ebert, games de final aberto são uma interferência na autoria e funcionariam como se houvesse a possibilidade, por exemplo, de um final feliz para Romeu & Julieta. Segundo seu argumento, a maleabilidade presente nestes jogos arruinaria qualquer outra forma de arte.

A questão da autoria é amplamente debatida no escopo da arte digital. Segundo Nara Cristina Santos, há um escalonamento entre os papéis de espectador – conhecido tradicionalmente –, participante e interator nestas obras. Enquanto o participante teria uma única ou uma série de respostas definidas para sua ação em contato com a proposta do artista, o interator de fato influenciaria na

³ Trata-se de softwares que emulam um ambiente controlado por comandos que controlam personagens e influenciam o desenrolar de um enredo.

definição dos caminhos percorridos pela obra após sua finalização pelo autor original.

Complementarmente a estas definições, Milton Sogabe, pesquisador na área de AC&T (arte, ciência e tecnologia), acredita que obras de arte podem ser consideradas coletivas por surgirem de questionamentos coletivos, embora atente para o fato de que a complexidade que envolve a manifestação artística seja muito maior que a participação de terceiros. A decisão pela obra aberta pertence, finalmente, ao autor.

Entretanto, games como o brasileiro *Desertesejo*, de Gilberto Prado, apresentam características bastante diversas das apresentadas como argumento contra o status artístico dos videogames por críticos e teóricos, como a competição e controle do jogador sobre os resultados. É definido como um ambiente multiusuário “que permite a presença simultânea de até cinquenta participantes. [...] explora poeticamente a extensão geográfica, rupturas temporais, a solidão, a reinvenção constante e a proliferação de pontos de encontro e partilha.” No Brasil, diversos críticos e teóricos estabelecem a *game art* como mais uma faceta no campo da arte contemporânea. Sobre isso, Laurentiz coloca que:

Se pensarmos na “estética do Game”, ou, em como os videogames estão transformando a arte contemporânea, seguiremos por um caminho. Entretanto, quando pensamos no “Game de Arte”, separando-o dos produtos de entretenimento e de mercado, estaremos partindo para outro. Neste segundo caso, estaremos interessados naqueles games regidos pela função poética da linguagem, onde seu objetivo final não seja apenas o de entreter, mesmo que ainda se sustente pelo caráter lúdico. (LAURENTIZ, 2009)

Ebert também questiona a definição de arte apresentada por Santiago, que resume afirmando que “arte é uma maneira de comunicar ideias para uma audiência de uma forma que a audiência se encontre envolvida.” Tal definição certamente compreenderia os games. A respeito desta questão, diz Shanken:

O desenvolvimento e uso da ciência e da tecnologia por artistas sempre foi e sempre será parte integrante do processo de fazer arte. Não obstante isso, o cânone da história da arte ocidental não enfatizou suficientemente a centralidade da ciência e da tecnologia como co-inspiradoras, fontes de ideias e/ou mídia artística. Para aumentar o problema, temos o fato de que não existe um método claramente definido para analisar o papel da ciência e da tecnologia na história da arte. Na ausência de uma metodologia estabelecida (ou de uma constelação de

métodos) e de uma história abrangente que ajudasse a esclarecer a interrelação entre ACT e a comandar uma revisão, sua exclusão e marginalidade deverá persistir. (SHANKEN, 2009, p. 140-141)

Ainda sobre a diferenciação da tecnologia utilizada nos games como ferramenta ou sistema, e a valoração artística de cada utilização, discorre Jim Emerson a respeito do debate com Ebert:

Vídeo games são apreciados tanto como uma forma de arte quanto como ferramentas para a criação de trabalhos artísticos como “Machinema” ou os vídeo loops de artistas digitais que usam cliques de games para construir vídeoarte avant-garde. (EMERSON, 2006)

A falta de definições universais para o termo *arte* e para o termo *game* e sua confusão com o termo *jogo* também influenciam opiniões controversas por parte de críticos. Além disso, quando um game é especialmente bem sucedido em explorar a interatividade entre o que se passa na tela e o jogador, muitas vezes abre-se uma exceção e passa-se a enxergá-lo como “arte interativa”, um subgênero da chamada “arte digital”.

É o caso, por exemplo, do jogo *Journey*, lançado em 2010 pela thatgamecompany – mesma empresa responsável pelo desenvolvimento de *fIOW*, parte integrante do acervo do MoMA. O game é definido em seu website oficial como “uma parábola interativa, uma anônima aventura online no qual o jogador experimenta a passagem pela vida de um indivíduo e suas interseções com terceiros.” Em *Journey*, o jogador se movimenta em um cenário compartilhado por um ou mais personagens vividos por outros jogadores, no qual pode escolher colaborar por um objetivo comum, sem que haja um limite de tentativas ou a definição de um vencedor ao final da jornada.

