

UNIVERSIDADE DE LISBOA  
FACULDADE DE BELAS-ARTES



LISBOA

---

UNIVERSIDADE  
DE LISBOA

**Project St[art]**  
**O videojogo como forma de arte**

João Ricardo Faria de Gouveia

Dissertação  
Mestrado em Crítica, Curadoria e Teorias da Arte

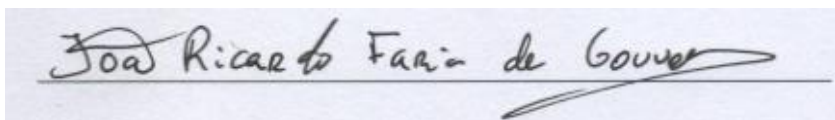
Dissertação orientada pela Professora Doutora Cristina de Sousa Azevedo Tavares

2018

## DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu, João Ricardo Faria de Gouveia, declaro que a presente dissertação de mestrado intitulada “Project St[art]: O videojogo como forma de arte”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

O Candidato

A handwritten signature in black ink on a light blue background. The signature reads "João Ricardo Faria de Gouveia" in a cursive script. The name is written on a horizontal line that extends to the right, ending in a long, sweeping flourish.

Lisboa, 29 de Outubro de 2018.

## Resumo

A dissertação que se apresenta pretende explorar a relação difícil e inexplicada [até à data] entre os videojogos e a arte e, sobretudo, apresentar o potencial artístico do *medium* através de uma abordagem dinâmica relacionada com a área das humanidades ao invés das mais habituais, como a programação e o design.

O caminho para a apreciação dos videojogos enquanto forma de arte é estreado por intermédio da observação do modo como a sociedade contemporânea “olha” para os jogos de vídeo e, em particular, de que modo são apreendidos pelas instituições culturais e pela crítica de arte. Reconhecida a estranheza e a insciência dos videojogos na cultura e no mundo da arte contemporânea voltamo-nos para o ramo da ludologia, para a questão da origem do acto de jogar e o propósito da criação de jogos na natureza humana e na sociedade. A partir daqui, segue-se uma análise de múltiplas [tentativas] definições da palavra “jogar” e de “jogos” de vários autores, nomeadamente, Brian Sutton-Smith, Johan Huizinga, Roger Caillois, Jesper Juul e Miguel Sicart, tendo como objectivo a definição de uma gramática competente e prática no âmbito dos videojogos.

Com o estabelecimento de uma gramática e de um protocolo conceptual assinala-se o potencial e a fluidez artística dos videojogos tendo em conta duas abordagens: *game art* e *art games*. Nestes casos, centramos as nossas atenções em artistas contemporâneos que trabalham com jogos de vídeo para fornecer, sempre que oportuno, exemplos [com imagens e ligações para jogar as obras em questão] para melhor contextualizar ou até contestar o exposto.

Por fim, inaugura-se no último capítulo um site projectado por nós, o Project St[art] que se incube de difundir eventos relacionados com a arte dos videojogos e de acompanhar de forma continuada trabalhos artísticos que dissipam a linha que separa a arte dos videojogos.

Palavras chaves: videojogos, jogos de vídeo, arte contemporânea, estética, Game art, Art games

## Abstract

The present dissertation intends to explore the difficult and [yet] unexplained relationship between video games and art and, above all, to present the artistic potential of the medium through a dynamic approach related to the field of humanities rather than the usual line that focus on programming and design.

The path chosen to the appreciation of video games as an art form begins by observing how contemporary society looks at video games and how they are apprehended by cultural institutions and art critics. Having, once, established the strangeness and the lack of knowledge of videogames in our culture and in the world of contemporary art, we decided to concentrate on the branch of ludology, hence launching the question of the origin of the act of play and the purpose of the creation of games in human nature and in society. Past this point, we present an analysis of multiple [attempts] definitions of the word “play” and “games” including/assembling various authors such as Brian Sutton-Smith, Johan Huizinga, Roger Caillois, Jesper Juul and Miguel Sicart, with the purpose of developing a competent and practical grammar in the field of videogame research.

Once established a grammar and conceptual protocol, the potential and artistic fluidity of videogames are highlighted, considering two approaches: game art and art games. Assuming these circumstances, we focused on contemporary artists who work with videogames, providing, whenever appropriate, examples [with images and links to their work for the reader to play] to better contextualize or even challenge the above.

Lastly, we inaugurate a website designed by us, named Project St[art] in which we intend to divulge and advertise events related to the art of videogames and to accompany, systematically, artistic works that dissipate the line that separates art from videogames.

Keywords: Video Games, Contemporary Art, Aesthetics, Game Art, Art Games

## Agradecimentos

Como não podia deixar de ser, queria agradecer à minha família pelo apoio constante.

Porém, mais especificamente, queria sobretudo agradecer à minha mãe, pela paciência. Aos meus avós, pela preocupação e a motivação que me ajudou a cumprir prazos. Ao meu irmão por “não ter jogado *Fortnite* durante o Verão para não me desconcentrar” [palavras dele, não minhas]. À minha prima, que vive comigo e que por isso ouviu falar de videogames durante um ano ininterruptamente. Aos meus amigos, por não me terem convidado/aliciado para jogar enquanto me dedicava à escrita da dissertação.

Por fim, um agradecimento especial à professora Cristina de Sousa Azevedo Tavares, primeiro, por ter aceitado este tema e me acompanhar nesta caminhada, e em segundo lugar, pelo [enorme] esforço que fez para compreender uma dissertação repleta de referências ao Super Mario e ao mundo dos videogames.

## Índice

Introdução.....	1
1 / O videogame como elemento da cultura contemporânea .....	5
2 / A origem de jogar e da criação de jogos .....	19
3 / A natureza e o significado de jogar e de jogos de acordo com: .....	24
3 – 1 / Jogar ≠ Jogos .....	24
3 – 2 / Jogar (Play): .....	27
3 – 2 – 1 / Brian Sutton-Smith.....	27
3 – 2 – 2 / Johan Huizinga .....	29
3 – 2 – 3 / Miguel Sicart .....	32
3 – 3 / Jogos.....	40
3 – 3 – 1 / Roger Caillois.....	41
3 – 3 – 2 / Johan Huizinga .....	45
3 – 3 – 3 / Jesper Juul .....	51
4 / A Arte dos Videogames .....	56
4 – 1 / <i>Art Games</i> .....	67
4 – 2 / <i>Game Art</i> .....	72
5 / Project St[art] .....	80
Conclusão .....	86
Índice de imagens .....	90
Anexos.....	94
Anexo 1 .....	94
Bibliografia.....	96
Sitiografia .....	99
Ludografia .....	108

## Introdução

A inevitável pergunta sobre qual a temática da tese que nos tem ocupado nos últimos tempos, tem sido causa de algum embaraço. Mediante a resposta: videogames, a surpresa de todos é indisfarçável, como se tal não pudesse constituir matéria para investigação. Porém, e tendo crescido com o comando nas mãos, a linha que separa a arte dos videogames é, invisível ou melhor dizendo, inexistente, pelo que ao equacionar a ligação da arte com os videogames, sentimo-nos, à partida, como Neo no filme *Matrix*, quando o Morpheus lhe diz “What you know you can’t explain, but you feel it.”

De forma a combater a ineficiência discursiva, o trabalho que se segue é um exercício de reflexão baseado na nossa experiência enquanto “*gamer*” e, simultaneamente, um trabalho de investigação assaz alicerçado em áreas como a crítica, a teoria, a curadoria e a história da arte contemporânea de modo a contextualizar o que “sentimos” e assim contribuir para a abertura de novas formas de entendimento e de discussão sobre os videogames. Um dos propósitos desta análise é possibilitar que os videogames possam ser apreendidos como um “objecto artístico”, do mesmo modo que a fotografia e o cinema.

A investigação está dividida em quatro partes, às quais se seguem um anexo, onde se desenvolve as bases para um projecto relacionado com a apreciação da arte dos videogames, que poderá ser facilmente exequível.

No primeiro capítulo, interroga-se de que modo os videogames são vistos na sociedade contemporânea, de maneira a apreender o seu *status* e posição na cultura actual. Neste quadro interessa-nos, de modo particular, compreender de que forma as instituições culturais e a crítica de arte trabalham com este *medium*, assim como qual o discurso vinculado, com o intuito de averiguar a existência ou não, de uma fronteira entre a arte e os videogames.

