

## QUANDO O JOGO ELTRÔNICO VIRA ARTE: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE O “GAME ART”.

Débora da Rocha Gaspar - UB / CA-UFSC

Fernando Herraiz Garcia - UB

### Resumo

Este artigo é parte integrante de uma pesquisa bibliográfica desenvolvida para compor o mapa conceitual de uma tese de doutorado que aborda os modos de relacionamento de crianças em idade escolar com os jogos eletrônicos artísticos, denominados como GAME ART. Assim, apresenta-se um panorama desta forma de arte digital que vem se destacando no cenário da arte contemporânea nos últimos anos, por apropriar-se de uma linguagem interativa, inicialmente voltada ao puro deleite do entretenimento – o jogo eletrônico.

**Palavras-chave:** jogos eletrônicos; poéticas artísticas; *game art*.

### Resumen

*Este artículo es parte integrante de una investigación bibliográfica desarrollada para componer el mapa conceptual de una tesis doctoral aborda los modos de relacionarse de los niños y niñas en edad escolar con los videojuegos artísticos, denominados GAME ART. De esta forma, presentase un panorama de esta forma de arte digital que viene destacándose en los últimos años en el escenario del arte contemporáneo, por apropiarse de un lenguaje interactivo, en principio direccionada al puro deleite del entretenimiento, el videojuego.*

**Palabras clave:** videojuegos, poéticas artísticas, *game art*.

### Jogos eletrônicos e sua linguagem interativa

Ao observar o universo contextual de crianças e adolescentes na escola, percebeu-se a grande influência dos videogames em suas vidas, em suas escolhas de lazer, consumo e visão de mundo. Assim, ao investigar sobre os videogames nas aulas de Artes na escola, viu-se a importância de conhecer não apenas os produtos gerados pelas indústrias desde mercado em ascensão, mas ir além, e encontrar na arte outros discursos oriundos desta mesma linguagem.

O videogame possui uma linguagem sincrética como a audiovisual, no entanto, conta com uma característica ainda mais marcante e essencial para a sua constituição, a interatividade. Todavia tal característica marcante nos games<sup>1</sup> atuais, vem fazendo parte de propostas artísticas no Brasil em meados da década de 1960. Mesmo distante dos computadores pessoais, dos códigos fonte e imagens digitais, artistas como Ligya Clark já propunham como manifestações artísticas objetos interativos, como a sua série “Bichos”.

Araújo (2005) trata de esclarecer as implicações entre os termos interatividade e interativo, definindo o primeiro como: “resposta a comandos de compartilhamento de códigos simbólicos e lingüísticos”. (ARAUJO, 2005, 123) Já o segundo, estaria relacionado à imersão, que ocorre quando “a percepção sensorial do próprio corpo se destaca sobre as demais funções cognitivas”. (ARAUJO, 2005, 123).

A autora reflete sobre o fato de que os níveis de interação dos formatos tecnológicos possuem acesso e participação diferenciados, onde as figuras de autor e receptor são diluídas, ao se propor um envolvimento não passivo por parte do usuário. No entanto, lembra que a participação do usuário é limitada pelo sistema computacional. Assim, a interatividade em um *game* é determinada por seu programador, cabendo ao jogador mais do que compreender o conteúdo, captar a estratégia do jogo. Nestes casos, as informações são acessadas por associações. A estrutura do jogo prevê a participação de jogadores com diferentes níveis de habilidade, enfatizando a prática de aprender as dinâmicas do *game* a partir de tentativas entre erro e acerto. Araujo (2005) comenta ainda que na medida em que as dificuldades anteriores são superadas, pois são estruturadas de modo progressivo e seletivo, em forma piramidal, os usuários passam a outro nível e, em geral, são recompensados com bônus.

Todavia, a autora lembra aqueles *games* que buscam não apenas propiciar a circulação por espaços tridimensionais, mas nos quais o jogador possa de fato “habitá-lo e ajudar a construir uma comunidade, atribuindo não só funções às

unidades, mas ainda elaborando um cronograma de atividades dentro dessas.” (ARAUJO, 2005, 130).