Entretanto, utilizando a mesma lógica trabalhada pelo artista Christo, que “embalou” monumentos ao redor do mundo com a intenção de evidenciar sua existência no cotidiano da população, o caráter humano de cada jogador é tocado através do anonimato de seus colaboradores. Mesmo que se siga toda a jornada proposta ao lado de um companheiro, nunca é possível saber qualquer dado que permita que se revele sua identidade. Os jogadores não possuem qualquer canal de comunicação senão sons indecifráveis emitidos pelos personagens, permitindo que se localizem. Ao fim do jogo, eles se desconectam.



Journey, 2010.

O game, vendido comercialmente para a plataforma PlayStation 3, participa atualmente da exposição itinerante FILE Games 2013, que passará por três capitais brasileiras: Rio, São Paulo e Porto Alegre e acontece desde 2008. A sigla, que significa Eletronic Language International Festival engloba as exposições e outras ações, como a FILE PAI, um projeto de arte pública interativa que aconteceu na Avenida Paulista, Centro de São Paulo, nos anos de 2010 e 2011. Paula Perissinotto, co-fundadora do FILE e pesquisadora na área de cultura e linguagem eletrônica digital, explica a seleção de Journey:

A beleza deste jogo esta na sua estética poética, que usa a linguagem de jogos, como objetos, metas e níveis. O ambiente tem um plasticidade cromática impecável, um cenário mágico e um áudio perfeito. No percurso a ser percorrido pelo jogador, eventualmente, um ou mais viajantes podem aparecer pelo caminho, sendo que todos são jogadores on-line e a única maneira de se comunicar é pelos gritos e movimentos do personagem, que através da sua iluminação, insinuam o seu desejo de escapar da sua própria solidão, de ter uma companhia para explorar este espaço mágico juntos. Com uma abordagem totalmente diferente de um jogo shooter (tiro), em que o jogador deve matar o outro, este jogo propõe a opção de agregar companhia ou viajar sozinho pelo deserto, gerando uma experiência diferenciada na linguagem dos jogos eletrônicos. (SECRETARIA, 2013)

Ainda no Brasil, a portaria número 116 do Ministério da Cultura do Brasil reconhece games como passíveis de investimentos da Lei de Incentivo à Cultura, a Lei Rouanet, sem que haja critérios específicos nos quais precisem se enquadrar para pleitear o benefício. Ao mesmo tempo, a atual ministra da Cultura, Marta Suplicy, declarou que o recém-lançado Vale Cultura, subsídio do governo que tem como objetivo aumentar a aquisição e frequência da população artigos e eventos culturais, não poderá ser usado para a compra de games. Ainda, em sessão pública na Assembléia Legislativa do Estado de São Paulo, a ministra afirmou: "Eu não acho que jogos digitais sejam cultura". Em resposta, um grupo de acadêmicos do curso de Tecnologia em Jogos Digitais da Faculdade de Tecnologia

de São Caetano do Sul redigiu uma carta aberta, na qual destacam por exemplo o programa BR Games, lançado pelo Ministério da Cultura para fomentar a indústria de games no Brasil e a presença de um repositório de games no site da Secretaria do Audiovisual, parte integrante do mesmo órgão.

Em 2004 a Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura, em parceria com a Associação Brasileira de Desenvolvedores de Jogos Eletrônicos – ABragames e a Associação Cultural Educação e Cinema – Educine, lançou o Programa "Jogos BR". Esta ação foi uma forma de fomento para esta área e já conta com duas edições realizadas com 16 demos jogáveis e 2 jogos completos produzidos. Nestes jogos podemos encontrar temas da cultura brasileira, história, lendas indígenas ('Ayri – uma lenda Amazônica', de Sylker Teles da Silva/Outline Interactive), personagens brasileiros como Santos Dumont ('Conspiração Dumont', de Guilherme Mattos Coutinho), 'Zumbi – o rei dos palmares' (de Nicholas Lima Souza), a Iracema ('Iracema Aventura', de Odair Gaspar – Perceptum Software Ltda), a capoeira ('Capoeira Experience', de Andre Ivankio Hauer Ploszaj – Okio Serviço de Comunicação Multimídia Ltda), o sertão e a caatinga ('Nevrose: Sangue e Loucura sob o sol do sertão', de Rodrigo Queiroz de Oliveira – Gamion Realidade Virtual & Games), etc... (LAURENTIZ, 2009)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O crítico de cinema Jack Kroll acredita que