No capítulo seguinte, pretende-se responder a uma “simples” questão relacionada com a importância de jogar, onde procuraremos exemplificar a relevância do lúdico não só para os humanos, como também, para os animais e melhor entender o que está por detrás da criação e desenvolvimento dos videogames.

Uma vez estabelecida a ascendência destes fenómenos lúdicos, o próximo capítulo procurará estabelecer uma baliza conceptual de carácter linguístico em torno das

palavras “jogos” e “jogar” evidenciando as suas particularidades. Para tal, socorrer-nos-emos das obras de Brian Sutton-Smith, Johan Huizinga e Roger Caillois. Estamos convencidos de que esta delimitação conceptual será fundamental para definir uma gramática prática, capaz de abordar os videojogos com mais abrangência. Espera-se, ainda, analisar de modo cuidado, os estudos do ramo da ludologia contemporânea de Jesper Juul e Miguel Sicart.

Uma vez que este trabalho de investigação assentará sobre os videojogos, recorreremos, sempre que oportuno a exemplos que ajudem a melhor compreender as questões que serão levantadas ao longo desta reflexão. Isto sucederá independentemente e sobretudo se os autores não mencionarem videojogos nos seus textos. Nestas situações, servir-nos-emos das nossas experiências enquanto admiradores de videojogos.

No último capítulo, demonstrar-se-á a fluidez e o potencial artístico dos videojogos tendo em conta dois géneros: *art games* e *game art*, pelo que, montado o palco para a apreciação artística dos videojogos inaugura-se o Project St[art].

Acerca do estado da arte importa notar que muito do material conceptual sobre a temática [os videojogos] só tem vindo a aparecer na última década. Veja-se, como exemplo, a série Playful Thinking publicada pela editora universitária do Instituto de Tecnologia de Massachussets (MIT Press) que tem vindo, desde 2013, a apresentar livros com argumentos, teorias, e ideias inéditas e inteligíveis sobre o entusiasmamente potencial [artístico] dos videojogos. Efectivamente, sem a série Playful Thinking, não nos seria possível abordar esta temática aprofundadamente já que, no mundo da arte, se fala muito pouco de jogos de vídeo. No entanto e apesar do silêncio conceptual temos observado, continuamente, num aumento de trabalhos académicos sobre videojogos, a surgir nos repositórios de algumas universidades portuguesas. De facto, o mote é de tal modo contemporâneo que todas as vezes que visitamos um repositório como o da Universidade de Lisboa ou o da Universidade do Porto encontramos novas teses sobre o assunto.

Consequentemente, ao ler alguns destes trabalhos, fica em evidência como as fontes bibliográficas tendem, regra geral, a se repetir. Porém, visto que a bibliografia trata de objectivos muito distintos os resultados são, do mesmo modo, distintos. Como testemunho da diversidade de trabalhos teóricos em torno dos videojogos, observe-se as dissertações de Pedro Celestino Pereira para a FLUL intitulada *Ludo-Estética* (2017)



onde se defende que os videojogos trazem novas características à arte e instauram uma experiência estética única [uma a tripartição entre criador, jogador e espectador]; *Gaming as Performance* (2018) de Ana Margarida Pessoa para a FEUP que propõe trazer componentes do mundo da arte [nomeadamente do conceito de *performance*] que possibilitem o entendimento dos elementos responsáveis pelo relacionamento entre jogador e jogo; e ainda *Play, Games and Gamification in Contemporary Art Museums* (2013) de Sofia Romualdo para a FBAUP que explora, através de uma intersecção entre jogos, arte contemporânea, educação e curadoria, o uso de jogos de vídeo como uma ferramenta pedagógica promissora em actividades de museus de arte contemporânea.

Embora a dissertação que se apresenta toque em alguns destes pontos é singular, pois, é a primeira vez, que numa Faculdade de Belas-Artes surge uma investigação que se encarrega de capturar as particularidades dos jogos de vídeo por via das humanidades [e não por via do design, da computação ou, do código] para apreender o momento histórico da contemporaneidade em que a questão “Serão os videojogos arte?” deixou de fazer sentido e passou a ser realidade, graças ao trabalho de artistas que trabalham com jogos de vídeo. Desta forma, o trabalho que se segue também se distingue pela abordagem “*hands-on*”. Queremos com isto dizer que a averiguação do potencial artístico do *medium* não se irá deixar encarcerar pela filosofia e por teorias da arte já que, tais considerações podem tornar os jogos de vídeo como algo abstracto e sobretudo estéril. Longe de ser uma desculpa para adoptar um atalho teórico, realizamos um trabalho de investigação para a disciplina de Estética do professor José Carlos Francisco Pereira intitulado *Estética dos Videojogos (?)* onde estes, se tornaram estrangeiros da sua própria essência, a interactividade. Situação que nos levou a escrever no fim do trabalho “Error 404 – Video Games Not Found” e com o desejo de apresentar novos paradigmas sobre a matéria.

No que diz respeito à bibliografia e tendo em conta a actualidade da temática, propomos uma abordagem eclética, englobando estudos e análises de outras áreas científicas que serviram para sustentar conceitos, mas sobretudo para levantar novas questões e acima de tudo fomentar a interdisciplinaridade. Conscientes de que este é um dos grandes desafios desta “aventura” fomos forçados a recorrer com insistência à internet, nomeadamente, artigos de sites especializados em arte ou em videojogos, documentos avulsos da autoria de professores de universidades dos Estados Unidos da América e da Europa, alguns livros em formato digital que fomos adquirindo, bem como

a alguns *blogs*, nomeadamente Gamescenes, o Gamasutra e o Artsy que incluem entrevistas a curadores e artistas que trabalham com videojogos.

Neste sentido e tendo plena consciência de que esta lacuna bibliográfica poderá ser um constrangimento acrescido, sentimos-nos, porém, mais motivados para a realização deste exercício, que certamente, irá inaugurar uma reflexão, no mínimo, interessante e sobretudo urgente.

## 1 / O videogame como elemento da cultura contemporânea

A história dos videogames é paradoxalmente curta e extensa. Quando se pensa nos primórdios dos videogames pensa-se inevitavelmente no videogame *Pong* (1972). Porém, o *Pong* foi apenas o primeiro videogame de *arcade* a obter sucesso comercial<sup>1</sup> pelo que tal estatuto é um equívoco (generalizado) já que o verdadeiro primeiro videogame foi o *Spacewar!*, criado em 1961 num laboratório do MIT.<sup>2</sup> Seguindo o prelúdio do *Spacewar!* os videogames têm quase sessenta anos e pouco

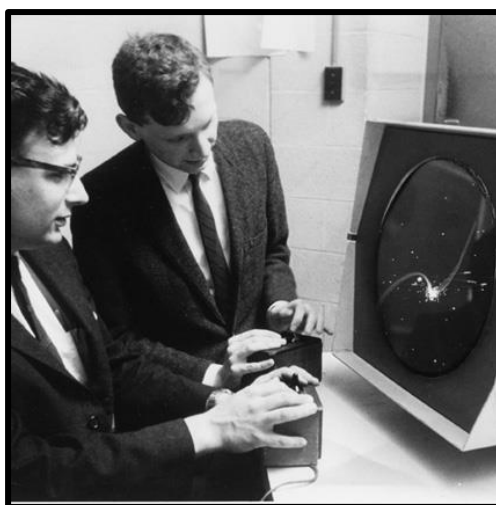


Figura 1 - *Spacewar!* a ser jogado num laboratório do MIT

mais de quarenta anos como forma de expressão da cultura popular. Comparando com os oitenta anos de história da televisão, com os mais de cem anos do cinema e com os mais de quinhentos anos desde a invenção da imprensa, os videogames são uma forma cultural relativamente “adolescente” intimamente relacionado com difusão do cinema, da televisão, dos computadores pessoais e, sobretudo, com os avanços das novas tecnologias.<sup>3</sup>

Na última década, os jogos de vídeo tornaram-se na forma cultural mais preponderante da sociedade contemporânea.<sup>4</sup> Efectivamente, estima-se que existam cerca de 2.5 biliões de gamers<sup>5</sup> espalhados pelo mundo inteiro<sup>6</sup> cujas implicações não se podem negar. Como exemplo, veja-se o efeito que o *Pokémon Go* teve, em 2016, nas grandes

---

<sup>1</sup> KENT, Seteven, 2001, *The Ultimate History of Video Games – From Pong to Pokémon and Beyond – The Story Behind the Craze that Touched Our Lives and Changed the World*, Three Rivers Press, New York, p. 38.