### **Os videogames artísticos ou GAME ART**

A *Game art* se caracteriza como uma das manifestações de Arte Digital, esta considerada como a disciplina que agrega as manifestações artísticas produzidas no computador. Leiser (2009, p.11) considera que “por definición, estas obras de arte tienen que haberse elaborado por medios digitales y pueden ser descritas como una serie eletrónica de ceros y unos”. Contrapõe-se, assim, ao domínio do analógico. O autor aborda a Arte Digital a partir de propostas artísticas oriundas dos gráficos por computador; animações; net.art; software art; hacktivism; fachadas midiáticas em espaços públicos e jogos eletrônicos artísticos, como exemplos.

Entretanto, Leão (2009) ressalta a existência de muitos projetos artísticos que não se encaixam apenas em uma categoria e agregam características de várias modalidades da ciberarte, desmarcando fronteiras. Desta forma, a *game art* pode ser estudada como net art, realidade virtual, instalação interativa, entre outras.

Segundo Leão (2005), a *Game art* refere-se a “projetos de caráter estético que se apropriam dos games de modo crítico e questionador, propondo reflexões inusitadas”. Leão (2009) observa que a *Game art* destaca-se como linha de investigação poética que está sendo delineada no campo das novas mídias, composta de uma mistura de intervenção em *softwares*, narrativas perturbadoras e jogos eletrônicos alterados. Considera, ainda, que “a *game art* se desvela como uma intervenção lúdica de alto poder político” (LEÃO, 2009, p.115). No início, as manifestações de *game art* se apropriavam, constantemente, de jogos comerciais conhecidos, dando a eles um caráter crítico e questionador. Conforme a autora eram buscas existencialistas que nos apresentam o não-sentido e o vazio.

Leão (2009, p.116) comenta ainda que os projetos de *game art* se embasam em três grandes questões: “a subversão crítica, sentidos e objetivos

de games conhecidos; o ato de jogar (*play*) e uma interatividade complexa composta por várias etapas de interação (fases)”.

Na dissertação intitulada “Gamearte”, Alves (2008, p.125) desenvolve um jogo eletrônico artístico e entre suas considerações afirma que o espectador de *game art* é envolvido pelo fator lúdico que o leva a um mundo paralelo e familiar – o mundo dos videogames. Alves (2009, p.VI) define *game art* como sendo um

movimento artístico que se caracteriza pela fusão do *videogame* com a arte, a fim de promover uma poética interativa entre o público e a obra, objetivando mostrá-la como uma das expressões artísticas que mais se destaca na Ciberarte, expressão que utiliza os recursos computacionais e das telecomunicações para provocar novas combinações dentro do universo artístico, a partir da mistura de diversos meios e da criação de novas propostas para a arte, em especial no cerne da interatividade.

Keifer – Boyd (2009) comenta que o videogame comercial típico envolve personagens, ambientes e opções a partir das quais o jogador seleciona. Em geral, o objeto dos jogos computacionais é derrotar outro jogador ou a própria máquina, ou seja, há algum tipo de competição, segundo o autor, sinônimo de jogo. Entretanto, considera que os artistas que trabalham com a linguagem dos videogames tendem a “desafiar, subverter ou parodiar a cultura popular dos jogos eletrônicos”. (Keifer – Boyd, 2009, p. 124).

Este autor afirma que as maneiras pelas quais os artistas criam videogames *online* que divergem das regras das obras de arte tradicionais, estão justamente no modo de distribuição, em geral disponíveis livremente na internet. Outra característica destacada é que, na maioria dos casos, nestes videogames não existe um modo de vencer, o que muitas vezes propõem são experimentações emocionais que tratam de questões como o controle corporativo de mídias, a preservação da biodiversidade, as mudanças culturais, entre outras. O autor afirma ainda que na exploração dos videogames como arte existe várias implicações para a educação dos artistas no século XXI, tais como:

(a) games, como os museus, apresentam e interpretam a cultura de experiências colaborativas no fazer arte; (b) estudos interdisciplinares; (c) familiaridade com as teorias de aprendizagem; (d) explorações das simulações e games como criação construtivista de histórias; (e) conhecimentos de game design infinito e inclusivo; (f) experimentar o trabalho com bases de dados como forma de arte; (g) consideração das interfaces humano-tecnológico; (h) raízes históricas dos games como arte baseadas na arte conceitual, colagem dadaísta, assemblage (engenharia reversa), história situacionista construtivista, arte ativista, arte do museumismo, tópicos contemporâneos e cultura popular. (Keifer – Boyd, 2009, p. 134).