Games criam um mundo de mecânica manipuladora, sem a catarse e a revelação da arte real. O assustador é a sedução oferecida por este mundo, especialmente para os jovens, para quem é natural ser um cidadão da cultura de games. Esta é uma nova raça, talvez até um novo evento da evolução das espécies. Sentados com seus joysticks, eles aguardam [...] alguém que poderia destruir o Pavloviano mundo do estímulo e resposta, e criar uma nova arte genuína partindo destes fantoches padronizados em um mundo de monitores. (KROLL, 2000)

Como cita Kellee Santiago em sua palestra, décadas antes do surgimento dos videogames o cinema era acusado, em seus primórdios, a influenciar o comportamento violento de jovens. O rudimentarismo visto nas primeiras produções cinematográficas também remete, de maneira bastante similar, àquele encontrado no início dos games.

Segundo Oliver Grau, ao tratar de “arte como inspiração de mídias em evolução”:

Ao ser introduzida, uma nova mídia ilusionista abre uma lacuna entre o poder do efeito da imagem e o distanciamento consciente/refletido no observador. Essa lacuna, contudo, torna-se mais estreita com a exposição crescente, e há uma inversão quanto à apreciação consciente. O hábito vai desgastando a ilusão, e logo ela não tem mais o mesmo fascínio. A ilusão se banaliza, e o público fica mais calejado em relação às suas investidas. Nesse estágio, os observadores são receptivos ao conteúdo e à competência da mídia artística, até que finalmente uma nova mídia, com maior apelo aos sentidos e maior poder de sugestão, o enfeite novamente. O processo de competição entre uma nova mídia ilusionista e a habilidade de distanciamento dos observadores tem sido visto e revisto na história da arte europeia desde o final da Idade Média. (GRAU, 2007, p.181)

Tal conclusão aplicaria-se ao cinema e, de maneira ainda mais evidente, aos games, ao passo que, quanto maior é a imersão do participante, ou interator, maior é a identificação e incorporação da mídia ao cotidiano. Assim como aconteceu com o cinema e a TV, acontece nos dias atuais com os videogames, em um espaço mais curto de tempo devido à força do processo.

Nota-se que nenhuma das correntes da discussão prevê os resultados da contínua evolução na qualidade gráfica e sonora dos games. Da mesma forma, constata-se a popularização de games com propósitos além da pontuação, velocidade ou competição entre dois ou mais jogadores por um objetivo comum, na qual um deve coibir o avanço do outro. Surpreendente é que estes jogos não estejam apenas sendo acessados por iniciados no mundo da game arte, e sim adquiridos a preço de mercado e permaneçam sendo jogados por um público semelhante ao de jogos com objetivos tão opostos. Denota-se, assim, diferenças ainda muito sutis convivendo dentro de uma mesma produção. Diferenças estas que talvez não sejam observadas por grande parte dos jogadores. Ao mesmo tempo, cabe questionar se, para adquirir o status de arte, os games devem deixar de lado suas características mais marcantes. Características estas que, por essência, o definem. Para alçar-se à categoria de arte perante críticos ou intelectuais de quaisquer áreas, o game deve transformar-se em algo passível de encaixar-se nos dogmas pré-concebidos por este campo. Para legitimar sua importância, o game deixa de ser game e se torna outra coisa?

Mais além, devem ser ouvidos críticos de outras áreas para determinar a validade ou não do termo arte aplicado aos games? Aconteceu desta forma com a pintura, a escultura, o teatro ou o cinema? Espera-se que a validação surja de

críticos que nem ao menos tomam contato real com determinada manifestação artística? A própria gravura foi marginalizada durante séculos como trabalho de meros “artesãos” até ser aceita no campo das artes visuais, e não foi senão pela persistência destes artistas na valorização de suas técnicas.