<sup>2</sup> JUUL, Jesper, 2003, *Half-Real Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 5.

<sup>3</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>4</sup> CHAPLIN, Heather; ZIMMERMAN, Eric, 2013, *Manifesto: The 21st Century Will Be Defined By Games*, Kotaku, <https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>, consultado a 29 de Abril de 2018.

<sup>5</sup> Pessoa que tem como hábito jogar jogos de vídeo

<sup>6</sup> STATISTA, 2018, *Number of active video gamers worldwide from 2014 to 2021 (in millions)*, The Statistics Portal, <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>, consultado a 3 de Outubro de 2018.

capitais do mundo inteiro, fazendo todos os amantes dos monstros de bolso sair à rua<sup>7</sup>. Episódio que levou Hillary Clinton (na altura candidata à presidência na Casa Branca) a admitir desejar que houvesse Pokémons nas mesas de voto.<sup>8</sup> Sem grandes surpresas, a comunicação social e alguns teóricos das áreas da literatura, da televisão e do cinema, incumbidos da missão de tornar esta “nova” manifestação lúdica mais clara, fracassam repetidamente em capturar as virtudes e o potencial dos videojogos. O seguinte fiasco conceptual ocorre do facto destes indivíduos não terem qualquer interesse em descobrir e entender o potencial dos jogos de vídeo já que estão seguros de que os videojogos são fundamentalmente, uma perda de tempo<sup>9</sup> e um desaproveitamento da vida real.<sup>10</sup>

Esta tendência condescendente em relação aos videojogos tem algum fundamento visto que, na sociedade contemporânea, os jogos subsistem, comumente, como uma mera forma de entretenimento e divertimento ou como uma maneira de passar o tempo (um *hobby*).<sup>11</sup> Nesta lógica, os jogos são uma actividade recreativa, destinada ao relaxamento e à distracção, através da criação de um espaço de não-trabalho, lúdico. Todavia, daqui emergem uma série de dúvidas<sup>12</sup>:

---

<sup>7</sup> TESTA, Raúl, 2017, *Pokémon Go, A Revolução*, Publico, <https://www.publico.pt/2016/07/25/p3/cronica/pokemon-go-a-revolucao-1826401>, consultado a 3 de Outubro de 2018.

<sup>8</sup> DURCY, Oliver, 2016, *Hillary Clinton just made a 'Pokémon Go' reference on the campaign trail*, Business Insider, <https://www.businessinsider.com/hillary-clinton-pokemon-go-2016-7>, consultado a 3 de Outubro de 2018.

<sup>9</sup> MCGONIGAL, Jane, 2011, *Reality is Broken – Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, The Penguin Press, New York, p. 11.

<sup>10</sup> Jane McGonigal previne no livro *Reality is Broken – Why Games Make Us Better and How They Can Change the World* que a nossa civilização poderá estar a passar por um “mass exodus” para mundos virtuais declarando que os jogos de vídeo poderão estar a preencher certas necessidades humanas que o mundo real já não é capaz de sustentar e de satisfazer. Embora esta advertência possa parecer algo retirado de um livro de ficção científica a verdade é que um estudo publicado no site Pew Research Center dá conta que 97% da população entre os 12 e os 17 anos é *gamer*, situação que nos leva a pensar a ficção como uma eventual realidade. Sobre o assunto, recomenda-se leitura do livro *Reality is Broken – Why Games Make Us Better and How They Can Change the World* de Jane McGonigal e *Exodus to the Virtual World: How Online Fun is Changing Reality* de Edward Castronova.

<sup>11</sup> HUIZINGA, John, 1949, *Homo Ludens – A study of the Play-Element in Culture*, Routledge & Kegan Paul, London, p. 1.

<sup>12</sup> Na realidade, só nos últimos anos é que algumas destas questões começaram a ser investigadas. Em grande parte, graças à geração emergente de teóricos que nasceu em contacto com os videojogos. Referimo-nos a autores como John Sharp, Jesper Juul, Ian Bogosto, Katie Salen, Eric Simmerman, Matteo Bittanti, Mary Flanagan, Domenico Quaranta, Tom Bissell, Katherine Isbister, Miguel Sicart, Jane McGonigal, Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, Susana Pajares Tosca, Bernard de Koven, Greg Costikyan, Ian Bogost, Mary Flanagan e Helen Nissenbaum só para nomear alguns.

- Será assim tão básica a essência dos jogos?
- Será legítimo classificar o conceito de jogo desta maneira simplista?
- Será possível catalogar todos os jogos que conhecemos actualmente como um escape à realidade ou como um mero passatempo?
- Será possível comparar o jogo das escondidas com um videojogo como o *That Dragon, Cancer*?

No que diz respeito à última inquietação, interessa notar que apesar de ambos serem um jogo, apenas um deles expande o conceito clássico de jogo. Na realidade o *That Dragon, Cancer*<sup>13</sup> concebido por Ryan Green e Amy Green, é um jogo de vídeo autobiográfico baseado nas experiências da



família Green quando o seu filho Joel de doze meses foi

diagnosticado com cancro numa fase terminal. O videojogo é estruturado como um jogo de aventura<sup>14</sup> de modo a que o jogador experiencie as pequenas vitórias de Joel e o seu doloroso destino. Sobre a experiência de jogar o *That Dragon, Cancer*, a British Academy of Film and Television Arts (BAFTA) concluiu: “Honest, heart-breaking and poetic, the game explores themes of faith, hope, and love. Perhaps one of the most important games of this century.”<sup>15</sup> Asseverando que, dentro da categoria de jogos, estamos perante algo de “diferente.”

Assim sendo e para responder à questão: se *That Dragon, Cancer* é um simples divertimento para crianças ou pelo contrário, se trata de um jogo que ultrapassa o conceito

<sup>13</sup> O *That Dragon, Cancer* pode ser adquirido na plataforma Steam, seguindo a ligação, [https://store.steampowered.com/app/419460/That\\_Dragon\\_Cancer/](https://store.steampowered.com/app/419460/That_Dragon_Cancer/).

<sup>14</sup> Um jogo de aventura é um jogo de vídeo onde o jogador assume o papel de protagonista numa narrativa (história). Nesta categoria inserem-se jogos como o *Abzû*, *The Witness*, *Firewatch* e *Oxenfree*.

<sup>15</sup> BAFTA, 2017, *The Power of Games Beyond Entertainment*, a British Academy of Film and Television Arts, <http://www.bafta.org/games/features/power-of-games-beyond-entertainment>, consultado a 4 de Outubro de 2018.

clássico de jogo, importante notar que, na verdade, este funciona como um meio de expressão criativa muito para lá do puro entretenimento, já que é um jogo que opera como uma ferramenta para o pensamento conceptual e, neste caso, como recurso para lidar com a dor de perder um filho.

A investigação que se segue, irá se debruçar sobre estas “anomalias” lúdicas sempre com o objectivo de demonstrar que, embora alguns jogos sejam efectivamente jogos, outros poderão ser algo mais... quiçá arte. Todavia, importa referir que o nosso objectivo não é declarar que todos os videojogos são arte mas sim, antes de mais, reconhecer a capacidade artística do *medium*.

A disparidade entre um jogo de escondidas e um videojogo como o *That Dragon, Cancer* forçam a relembrar as palavras de Rosalind Krauss quando em meados de 1979 escreveu acerca da escultura que “And so we stare at the pit in the earth and think we both do and don’t know what sculpture is.”<sup>16</sup> Com efeito, a história repete-se com os videojogos que congregam milhares de pessoas coladas a ecrãs, a maioria das quais, joga, sem saber o que um jogo é e/ou pode ser. Semelhantemente ao que acontece com a escultura, utiliza-se uma categoria universal (o jogo) para autenticar um grupo particular (os videojogos)<sup>17</sup>, uma tendência no mínimo arriscada, visto que, ao forçar o conceito de “jogo” entendido como videojogo corre-se o risco de fazer desvirtuar a essência que é inerente aos videojogos e, eventualmente, desconsiderar experiências novas. Estes receios, longe de serem meras fabulações, são manifestos, de forma indiscutível, em videojogos como o *The Vanishing of Ethan Carter* (2014) ou o *What Remains of Edith Finch* (2017). Ambos os jogos além de serem um importante marco da evolução estrutural dos videojogos são



Figura 3 - Captura de ecrã do videojogo *What Remains of Edith Finch*.