Keifer-Boyd lembra que este rol de áreas importantes para a formação do artista não é excludente. Dos textos encontrados até o momento na literatura disponível sobre Game art, Keifer-Boyd é um dos poucos que faz alguma consideração mais direta sobre o Ensino de Arte, neste caso não se refere ao âmbito escolar, mas a formação do artista na atualidade.

Matteo Bittani (2006, p. 9) considera que “*Game art* is any art in which digital games played a significant role in the creation, production, and or display of the artwork”<sup>2</sup>. Para Bittani, *Game art* é diferente de “game aesthetics”, pois a palavra “game” em *Game Art* se refere unicamente aos jogos digitais e não aos tradicionais, jogos analógicos e brinquedos.

Hoje em dia, não há como negar a influência pervasiva (no sentido de penetrante) da cultura dos games. 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.

A pergunta que faz Lieser (2010, p.211) “qué hace de un juego una manifestación artística y por qué no se reconocen a los videojuegos comerciales como tal?” é provocativa e intrigante para o universo da *Game art*. Bittani (2006, p.8) diz considerar jogos comerciais também *Game art*, e cita os

seguintes exemplos: “ICO by Fumito Ueda, Electroplankton by Toshio Iwaii, Rez by Tetsuya Mizuguchi, Okami by Clover Studio and many more”. No entanto, o autor reconhece que as fronteiras entre esses dois universos são bastante nebulosas.

Os games Electroplankton, Rez y Okami foram selecionados para fazer parte da exposição denominada “Playware” da LABoral Centro de Arte e Criação Industrial de Gijón, España, em 2007-2008. Tal exposição centrava-se na experiência do jogar como componente central dos games e da arte interativa, o que Assis (2007) denomina de *gameplay*, ou seja, um conjunto de táticas da experiência de jogar o game, que o distingue de todos os outros meios de expressão. Em “Playware” foram expostas 23 obras digitais, tanto instalações de arte interativa como software de jogos eletrônicos artísticos.

Buscando tecer um discurso que visa elevar o game à categoria de arte, Bobany (2008) questiona: “Será que as diferenças entre esta nova arte e as outras podem ser usadas para redimensionar o que é arte? (BOBONY, 2008, 32). Entretanto, seu discurso é voltado para o que Bittani chama de estética do game, pois afirma que os jogos eletrônicos, como produto de massa, possuem qualidades artísticas que estão relacionadas ao sucesso de venda. (BOBONY, 2008, 15). Assim, em sua concepção para que um game se transforme em arte, bastaria apenas do desejo de ser aceito, seguindo os seis passos de McCloud<sup>3</sup>:

“oferecendo apuramento visual elaborado, realizado com conhecimento e habilidade compostos em um gênero e assunto adequados, mas, principalmente, na forma bem definida dos games, buscando evocar impulsos, sentimentos e filosofias que configurem o “teor” de sua obra artística”. (BOBONY, 2008, 16-17).

Já Kristine Ploug (2005) comente que o que leva um jogo a se tornar uma obra de arte tem duas vertentes: a primeira se refere ao fato dos jogos artísticos terem sido elaborados como arte e a segunda considera o fato de que são exibidos como arte.

Ampliando ainda mais a problemática desta fronteira entre o videogame como simples entretenimento e como arte, SANDOR et al. (2001) afirma que:

“While the arts community continues to explore games as art, and artistic statements may emerge from game players, it is important to acknowledge that there are fundamental differences between both industries. The art world seeks to find new voices, explore new ways of making art, and also includes a large number of people dedicated to education, criticism and preservation of what has been made to date. Innovation through social discourse and examining public issues are a major driving force in the art community. The game industry is mostly composed of pioneering male programmers and animators, and exists to attract an audience for the sake of commercialized entertainment. Games are big business, with products produced as unlimited editions, in which the initial monetary value of the best selling game is higher than the value of the most successful, editioned, contemporary artwork sold today. The size of the audience is significantly larger for one game than for the edition of one artwork. Yet the diversity of people working in the art world and studying art as a profession is larger than those in the game industry. There are a number of dedicated educators working to implement formal education programs for games, which may invigorate the community as a whole with fresh ideas, interest in other art forms, respect for history, and awareness of social responsibility.”<sup>4</sup>

Tais autores têm uma visão otimista e difundem a idéia de ampliação do campo do game com o intuito de mobilizar uma nova alfabetização para compreender o mundo em que vivemos, “and maybe even, construct a better virtual playground for future generations to express new hopes and dreams.”<sup>5</sup> (SANDOR, E et al., 2001).