[...] apesar da consciência de seus limites, a crítica foi vista como uma modalidade de censura, sentença que separa o joio do trigo. Albert Dresdner, ao escrever a gênese da crítica de arte no início do século XX, enfatiza o poder da crítica de arte, comparando-o ao poder da crítica literária. Na literatura, os autores podem recorrer a seu público em busca de um veredito, devido ao número de exemplares de suas obras, ainda que a crítica não tenha sido receptiva. Mas a pintura e a escultura, diz o historiador, são peças únicas que não vêm ao público, mas esperam que o público as procure. Neste caso a crítica tem tamanho poder que sem exagero pode-se afirmar que decide o destino de um artista (Albert Dresdner, 2005/ 25). (VILLAS-BÔAS, 2009, p. 9)

Mesmo nos grandes salões de arte, obras de artistas como Marcel Duchamp foram recusadas por portarem conteúdo impróprio ou chocante para a época. Deslocados de um contexto no qual pudessem atingir o objetivo imaginado pelo artista, foram consideradas como marcos da História da Arte anos depois. Ainda hoje, inúmeras obras de arte contemporânea, especialmente aquelas rotuladas como “conceituais”, enfrentam a desaprovação de boa parte dos espectadores. Acima de tudo isso, há uma definição bastante popular e corrente que garante que “arte é aquilo o artista denomina como tal.” E por que com games haveria de ser diferente?

REFERÊNCIAS

1. ANTONELLI, P. Video Games: 14 in the Collection, for Starters. Nova York, 29 nov. 2011. http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/
2. CARTA aberta dos acadêmicos do curso de Tecnologia em Jogos Digitais da Faculdade de Tecnologia de São Caetano do Sul (SP). http://www.fatecsaocaetano.edu.br/arquivos/carta_aberta_valecultura.pdf
3. EBERT, R. Video games can never be art. 16 abr. 2010. http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html

4. EBERT, R. Why did the chicken cross the genders? 27 nov. 2005.
<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/section?category=ANSWERMAN&date=20051127>
5. ENCICLOPÉDIA Eletrônica Itaú Cultural. Desertesejo (verbete).
<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=Desertesejo>
6. FILE. <http://file.org.br/>
7. INTERNET Movie Database. **Shigeru Miyamoto**.
<http://www.imdb.com/name/nm0594427/>
8. JONES, J. Sorry MoMA, video games are not art. **The Guardian**. Londres, 30 nov 2012.
<http://www.guardian.co.uk/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>
9. KROLL, J. Newsweek. Março de 2000.
10. LAURENTIZ, S. **Game art** (verbete).
<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=game+art>
11. MAEDA, J. Video games *Do* belong in the Museum of Modern Art. **Wired**. San Francisco, 12 abril 2012.
<http://www.wired.com/opinion/2012/12/why-video-games-do-belong-in-the-museum-of-modern-art/>
12. MCNICCOL, A. MoMA Is Right: Video Games Are Art. **Huffington Post**. 10 mar. 2013.
http://www.huffingtonpost.co.uk/arion-mcnicoll/moma-video-games-art_b_2837943.html
13. MORIARTY, B. A designer's take: MoMA is wrong to pretend video games are art. **The Guardian**. Londres, 7 mar. 2013.
<http://www.guardian.co.uk/commentisfree/2013/mar/07/designer-says-moma-wrong-on-video-games-art>
14. MORIARTY, B. **An Apology for Roger Ebert**. San Francisco, 4 mar 2011.
<http://www.ludix.com/moriarty/apology.html>
15. O GLOBO. Shigeru Miyamoto fala sobre inclusão dos videogames no MoMA. Rio de Janeiro, 11 mar. 2013.
<http://oglobo.globo.com/cultura/shigeru-miyamoto-fala-sobre-inclusao-dos-videogames-no-moma-7805413>
16. RIVETTI, E. Pac-Man at MoMA: it's no game. **The Art Newspaper**. Londres, 1 mar 2013.
<http://www.theartnewspaper.com/articles/Pac-Man+at+MoMA%3A+it%E2%80%99s+no+game/28967>
17. SANTIAGO, K. Are video games art? (Vídeo)
<http://www.youtube.com/watch?v=K9y6MYDSAAww>
18. SECRETARIA de Cultura do Rio de Janeiro. **Jornada digital**. 26 mar 2013.
<http://www.cultura.rj.gov.br/materias/jornada-digital>
19. SOGABE, M. 7º Simpósio de Arte Contemporânea: participação e interação. Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro. 2012.
20. STUART, K. Are video games art: the debate that shouldn't be. **The Guardian**. Londres, 6 dez. 2012.
<http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2012/dec/06/video-games-as-art>
21. THAT Game Company >> Journey.
<http://thatgamecompany.com/games/journey/>
22. VILLAS-BÔAS, G. Vida da crítica: percursos de Mário Pedrosa. In. Poiesis 14. Rio de Janeiro, Universidade Federal Fluminense: 2009.
http://www.poiesis.uff.br/PDF/poiesis14/Poiesis_14_MarioPedrosa.pdf
23. WIKIPEDIA. Video games as an art form.
http://en.wikipedia.org/wiki/Video_games_as_an_art_form