<sup>16</sup> KRAUSS, Rosalind, 2006, *Sculpture in the Expanded Field*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 5.

<sup>17</sup> Idem, *ibidem*.

narrativas na primeira pessoa, experiências híbridas situadas algures entre o cinema, a literatura e os videojogos, vulgarmente chamadas pela indústria de videojogos de “walking simulators”<sup>18</sup>, cuja tradução em português – “simuladores de andar a pé”, apenas lhe emprestam um cunho grotesco e distante do seu efectivo papel.

A expressão “walking simulators” é usada, muitas vezes, de forma pejorativa por aqueles que se recusam a reconhecer estes videojogos como jogos, dada a falta de elementos que compõem um jogo<sup>19</sup>. Assim e como alternativa, vários críticos de videojogos têm designado estas experiências lúdicas como “narrative games” ou “empathy games”.<sup>20</sup> No entanto, Dan Pinchbeck, um designer de videojogos do estúdio The Chinese Room, responsável por jogos do mesmo género rejeita estes rótulos e apesar de reconhecer as dificuldades em definir o termo “jogo”, argumenta que: “[...] *I think it’s one of those things that once you start unpicking it, it starts coming apart at the seams. If it’s all about a game has to have mechanics well then you start to go, well, Space Invaders, is that less of a game than Far Cry because it’s got fewer mechanics? Or, if a game is about having a fail state then does that mean that a game that doesn’t punish you for dying, like a Far Cry game where it happens really trivially, does that make it less of a game than Bloodborne where the stakes for death are higher? Whichever way you come at it, you start unpicking those strands and it doesn’t really make sense apart from the ‘feeling’ of what a game ought to do.*”<sup>21</sup>

Desta forma, comprova-se que, apesar de existirem autores que intitulam o século XXI como “The Ludic Century”<sup>22</sup> e outros que avisam que “It’s inevitable: soon we will all be gamers”<sup>23</sup>, entendendo assim os videojogos como a forma cultural dominante da

---

<sup>18</sup> KOSTER, Raph. 2018, *Why I loved ‘Edith Finch’*, Gamasutra, [https://www.gamasutra.com/blogs/RaphKoster/20180208/314446/Why\\_I\\_Loved\\_quotEdith\\_Finchquot.php](https://www.gamasutra.com/blogs/RaphKoster/20180208/314446/Why_I_Loved_quotEdith_Finchquot.php), consultado a 21 de Maio de 2018.

<sup>19</sup> CAMPBELL, Colin, 2016, *The problem with ‘walking sims’*, Polygon, <https://www.polygon.com/2016/9/28/13076654/the-problem-with-walking-sims>, consultado a 21 de Maio de 2018.

<sup>20</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>21</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>22</sup> HOCKING, Clint, 2011, *The Dominant Cultural Form of the 21st Century*, Click Nothing, [http://www.clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2011/11/redacted-the-dominant-cultural-form-of-the-21st-century.html](http://www.clicknothing.typepad.com/click_nothing/2011/11/redacted-the-dominant-cultural-form-of-the-21st-century.html), consultado a 29 de Abril de 2018.

<sup>23</sup> FAHEY, Rob, 2008, *It’s inevitable: soon we will all be gamers*, The Times, <https://www.thetimes.co.uk/article/its-inevitable-soon-we-will-all-be-gamers-sn0v2p5lfc7>, consultado a 5 de Outubro de 2018.



sociedade contemporânea<sup>24</sup>, a verdade é que a compreensão dos videojogos se mantém extremamente fugaz e, sobretudo, insuficiente.

Embora estas advertências possam parecer um exagero para os *non-gamers*<sup>25</sup>, a verdade é que todos os dias observa-se cada vez mais pessoas fixadas aos ecrãs, seja a verificar e-mails, a acompanhar as notícias, a ver séries, a falar com os amigos através de *smartphones* e de computadores, nos mais variados sítios, desde meios de transportes públicos, locais de trabalho, estabelecimentos de ensino, cafés, festas ou simplesmente no meio da rua. Do mesmo modo repara-se que a larga maioria destes utilizadores também têm por hábito jogar videojogos, sendo comum ver-se pessoas a jogar enquanto esperam pelo autocarro, pelo metro ou por alguém. Nas salas de aula são utilizados como ferramenta de ensino<sup>26</sup> e até nas salas de operação como exercício de relaxamento e de preparação psicológica<sup>27</sup> para os cirurgiões. Diariamente, recebem-se convites para jogar via Facebook de pessoas que, muitas vezes, julgávamos infoexcluídos. Como resultado, constata-se [só nesta última década] como os videojogos se tornaram num dos meios culturais mais significativos amplamente divulgados em diferentes categorias sociais, económicas, idades e de género.

Dada esta proliferação, os videojogos são hoje uma enorme fonte de lucro a par do cinema e da literatura<sup>28</sup> e uma presença diária na vida de milhões de pessoas, até das que não jogam. Actualmente, mesmo aquelas pessoas que não têm por hábito jogar correm o risco de, por um lado, verem a secção cultural dos seus jornais habituais como o Público e/ou New York Times invadidos por *reviews* e críticas de videojogos<sup>29</sup> e por

---

<sup>24</sup> CHAPLIN, Heather; ZIMMERMAN, Eric, 2013, *Manifesto: The 21st Century Will Be Defined By Games*, Kotaku, <https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>, consultado a 29 de Abril de 2018.

<sup>25</sup> Não jogadores.

<sup>26</sup> MCDOWELL, Iain, 2015, *How Derry School is using Minecraft to teach history*, BBC, <http://www.bbc.com/news/uk-northern-ireland-foyle-west-32050072>, consultado a 29 de Abril de 2018.

<sup>27</sup> GARRETT, Ural, 2013, *Florida Surgeons Play Video Games before surgery*, Tech Times, <http://www.techtimes.com/articles/104/20131014/florida-surgeons-play-video-games-before-surgery.htm>, consultado a 29 de Abril de 2018.

<sup>28</sup> MCDONALD, Emma, 2017, *The Global Games Market Will Reach \$108.9 Billion in 2017 With Mobile Taking 42%*, Newzoo, <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>, consultado a 30 de Abril de 2018.

<sup>29</sup> SCHIESEL, Seth, 2011, *It's your (virtual) world. Feel free to roam or slay*, The New York Times, <https://www.nytimes.com/2011/11/26/arts/video-games/the-elder-scrolls-v-skyrim-video-game-review.html>, consultado a 30 de Abril de 2018.



outro lado de, serem surpreendidos por videogames em galerias de arte e em museus de arte como o MoMa<sup>30</sup>, o Smithsonian<sup>31</sup> e o Victoria and Albert<sup>32</sup>.

As tentativas de (re)conciliação entre a arte e os videogames começaram, para muitos nas instituições culturais, e em concreto em 2012, quando o MoMa partilhou no blog *INSIDE/OUT* a notícia de que tinham adquirido, para o seu espólio permanente, uma selecção de catorze videogames que, mais tarde, iriam ser apresentados numa exibição intitulada *Applied Design*.<sup>33</sup> Porém, assim como o *Pong* não foi o primeiro videogame, mas sim o *SpaceWars*, também o MoMa não foi o primeiro a moderar a linha que separa os videogames da arte.

A primeira consideração institucional pelos videogames enquanto forma de arte surgiu no final da década de oitenta no Museum of the Moving Images em Nova Iorque.<sup>34</sup> No dia seis de Junho de 1989, esta instituição inaugurou a primeira retrospectiva museológica de videogames de sempre, numa exposição intitulada *Hot Circuits: A Video Arcade* que dispunha uma selecção de dezassete máquinas de arcade de um espólio de cerca de quarenta e sete.<sup>35</sup> Os videogames eram exibidos como obras, preformadas, cujo atributo de “obra de arte” provinha da intenção do curador para exibi-los como tal.<sup>36</sup> Num pequeno ensaio escrito para o livro *The Medium of the Video Game*, o diretor fundador do museu, Rochelle Slovin conta como, no início, a sua intenção era mostrar como os jogos estavam a inovar e a produzir uma nova forma de visualizar e de sentir, defendendo que “On a general level, I knew that video games were not, as many dismissed them, a

---

<sup>30</sup> ANTONELLI, Paola, 2012, *Video Games: 14 in the Collection, for Starters*, MoMa INSIDE/OUT, [https://www.moma.org/explore/inside\\_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/](https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/), consultado a 30 de Abril de 2018.