Laurentiz, em seu artigo sobre o termo *Game art*, ressalta que um jogo eletrônico de arte, é um gerador estético e, portanto:

“deva vir a quebrar regras, subverter padrões, ter um papel questionador frente a propositivas, experimentar novas sensibilidades, lançar novas hipóteses, sensações, propor outras relações, interferir, re-editar e criticar o seu próprio modelo criativo, enfim, que trate de uma reflexão estética e flagre esta sua condição, exercendo sua natureza artística.”

O termo *game art*, segundo Bastos (2009, p.152), é considerado em muitos *websites* como “todo tipo de obra inspirada pelo universo dos jogos eletrônicos”. Bastos questiona a pertinência de tal termo, após descrever uma série de videogames artísticos, considera que *game art* é um termo redutor, pois não é suficiente para explorar todos os formatos que, ao extrapolar os padrões conhecidos, tornam a ecologia dos jogos mais divergentes.

o uso de adjetivos definidores de gêneros ou suportes, como o clássico *videoarte* e os recentes *net arte* e *software art*, mascara essa ausência de compartimentos. Dessa forma, fomenta o desejo de engavetar fenômenos plurais em que seria mais adequado reconhecer a diversidade. (Bastos, 2009: 160).

A crítica do autor se direciona ao fato de que os videogames não costumam revelar em seus desenhos o que os códigos binários têm de mais contundente “a confirmação de que as linguagens não têm fronteiras ou hierarquia entre elas, por se tratarem de combinações lógicas em fluxo constante por *loci* temporários e mutantes”. (Bastos, 2009, p. 160).

Leiser (2010, p. 217) comenta que no âmbito dos videogames como arte, eles podem ser classificados em duas categorias:

1. Obras que modifiquen los juegos comerciales, es decir, transforman un juego ya existente en otro juego interactivo, en una película o en un programa.
2. Obras que crean un nuevo juego interactivo con un concepto y diseño propios.

O autor, então, comenta que dentre as duas categorias a mais difícil de tecer uma delimitação entre arte e indústria do entretenimento é a segunda, pois mesmo que muitos jogos do mercado de maior êxito têm um exigente desenho, isso não passa de um clichê dos adultos do que seria um mundo ficcional, carecendo de idéias e conceitos artísticos.

Entretanto, Laurentiz pensa também no cruzamento entre os games comerciais e os artísticos, pois, segundo a autora, pode perceber experimentações poética mesmo em games comerciais de entretenimento. Neste limiar encontram-se os

“Mods (modificações em games comerciais por artistas e outros interventores), os Patches (fragmentos e excertos em games pré-existentes); e há ainda aqueles artistas que trabalham em equipes de empresas e que elaboram uma subseção de um produto (mesmo que de entretenimento), através da excelência dos gráficos, das inovações das estratégias táticas, da experimentação na sonorização, na inovação do roteiro, etc., e que aprimoram esteticamente o game.”

Leiser (2010, p. 228) ressalta ainda que a *game art* se caracteriza por ter sido criada com um conceito especial, seja de conteúdos ou estético. Exemplificando, comenta que a *game art*:

enfrenta de forma deliberada con los juegos comerciales, que rompe toda expectativa o que incorpora un elemento narrativo en primer plano. Todos ellos están orientados a la interacción que se sucede desde el principio. De este modo, se les abre la estética de la interactividad, sobre la que todavía no existe demasiada información, aunque ésta va en aumento.

Entre os vários exemplos de *game art* apresentado por este autor, destaquei o *game 3D*, *The Graveyard* (O cemitério), de 2008, elaborado por Auriea Harvery e Michaël Samyn, totalmente desenho em preto e branco. Este jogo apresenta de modo claro a diferença de um *game art* elaborado como obra de um *game* comercial, por sua estética, objetivo, interação e dinâmica de jogo. A proposta de *The Graveyard* está centrada no passeio de uma anciã por dentro de um cemitério, sua trajetória leva a uma tumba. Seus movimentos são lentos, ela leva uma bengala e seu ritmo é muito diferente dos parâmetros dos videogames comerciais, mas presentifica o caminhar de uma pessoa idosa. Quando a senhora chega à tumba deve sentar-se num banco. O jogador controla apenas seu deslocamento até a tumba, e toda a interação está

bastante estipulado pela programação. Após a senhora sentar-se no banco inicia um vídeo com uma música de fundo. Esta é a versão gratuita que pode ser baixada do site do jogo, mas existe uma versão paga de cinco euros em que á há uma extensão que oferece a possibilidade de que a idosa morra.