<sup>31</sup> Smithsonian American Art Museum, [s.d.], *The Art of Video Games*, Smithsonian American Art Museum Exhibitions, <https://americanart.si.edu/exhibitions/games>, consultado a 30 de Abril de 2018.

<sup>32</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>33</sup> ANTONELLI, Paola, 2012, *Video Games: 14 in the Collection, for Starters*, MoMa INSIDE/OUT, [https://www.moma.org/explore/inside\\_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/](https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/), consultado a 24 de Julho de 2018.

<sup>34</sup> Museum of Moving Images, [s.d.], *Video Games at Moving Image, Museum of the Moving Image Collection Spotlight*, <http://www.movingimage.us/collection/videogames>, consultado a 24 de Julho de 2018.

<sup>35</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>36</sup> Idem, *ibidem*.

trend or fad, but on the contrary, the beginning of something significant. Exactly *what*, I wasn't sure"<sup>37</sup>.

Em 2012, assistimos a uma outra tentativa em ultrapassar a barreira que separa os videojogos da arte com uma exposição no Smithsonian American Art Museum designada *The Art of Video Games*.<sup>38</sup> A ideia da exposição partiu de Chris Melessino que, mais tarde, efectivamente se tornou o curador responsável. Após a aprovação do



Figura 4 - Fotografia da exposição *The Art of Video Games* do Smithsonian American Art Museum.

projeto, o museu criou um grupo consultivo com vinte e um membros<sup>39</sup>, que se baseava nos seguintes critérios para a seleção dos jogos: a qualidade dos efeitos visuais, o uso criativo das novas tecnologias e ainda o modo como o jogo iria seguir a narrativa da exibição.<sup>40</sup> Em suma, o objectivo era explorar e mostrar ao público, num espaço museológico, a evolução dos videojogos ao longo dos seus curtos cinquenta anos de vida. Após uma seleção que totalizava duzentos e quarenta jogos<sup>41</sup> e para reduzir o número excessivo de obras, o público foi convidado a votar através da internet para selecionador os jogos que seriam expostos.<sup>42</sup> O site contou com quase quatro milhões de votos de cento

---

<sup>37</sup> SLOVIN, Rochelle, 2009, *Hot Circuits, Reflections on the first museum retrospective of the video arcade game*, Museum of the Moving Image Source, <http://www.movingimagesource.us/articles/hot-circuits-20090115>, consultado a 24 de Julho de 2018.

<sup>38</sup> Smithsonian American Art Museum, [s.d.], *The Art of Video Games*, Smithsonian American Art Museum Exhibitions, <http://americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/>, consultado a 24 de Julho de 2018.

<sup>39</sup> MELISSINOS, Chris; O'ROURKE, Patrick, 2012, *The Art of Video Games*, Welcome Books, New York, p. 214.

<sup>40</sup> Smithsonian American Art Museum, [s.d.], *The Art of Video Games*, Smithsonian American Art Museum Exhibitions, <http://americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/>, consultado a 24 de Julho de 2018.

<sup>41</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>42</sup> Idem, *ibidem*.

e dezanove mil pessoas de cento e setenta e cinco países diferentes.<sup>43</sup> Por fim foram escolhidos oitenta videojogos.

Numa linha diferente, mas paralela importa referir as instituições culturais que se encarregam de preservar videojogos. Conservar jogos de vídeo pode parecer dispensável, já que o *medium* tem pouco mais de cinquenta anos. Porém, para além de ser um trabalho relevante é, sobretudo, urgente. A maior ameaça para a preservação dos videojogos é a degradação do material físico. Com o passar do tempo os dados e os recursos dos jogos guardados nos cartuchos, nas disquetes e nos CD's perdem a carga eléctrica e a capacidade de armazenar quaisquer dados.<sup>44</sup> [Na prática, isto são más notícias para quem apanhou todos os duzentos e cinquenta e um Pokémons em 2001 nos videojogos *Pokémon Gold* e *Silver* visto que a bateria interna da disquete dura no máximo quinze anos.<sup>45</sup>] Encarregues desta imprescindível tarefa estão instituições como a Bibliothèque Nationale de France<sup>46</sup>, a National Videogame Arcade, a Nostalgica em Portugal<sup>47</sup>, etc. Todavia e ironicamente, a maior parte do trabalho de conservação é realizado pelos piratas online que disponibilizam o *software* ilegalmente em sites de partilha de conteúdos como o Pirate Bay.<sup>48</sup>

---

<sup>43</sup> Smithsonian American Art Museum, [s.d.], *The Art of Video Games*, Smithsonian American Art Museum Exhibitions, <http://americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games/>, consultado a 24 de Julho de 2018.

<sup>44</sup> ALEXANDRA, Heather, 2017, *Why Some Video Games are in Danger of Disappearing Forever*, Kotaku, <https://kotaku.com/why-some-video-games-are-in-danger-of-disappearing-fore-1789609791>, consultado a 28 de Agosto de 2018.

<sup>45</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>46</sup> Bibliothèque Nationale de France, 2016, Des jeux vidéo à la BnF!, Bibliothèque Nationale de France, [http://www.bnf.fr/fr/collections\\_et\\_services/anx\\_videos/a.video\\_jeux\\_video.html](http://www.bnf.fr/fr/collections_et_services/anx_videos/a.video_jeux_video.html), consultado a 28 de Agosto de 2018.

<sup>47</sup> Nostalgica, [s.d.], *Sobre nós*, Nostalgica, <https://nostalgica.pt/sobre/>, consultado a 28 de Agosto de 2018.

<sup>48</sup> ALEXANDRA, Heather, 2017, *Why Some Video Games are in Danger of Disappearing Forever*, Kotaku, <https://kotaku.com/why-some-video-games-are-in-danger-of-disappearing-fore-1789609791>, consultado a 28 de Agosto de 2018.

Um ano após o *The Art of Video Games* e dois andares por cima das obras de Picasso e Van Gogh<sup>49</sup> inaugurou-se, em 2013, no Museum of Modern Art da cidade de Nova Iorque (MoMa) a exposição *Applied Design* que instaurou involuntariamente o debate sobre a arte dos videogames.

A exposição *Applied Design* abriu ao público em 2013, na lógica habitual de rotação anual do espólio permanente do museu no espaço expositivo do departamento de Arquitetura e Design.<sup>50</sup> Organizada por Paola Antonelli (*senior curator*) e Kate Carmody (*curatorial assistant*), a exposição contava com cerca de cem peças recentemente adquiridas.<sup>51</sup> As obras, serviam de testemunho à vitalidade e sobretudo à diversidade e potencialidade do design na época contemporânea. Com o intuito de revelar as novas tendências do design, a exibição apresentava peças que serviam como exemplos máximos da “Era do Design”<sup>52</sup>, testemunhos do engenho invisível [idealmente] do ofício do designer.<sup>53</sup>

Foi dentro da categoria “Interactive Design” que o departamento de Arquitetura e



Figura 5 - Vista da instalação do videogame *Tetris* da exposição *Applied Design* do Museum of Modern Art.

<sup>49</sup> ANTONELLI, Paola, 2013, *Why I brought Pac-Man to MoMa*, TED Talks, [http://www.ted.com/talks/paola\\_antonelli\\_why\\_i\\_brought\\_pacman\\_to\\_moma/transcript?language=en#t-135180](http://www.ted.com/talks/paola_antonelli_why_i_brought_pacman_to_moma/transcript?language=en#t-135180), consultado a 28 de Agosto de 2018.

<sup>50</sup> Museum of Modern Art, 2013, *MoMa's Contemporary Design Gallery Installation Focuses on the Vitality and Diversity of Design*, MoMa Press Release, [https://www.moma.org/documents/moma\\_press-release\\_386891.pdf](https://www.moma.org/documents/moma_press-release_386891.pdf), consultado a 28 de Agosto de 2018.

<sup>51</sup> Museum of Modern Art, 2013, *Selected Works From Applied Design*, MoMa, <https://www.moma.org/collection/works/groups/AppliedDesign>, consultado a 28 de Agosto de 2018.

<sup>52</sup> ANTONELLI, Paola, 2013, *Why I brought Pac-Man to MoMa*, TED Talks, [http://www.ted.com/talks/paola\\_antonelli\\_why\\_i\\_brought\\_pacman\\_to\\_moma/transcript?language=en#t-135180](http://www.ted.com/talks/paola_antonelli_why_i_brought_pacman_to_moma/transcript?language=en#t-135180), consultado a 28 de Agosto de 2018.

<sup>53</sup> Museum of Modern Art, 2013, *MoMa's Contemporary Design Gallery Installation Focuses on the Vitality and Diversity of Design*, MoMa Press Release, [https://www.moma.org/documents/moma\\_press-release\\_386891.pdf](https://www.moma.org/documents/moma_press-release_386891.pdf), consultado a 28 de Agosto de 2018.

Design do MoMa decidiu exibir uma seleção de catorze videogames.<sup>54</sup> O critério de escolha, ao contrário do Smithsonian, não se baseava apenas na qualidade visual ou na importância histórica ou nos desenvolvimentos tecnológicos. Na realidade, passava por despir a nostalgia, pondo em evidência a elegância do código e avaliando o exercício do designer sobre o comportamento do jogador.<sup>55</sup>

Como seria de antever, as tentativas de reconciliação entre a arte e os videogames por parte das instituições culturais revelam como os jogos de vídeo são alvo de um julgamento simples e crú: não são arte. A título de exemplo, aquando a notícia da aquisição de videogames por parte do MoMa, o crítico de arte Jonathan Jones declarou no jornal *The Guardian* “Sorry MoMA, video games are not art”<sup>56</sup>. Trata-se de um discurso familiarmente deprimente. Já em 2010, Roger Ebert, tinha defendido no artigo “Video Games Can Never be Art”<sup>57</sup> [o título fala por si] que os videogames pela sua natureza interactiva não são arte porque são jogos e jogos são jogos.<sup>58</sup> Em 2014 Sarah Kent, uma colaboradora do site *The Arts Desk*<sup>59</sup>, sustentou (no fim da exposição *Applied Design*), de forma perentória, que *“We have this ongoing debate, should we write about video games? Most people are against the idea because it feels wrong – they're not serious enough, they haven't got the right intentions. It's just a marketing tool for kids... They don't count as art because they don't have any kind of self-reflection. They don't think about what they're doing. Their function is to get you involved, unthinkingly and obsessively, like a drug.”*<sup>60</sup>

Depreende-se destes críticos que os videogames são um brinquedo de crianças, sem

---

<sup>54</sup> ANTONELLI, Paola, 2012, *Video Games: 14 in the Collection, for Starters*, MoMa INSIDE/OUT, [https://www.moma.org/explore/inside\\_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/](https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/), consultado a 28 de Agosto de 2018.

<sup>55</sup> ANTONELLI, Paola, 2013, *Why I brought Pac-Man to MoMa*, TED Talks, [http://www.ted.com/talks/paola\\_antonelli\\_why\\_i\\_brought\\_pacman\\_to\\_moma/transcript?language=en#t-135180](http://www.ted.com/talks/paola_antonelli_why_i_brought_pacman_to_moma/transcript?language=en#t-135180), consultado a 28 de Agosto de 2018.

<sup>56</sup> JONES, Jonathan, 2012, *Sorry MoMa, Video Games are Not Art*, *The Guardian*, <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>, consultado a 16 de Agosto de 2018.

<sup>57</sup> EBERT, Roger, 2010, *Video Games Can Never Be Art*, *Roger Ebert's Journal*, <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>, consultado a 16 de Agosto de 2018.

<sup>58</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>59</sup> O maior site britânico de jornalismo artístico e crítica de arte.

<sup>60</sup> STUART, Keith, 2014, *Video Games, Art and Noise: Stereotypes dominate the Today Programme*, *The Guardian*, <https://www.theguardian.com/technology/2014/may/12/video-games-art-and-noise-tired-stereotypes-dominate-today-programme-debate>, consultado a 16 de Agosto de 2018.

qualquer valor intrínseco para além do tecnológico e comercial.<sup>61</sup> Não obstante a ingenuidade destas afirmações, a verdade é que, para o bem e para o mal, elas marcam um momento determinante da cultura contemporânea sendo que isto significa que, finalmente, o debate sobre a arte dos videojogos deixou de ser monocórdico [centrado exclusivamente na voz dos *gamers*] ultrapassando assim as fronteiras e passando a albergar outras vozes, nomeadamente, as do mundo da arte.

Ao mesmo tempo que os críticos de arte criticam a decisão das instituições culturais em exhibir e expor videojogos, os entusiastas do *medium* criticam a forma como os videojogos são expostos e exibidos ou melhor, como não são.<sup>62</sup> Tendo como exemplo a exposição *Applied Design* apenas metade dos videojogos é que podiam na realidade ser jogados, por sua vez, na exposição *The Art of Video Games* apenas cinco (de oitenta) cumpriam essa função, cenário que levou Fred Dutton a escrever no site *Eurogamer* “*The artistry of, say, BioShock or Dark Souls or Shadow of the Colossus unfurls gradually as you play through the game - not in a light-bulb moment while staring at a screenshot. As such, the walls of the Smithsonian are an unsatisfactory, unhelpful conduit to convey their complexities. If anything, the snatches of concept art and gameplay footage on display only serve to show off what an uncomfortable pairing games and art galleries really make.*”<sup>63</sup> Servindo-se de textos, imagens, *screenshots*<sup>64</sup>, *concept art*<sup>65</sup>, vídeos de *gameplay* e entrevistas com os designers<sup>66</sup> as instituições culturais, regra geral, subvertem e domesticam indevidamente a essência dos videojogos, a interactividade, tornando-os em meros objectos estéreis pendurados nas paredes.

---

<sup>61</sup> Após a leitura destas críticas diagnostica-se ao mundo da arte uma espécie de fobia à qual se apelida de “ludectrofobia”. Sobre o assunto iremos publicar um artigo na Revista de Ciências da Arte – Convocarte N° 6/7 intitulado “A Ludectrofobia dos críticos de arte” ao qual recomendamos a leitura.

<sup>62</sup> DUTTON, Fred, 2012, *Has the Art World Finally Fallen for Video Games?*, Eurogamer, <http://www.eurogamer.net/articles/2012-03-26-has-the-art-world-finally-fallen-for-video-games>, consultado a 25 de Agosto de 2018.

<sup>63</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>64</sup> Capturas de ecrã.

<sup>65</sup> Arte feita para determinar a identidade visual de um jogo.

<sup>66</sup> SUELLENTROP, Chris, 2013, *A Museum's Games Are Noto on Pedestals*, New York Times, [http://www.nytimes.com/2013/03/04/arts/video-games/a-museums-games-are-not-on-pedestals.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2013/03/04/arts/video-games/a-museums-games-are-not-on-pedestals.html?_r=0), consultado a 25 de Agosto de 2018.



A escolha em exibir e expor o aspecto visual [som e imagem] dos videogames segue a tendência dos fãs online. Em sites como o Reddit<sup>67</sup>, por exemplo, é prática comum partilhar seleções de recursos singulares de um videogame – *concept art*, animações, música, etc. – que podem ser considerados e apreciados independentemente e fora do contexto dos videogames incutindo nos fãs a inspiração necessária para criarem *fan art*<sup>68</sup> e *covers* musicais<sup>69</sup> e principalmente para fazer publicidade dos estúdios de modo a aumentar o número de cópias vendidas.<sup>70</sup>



Figura 6 - Princess Sarah, Concept Art do videogame *Final Fantasy I*.

Alguns teóricos como John Sharp e Tristan Donovan opõem-se manifestamente a esta tendência,<sup>71</sup> este último, no livro *Replay: The History of Videogames*, contesta a estética dos videogames para a interactividade e para valores com base no design: as mecânicas, os sistemas de recompensas, as regras, os resultados, etc.<sup>72</sup>

Na prática, a inclinação da estética dos videogames para a interactividade evidencia sérias inquietações, particularmente a de que a história recente dos videogames é complementada por uma história de estudos teóricos e estéticos ainda mais curta<sup>73</sup> e por

---

<sup>67</sup> O Reddit é uma plataforma de partilha de conteúdos online conhecido vulgarmente pelos utilizadores como a *front page* da Internet, isto porque, o conteúdo em exibição na primeira página do Reddit é o conteúdo votado como relevante por milhares de utilizadores anónimos

<sup>68</sup> Fan art são trabalhos artísticos criados por fãs baseados em obras de ficção.

<sup>69</sup> TOTTEN, Christopher W., 2017, “Game Levels as Works of Art, Architecture, and Design” in *Video Game Art Reader Vol. 1 N° 1*, 1 de Janeiro de 2017, p. 11.