Segundo Leiser (2010, p. 228)

*The Graveyard* carece de casi todos los elementos de un juego de entretenimiento tradicional y la interactividad está fuertemente limitada. La decepción que suscita en un jugador que espera elementos propios de un videojuego, acción, velocidad y un objetivo definido, se ha introducido a propósito como medida. En contraste con los muertos en masa de los juegos Ego-Shooter y con los entrenados prototipos de intrépidos hombres y mujeres de los videojuegos comerciales, aquí la “heroína” es una persona físicamente débil que se enfrenta a la muerte natural. La interactividad limitada se ha introducido a modo de metáfora de una sucesiva limitación de la vida en la vejez.

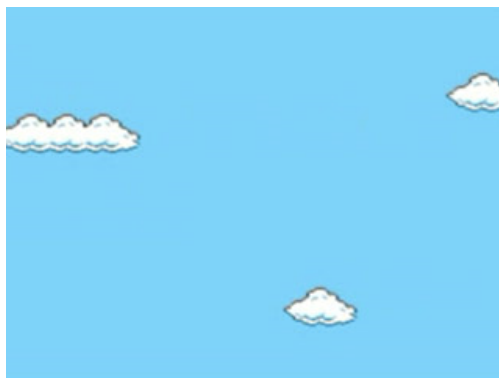


Tale of Tales, Auriea Harvey e Michaël Samyn, Bégica, *The Graveyard*, 2008, Videogame

Este jogo traz muitos aspectos que o diferenciam de um videogame habitual do mercado. Segundo Tiffany Holmes apud Bittanti (2006, p.7), a *game art* é geralmente um trabalho humorístico onde o artista cria desafios com estereótipos culturais, oferece crítica social ou histórica significativa, bem como pode contar uma história de um modo novo.

Entretanto, muitas das manifestações de *Game art* se vincula a apropriações de videogames existentes no mercado, essa prática é denominada *Game Mods*, em que *Mods* é a abreviação da palavra inglesa *Modifications*, ou seja, modificações. Leiser (2009, p. 208) explica que “*las modifications son cambios realizados en el software original, que en algunos trabajos alteran hasta tal punto los juegos originales que los hacen irreconocibles.*” Inicialmente, o *Game Mods* era usado por usuários para fazer melhorias nos jogos já existentes no mercado, mas rapidamente os artistas também entraram neste campo.

Um dos pioneiros nessa forma de fazer *Game art* é o artista americano Cory Arcangel. Ficou conhecido por suas modificações no lendário jogo da Nintendo – *Super Mário Bros* – e o transformou em *Super Mário Movie* e *Super Mário Clouds*, onde retira todo o cenário original deixando apenas as nuvens.



Cory Arcangel, E.U.A, Super Mários Clouds, Software, Computador, Tela

Leiser (2009, p.208) descreve o *game* dizendo assim: “como obra artística puede verse una película con un aspecto más sencillo, una representación relativamente más campechana con un paisaje que muestra algunos componentes abstractos y en cuyo cielo se ve de vez en cuando una nube.” Após este trabalho Arcangel fez uma modificação do *game Hogan’s Alley*, intitulado *I shot Andy Warhol*, em que substitui os personagens nos quais se disparavam pelo Papa João Paulo II, Flavor Flav (um rapper americano) e Andy Warhol. Seus trabalhos foram expostos em 2004 na Bienal de Arte de

Whitney, no Museu de Arte Moderna (MoMA) e no Museu Guggenheim em Nova Iorque, fazendo com que Arcangel obtivesse reconhecimento internacional.

No Brasil, destacam-se por seus mods Roger Tavares e Felipe Neves. Em “Realidades Alternativas” encontram-se três mods do famoso videogame Counter *Strike: SinCity* é um *mod* que procura situar o jogador dentro de um universo paralelo, uma realidade intermídia entre quadrinhos e cinema, baseado na obra de Frank Miller; *Blind* apresenta um ambiente muito mal iluminado, fazendo com que o jogador não saiba se ocupando o lugar de um deficiente visual ou se é uma cegueira parcial e temporária; *Ilusões Óticas* é um *mod* que procura sugerir um universo paralelo, em que os sons são trocados. Os rádios dos jogadores se comunicam através de sons de animais, suas armas possuem sons de histórias em quadrinhos, ora os sons são inexistentes ora se apresentam de forma inusitada.