<sup>70</sup> SHEA, Cam, 2009, *Blizzard Studio Tour*, IGN, <http://www.ign.com/articles/2009/07/01/blizzard-studio-tour>, consultado a 15 de Agosto de 2018.

<sup>71</sup> TOTTEN, Christopher W., 2017, “Game Levels as Works of Art, Architecture, and Design” in *Video Game Art Reader Vol. 1 N° 1*, 1 de Janeiro de 2017. p. 11.

<sup>72</sup> Sharp; Tristan Donovan, 2010, *Replay: The History of Video Games*, Yellow Ant, East Sussex, p. 371.

<sup>73</sup> JUUL, Jesper, 2003, *Half-Real Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 11.

práticas curatoriais<sup>74</sup> numa fase embrionária.<sup>75</sup>

Assim sendo, e partindo do pressuposto que os videojogos irão ocupar [cada vez mais] as paredes dos museus de arte, é necessário não só jogar, como também reflectir e sobretudo indagar sobre várias questões, nomeadamente: O que são? Como funcionam? O que queremos deles? Como se enquadram nas nossas vidas? E o que se pretende mostrar?

Norteados pelo objectivo de desenvolver um *corpus* de conhecimento ainda por alcançar no que diz respeito ao tratamento dos videojogos<sup>76</sup>, as próximas páginas pretendem responder a estas questões de modo a possibilitar diálogos abrangentes sobre os videojogos e o seu estranho potencial artístico.

---

<sup>74</sup> Sobre a curadoria de videojogos recomenda-se leitura do artigo *Game Levels as Works of Art, Architecture, and Design* publicado no *Video Game Art Reader de 2017* de Christopher W. Totten. No qual o *game artist* residente da American University sugere reunir e levantar comparações entre o *game design* e a arquitectura para possibilitar e facilitar a legitimação dos videojogos como uma forma cultural. Nesta linha de pensamento, as exposições de videojogos podem [e devem] começar a explorar soluções já testadas, nas exposições de arquitectura. Por exemplo, tal como a Garagem Sul do Centro Cultural de Belém expõe modelos, maquetas e documentos de construção para aduzir ao ofício do arquitecto e a obras arquitectónicas, as exposições de *game design* podem, na mesma lógica, destacar a jogabilidade e o ofício do designer através de *insights* do processo de criação, as fases alfa e beta do desenvolvimento, o *concept art* e a evolução de protótipos focados na jogabilidade cinza a vibrantes e alegres experiências de jogo.

<sup>75</sup> No entanto, importa referir que as tendências que os museus e as galerias de arte têm tido, nos últimos anos, nomeadamente, de contratar curadores dedicados aos videojogos ou profissionais da indústria *mainstream*; de adquirir videojogos para os seus espólios permanentes; de organizar exposições dedicadas ao *medium* e/ou a incluir videojogos em exposições juntamente com outros média, revelam um momento positivo que sinaliza uma crescente sensibilidade acerca da importância dos videojogos na cultura e na história da arte contemporânea.

<sup>76</sup> ROMUALDO, Sofia, 2017, “Curating the Arcade: Strategies For the Exhibition of Videogames” in *International Journal of Film and Media Arts* vol. 1 nº 2, [S.I.], p. 35.



## 2 / A origem de jogar e da criação de jogos

Para as formas de vida mais primitivas do nosso planeta substistirem [como as bactérias] estas têm de se adaptar ao ambiente, e para tal, permanecem em constante mutação. Estas transformações são guardadas nos seus genes e transmitidas quando as bactérias se multiplicam. A este processo de transmissão de dados, os cientistas chamam de evolução.<sup>77</sup> A evolução é uma das únicas maneiras que as formas de vida mais primitivas do nosso planeta têm para transmitir conhecimento entre elas e, é deste modo, que se explica como é que todos os anos surge nas notícias um novo surto de gripe mais forte e resistente à medicação encontrada pelos investigadores do ano anterior.

Os répteis, sendo uma espécie mais avançada, são capazes de aprender novos comportamentos e, ao mesmo tempo, de armazenar informações na memória, porém, estes não têm meios para transmitir essas informações entre si.<sup>78</sup> O mesmo não se pode dizer dos mamíferos. São vários os estudos que testemunham como as crias dos leões precisam de aprender a caçar com a mãe para sobreviverem durante a idade adulta e se manterem saudáveis. Assim sendo, fica claro que os comportamentos dos mamíferos podem ser e são partilhadas entre si.<sup>79</sup>

Com efeito, ao viverem em grupos sociais, os animais adquirem capacidade de aprender entre si. É esta transmissão de conhecimento que, de acordo com Greg Costikyan, dá início à cultura.<sup>80</sup> Em 2002 um artigo no *National Geographic* testemunha a ocorrência deste fenómeno [a origem da cultura] em diferentes grupos de primatas. Para este estudo, um grupo internacional de cientistas reuniu durante cerca de 30 anos dados que os levaram a concluir que os padrões comportamentais entre as diferentes populações de orangotangos de Borneo, Sumatra e Indonésia mostram evidências de culturas

---

<sup>77</sup> HALL, Brian K; HALLGRIMSSON, Benedikt, 2008, *Strickberger's Evolution*, Jones and Bartlett Publishers, Sudbury, p.4.

<sup>78</sup> HIGGINS, Charlie, 2018, *How Do Reptiles Reproduce? Care of Young*, Sciencing, Nature, <https://sciencing.com/do-reptiles-reproduce-5447988.html>, consultado a 14 de Março de 2018.

<sup>79</sup> HARDING, Naomi, 2015, *How do lions care for their young?*, Animal Answers, World of Animals, <https://www.animalanswers.co.uk/blog/how-do-lions-care-for-their-young/>, consultado a 14 de Março de 2018.

<sup>80</sup> COSTIKYAN, Greg, 2013, *Uncertainty in Games*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 3.

distintas<sup>81</sup>. Este estudo é relevante uma vez que estes cientistas através da observação aturada chegaram à gênese cultural dos primatas que está assente em dois traços comportamentais: “communication and **play**”<sup>82</sup>.

Na prática, este estudo, prova como o ser humano não é o único ser cultural e atesta a importância “de jogar” na evolução das espécies. Todavia, ao afirmar que, num sentido antropológico, os primatas também possuem cultura somos levados a questionar se a cultura não será um fenómeno exclusivamente humano? A virtude da cultura humana está na nossa capacidade de manipular, transmitir e entender a própria cultura. A nível da transmissão observe-se os efeitos que a invenção da escrita teve na cultura das primeiras civilizações que nasceram no berço da Mesopotâmia e, mais contemporaneamente, o efeito que a invenção da internet teve e continua a ter na nossa cultura. Superior à aptidão comunicativa humana está a tendência de que tudo o que o homem pratica por natureza [necessidade] torna mais complexo, reifica e leva a um grau excedente. Para melhor ilustrar esta situação recorre-se às palavras de um compositor de música ambiente britânico, Brian Eno para quem “*Culture is everything we don’t have to do. Culture consists of the gratuitous stylistic extras that we add to the things we do have to do. You have to eat, but you don’t have to decorate elaborately prepared curries with silver leaf. You have to move around, but you don’t have to dance. Culture is a biological drive for humans. It is not something that we just add on at the end, after we’ve dealt with all those survival problems, but something we keep doing all the time.*”<sup>83</sup>

Subtrai-se deste raciocínio que o fenómeno da cultura humana, para além de ser fundamental e característico da sociedade humana é, também, básico da nossa própria natureza/essência.

No entanto e para além do fenómeno da cultura, o ser humano partilha, com os animais, a capacidade de jogar.<sup>84</sup> Jogar, como se constatou é fundamental para o crescimento e para o desenvolvimento das espécies mais avançadas. No que diz respeito

---

<sup>81</sup> MAYELL, Hillary, 2002, *Orangutans Show Signs of Culture, Study Says*, National Geographic, News, [https://news.nationalgeographic.com/news/2002/12/1220\\_021226\\_orangutan.html](https://news.nationalgeographic.com/news/2002/12/1220_021226_orangutan.html), consultado a 14 de Maio de 2018.

<sup>82</sup> MAYELL, Hillary, 2002, *Orangutans Show Signs of Culture, Study Says*, National Geographic, News, [https://news.nationalgeographic.com/news/2002/12/1220\\_021226\\_orangutan.html](https://news.nationalgeographic.com/news/2002/12/1220_021226_orangutan.html), consultado a 14 de Maio de 2018.