Leiser (2010, p. 230) ressalta que a *Game art* ainda é uma área marginal na arte, e que essas manifestações aparecem de modo reduzido nos museus. Traça em poucas palavras um breve panorama de acontecimentos que configuram o cenário da *game art* no universo artístico:

La exposición Games, *Computerspiele Von KünstlerInnen de 2003* (*Games, juegos de ordenador de artistas*), en Hartware MedianKunstVerein de Dortmund, Alemania, está dedicada por primera vez a los juegos de ordenador en el arte. La revista alemana *Kunstforum*, en las dos entregas de *kunst und Spiel I/II* (*Arte y Juego*) del año 2005, trata también los juegos de ordenador como una contribución contemporánea al discurso del arte. Las *game modifications* artísticas han abandonado entre tanto la subcultura y se exhiben también de forma aislada en los museos. En 2004, la Tate Modern de Londres encargó a la artista Natalie Bookchin el desarrollo de un juego de ordenador, llamado *agroXchange*, que se basa en un juego de ordenador: los jugadores crean el desarrollo del juego y su objetivo, por medio de foros de discusión, facilitándose únicamente parámetros básicos. LEISER, 2010, p.230).

No Brasil, o Itaú Cultural promoveu uma série de eventos que destacam os *games* no universo artístico, como as exposições: “Game o que?”

em 2003 e “Gameplay” em 2009. Também promoveu em 2002 a primeira Bienal Brasileira de Arte e Tecnologia (Emoção Art.ficial) que em 2012 vai para a sexta edição. Também fundou em 2002 o Itaulab, um laboratório de mídias interativas, um centro de pesquisa para produções acadêmicas e artísticas.

Entre os *games* patrocinados pelo Itau Cultural, desenvolvido pelo projeto Rumos Novas Mídias, destacamos o projeto artístico DESERTEJO de Gilberto Prado. “O Projeto é um ambiente virtual interativo multiusuário para *web* que explora poeticamente a extensão geográfica, as rupturas temporais, a solidão, a reinvenção constante e a proliferação de pontos de encontro e partilha”. (PRADO, 2003, p.216).

Coordenado pelo professor Gilberto Prado o grupo de Pesquisa Poéticas Digitais da ECA-USP, criado em 2002, consiste num coletivo multidisciplinar, que vem desenvolvendo projetos artísticos relacionados com as novas tecnologias no campo das artes. Este grupo destaca-se pelos projetos artísticos de *game art* no cenário nacional. Outro centro importante de concepção de *game art* é o Laboratório de pesquisa em arte e realidade virtual da Universidade de Brasília – UnB, com destaque para as produções de Suzette Venturelli.

Este breve panorama sobre o *game art* nos faz refletir sobre a urgência de investigar com as crianças e adolescentes, os “mestres” em videogames, seus modos de atribuir sentido a estas manifestações artísticas que atuam desde a ironia até o rompimento com a interatividade e jogabilidade dos *games* comerciais, questionando, assim, o videogame uma forma de entretenimento que invade o mundo das artes e da escola. Por este motivo, este artigo é uma pequena parte de uma pesquisa que busca tecer as relações entre o ensino de Arte na escola e a *game art*.

## NOTAS

<sup>1</sup> Termo utilizado, neste artigo, sinônimo de jogos eletrônicos.

<sup>2</sup> *Game art* é uma arte em que os jogos digitais desempenham um papel significativo na criação, produção e /ou exibição da obra. (tradução nossa).

<sup>3</sup> **Scott McCloud** é um autor, roteirista e teórico de histórias em quadrinhos. Conhecido como um dos promotores de Webcómics, uma variedade diferente de história em quadrinhos, com possibilidades diferenciadas de suas predecessores impressas.

<sup>4</sup> Enquanto a comunidade artística continua explorando os jogos como arte, e as demonstrações artísticas podem surgir a partir de jogadores, é importante reconhecer que há diferenças entre ambas às indústrias. O mundo da arte visa encontrar novas vozes, explorar novas formas de fazer arte, e também inclui um grande número de pessoas dedicadas à educação, à crítica e à preservação do que tem sido feito até agora. Inovação através de um discurso social e análise de questões públicas são as principais forças motrizes da comunidade artística. A indústria do jogo é basicamente composta por programadores e animadores do sexo masculino, e existe para atrair uma audiência para entretenimento comercializado. Games é um grande negócio, com produtos produzidos em edições ilimitadas, no qual o valor monetário inicial do *game* mais vendido é superior ao valor das mais bem sucedidas edições de arte contemporânea vendidas hoje. O tamanho da audiência é significativamente maior para um *game* do que para a edição de uma obra de arte. No entanto, a diversidade de pessoas que trabalham no mundo da arte e no estudo da arte como profissão é maior do que na indústria do jogo. Há um número de educadores dedicados trabalhando para implementar programas de educação formal para os *games*, que podem revigorar a comunidade como um todo, com novas idéias, o interesse em outras formas de arte, o respeito pela história e consciência da responsabilidade social. (tradução nossa).

<sup>5</sup> (...) e talvez inclusive, construir um parque de jogos virtuais melhor para as gerações futuras para expressar novas esperanças e sonhos. (tradução nossa).

### Referência:

- ALVES, F.N.P. *Gamearte*. Dissertação apresentada para o Mestrado de Arte da Universidade de Brasília. Brasília: UnB, 2009.
- ARAUJO, Y.R.G. *Telepresença: interação e interfaces*. São Paulo: EDUC/Fapesp, 2005.
- ASSIS, J.P. *Artes do Videogame: conceitos e técnicas*. São Paulo: Alameda, 2007.
- BASTOS, M. Jogar ou não jogar: games em questão. In: *Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p.147-161.
- PRADO, G. Ambiente Virtuais Multiusuário. In: *Arte e Vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo, UNESP, 2003. p.207-224.
- BITTANTI, M. et al. Game Art (This is not) A Manifesto (This is) A Disclaimer. In: *Gamescens: Art in the Age of Videogames*. Milão: 2006, p.7-14.

SANDOR, E et al. The Future of Video Games as an Art: On the Art of Playing with Shadows. *Playing by the Rules: The Cultural Policy Challenges of Video Games*. Chicago: University of Chicago Cultural Policy Center, 26-27out. 200. Disponível em: <http://culturalpolicy.uchicago.edu/papers/2001-video-games/sandor.html> Acesso em: 12 set.2010.

KEIFER-BOYD, K. Jogos computacionais: arte no século XXI. In: *Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009, p.123-136.

LAURENTIZ, S. Game art. In: *Enciclopédia Itaú Cultural: Arte e Tecnologia*. Disponível em: <http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tikipagehistory.php?page=Game%20art&source=0> Acesso em: 05 mar 2011.

LEÃO, L. Da ciberarte à gamearte (ou da cibercultura à gamecultura). In: *Game\_Cultura*. Festival de Jogos Eletrônicos. São Paulo: 2005, SescPompeia. Disponível em: [www.sescsp.org.br/sesc/hotsites/game\\_cultura/texto\\_lucialeao.doc](http://www.sescsp.org.br/sesc/hotsites/game_cultura/texto_lucialeao.doc) Acesso em: 12 set.2010.

\_\_\_\_\_. O jogo ideal de Alice: o videogame como arte. In: *Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009 ,p.113-121.

PLOUG, K. Art Games. In Introducion. In: *Artificial.dk*, 1 dez. 2005. Disponível em: <http://www.artificial.dk/articles/artgamesintro.htm> Acesso em: 12 set.2010.

LEISER, W. (org). *Arte Digital*. Alemanha: H.F. Ullmann, 2009.

\_\_\_\_\_. *Arte Digital: nuevos caminos en el arte*. Alemanha: H.F. Ullmann, 2010.

### **Débora da Rocha Gaspar**

Licenciada em Artes Plásticas pela UDESC (2003). Mestre em Educação pela UFSC (2007). Membro do Grupo de Pesquisa GPAE (UDESC). Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Artes y Educación da Universidade de Barcelona, Espanha. Professora do Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Santa Catarina.

### **Fernando Herraiz Garcia**

Professor da Faculdade de Bellas Artes da Universidade de Barcelona na área de Pedagogias Culturais. Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em “Artes y Educación” da Universidade de Barcelona. Membro dos grupos de pesquisa Esbrina e Indaga-t, ambos da Universidade de Barcelona.