<sup>83</sup> *Apud.* SIVERS, Derek, [s.d.], *A quiet place to think about music*, Music Thoughts, <https://musictoughts.com/t/114>, consultado a 15 de Maio de 2018.

<sup>84</sup> HUIZINGA, John, 1949, *Homo Ludens – A study of the Play-Element in Culture*, Routledge & Kegan Paul, London, p. 6

aos jogos entre os animais John Huizinga repara que “*They invite one another to play by a certain ceremoniousness of attitude and gesture. They keep to the rule that you shall not bite, or not bite hard, your brother’s ear. They pretend to get terribly angry. And - what is more important- in all these doings they plainly experience tremendous fun and enjoyment*”<sup>85</sup>. Portanto, como nota introdutória ao estudo sobre os jogos [ludologia] pretende-se fazer notar que jogar é uma actividade sincera, não séria e, particularmente divertida.

Jogar “no estilo dos animais” pode ser observado igualmente entre as crianças mais novas. Nos jardins de infância, ou em outro qualquer espaço é possível reparar nas crianças que saltam, que correm, que brincam aparentemente sem sentido, do mesmo modo que no Youtube milhares de vídeos mostram pequenos gatos e cães a correr e a esconderem-se nos mais variados recantos, de forma igualmente aleatória. Todavia, enquanto os gatos e os cães jogam sempre da mesma forma, isto, é repetem os trajectos e /ou as peripécias, as crianças, ultrapassando a simples repetição, acabam, ao longo do seu crescimento, por elaborar e/ou a moderar comportamentos, a imaginar cenários e a negociar regras e funções entre si. Este fenómeno acontece inclusive em mundos e personagens fictícias como nas tiras de banda desenhada de Bill Watterson, por exemplo. Aborrecidos durante um fim de semana, Calvin e Hobbes começam a brincar sozinhos, nas primeiras sessões de jogo correm e saltam aparentemente sem sentido, porém, mais tarde, negociam uma condição, nenhuma regra pode ser usada duas vezes e desta forma nenhum jogo é igual ao anterior e assim, nasce do acto de jogar o jogo “CalvinBall”.



Figura 7 - WATTERSON, Bill, 2005, *Calvin and Hobbes - É um mundo Mágico*, Gradiva, Lisboa.

O que as crianças fazem sem dar conta é algo que nenhum animal é capaz de fazer. No caso de Calvin e Hobbes, observa-se como as duas personagens jogando entre si criam

<sup>85</sup> HUIZINGA, John, 1949, *Homo Ludens – A study of the Play-Element in Culture*, Routledge & Kegan Paul, London, p. 1.

um comportamento instintivo de forma expressiva, significativa, criativa e única por outras palavras, um jogo. É nesta produção de jogos que, de acordo com Johan Huizinga a cultura humana começa a se desenvolver.<sup>86</sup> Deste modo, a cultura humana destaca-se não através do acto de jogar (comum a todos os mamíferos) mas sim pela criação de jogos.

A humanidade tem jogos profundamente enraizados na sua história. Hoje, muitos desses jogos funcionam como artefactos [memórias] que são agora expostas em museus como o Louvre.<sup>87</sup> Facilmente se observa, nos livros de história da cultura e das artes, esculturas gregas [como o *Discóbolo*<sup>88</sup>], que aludem aos jogos/competições de teor físico da Grécia antiga, assim como jogos de tabuleiro em forma de hipopótamos vindos do Egipto<sup>89</sup> ou tabuleiros de xadrez do século XV da corte de diferentes reis franceses que, por sua vez, passaram a fazer parte de coleções de museus de arte, cultura e história.<sup>90</sup> Estes artefactos lúdicos, de acordo com Huizinga, são os mais valiosos testemunhos de expressão e de interpretação da vida e do mundo da civilização humana.<sup>91</sup>

A análise destes artefactos lúdicos coloca em evidência o desejo humano de criar regras e espaços seguros e temporários para o lazer. A partir da exploração despreocupada de um outro ambiente, que ultrapassa a esfera do quotidiano, o ser humano constrói artefactos cerebrais elaborados, íntimos e únicos.

Por mais estranho que pareça, existe uma linha directa entre dois gatos a brincar entre si e Marcel Duchamp a jogar xadrez com John Cage. Ambos os casos são uma forma de jogo, contudo, o primeiro é um jogo ilimitado, improvisado e simples, enquanto que o

---

<sup>86</sup> HUIZINGA, John, 1949, *Homo Ludens – A study of the Play-Element in Culture*, Routledge & Kegan Paul, London, p. 34.

<sup>87</sup> Louvre, [s.d.], *Selected Works - Game's On*, Etablissement Public du Musee du Louvre, <https://www.louvre.fr/en/selections/game%E2%80%99s>, consultado a 15 de Maio de 2018.

<sup>88</sup> Louvre, [s.d.], *Discus thrower or “Discobolus”*, Etablissement Public du Musee du Louvre, <https://www.louvre.fr/en/oeuvre-notices/discus-thrower-or-discobolus?selection=44856>, consultado a 15 de Maio de 2018.

<sup>89</sup> Louvre, [s.d.], *Game board in the form of a hippopotamus*, Etablissement Public du Musee du Louvre, <https://www.louvre.fr/en/oeuvre-notices/game-board-form-hippopotamus?selection=44856>, consultado a 15 de Maio de 2018.

<sup>90</sup> Louvre, [s.d.], *Chess set*, Etablissement Public du Musee du Louvre, <https://www.louvre.fr/en/oeuvre-notices/chess-set?selection=44856>, consultado a 15 de Maio de 2018.

<sup>91</sup> HUIZINGA, John, 1949, *Homo Ludens – A study of the Play-Element in Culture*, Routledge & Kegan Paul, London, p. 46.

segundo é o produto de milhares de anos de elaboração e refinamento cultural (entre dois dos maiores artistas de arte moderna).



Figura 8 - Dois gatos a jogar.



Figura 9 - Marcel Duchamp e John Cage a jogar um jogo de xadrez.

Este exemplo, embora anedótico, alude a um simples facto: o “jogo” (*game*) é o termo que se aplica a um tipo particular de actividade humana que nasce do impulso de jogar (*play*). Do mesmo modo que os romances e os filmes são as formas artísticas que derivam do impulso humano de contar histórias e a música é a forma artística que deriva do prazer pelo som, o “jogo” é a forma artística que deriva do impulso de jogar e de se divertir.<sup>92</sup>

---

<sup>92</sup> COSTIKYAN, Greg, 2013, *Uncertainty in Games*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 7.

### 3 / A natureza e o significado de jogar e de jogos de acordo com:

Com o intuito de desenvolver uma gramática capaz de possibilitar diálogos abrangentes sobre os videojogos e o seu verdadeiro potencial artístico. Propomos nas páginas que se seguem, uma reflexão em torno de dois conceitos vitais: **jogar** (*play*) e **jogo** (*game*).

#### 3 – 1 / Jogar ≠ Jogos

Após algumas susintas apreciações sobre a origem de jogar e dos jogos e, antes de qualquer tentativa de definição pretende-se, neste capítulo, interrogar como é que jogar se relaciona com o jogo.

A primeira questão é saber se jogar e jogo se referem à mesma coisa, e novamente, nos debatemos com uma questão de linguagem, de contornos nem sempre fáceis. Na língua inglesa há uma clara distinção a nível da grafia entre a palavra jogar e jogo: jogar é *play* e jogo é *game*. Porém, tal não acontece em outras linguas tais como a portuguesa, espanhola, francesa, alemã e entre outras. A título exemplificativo, atente-se nas seguintes frases: “jogar um jogo” em português, “jugar un juego” em espanhol, “jouer à un jeu” em francês e “spielt ein spiel” em alemão, casos em que para fazer referência a jogar e jogos se apresentam versões diferentes da mesma expressão. Embora na sua génese a língua portuguesa sugira que jogar e jogos têm significados semelhantes a verdade é que embora sejam duas ideias com significados concatenados, são distintos [tal como implícito na língua inglesa].

Apesar de impercetível na língua portuguesa, os vocábulos jogar e jogo apresentam uma relação surpreendentemente complexa. Porém, a saber à partida jogar é um verbo e por isso, refere um meio onde o jogo acontece, por sua vez a palavra jogo é um substantivo que designa um certo tipo de actividade.

Sobre a ligação entre jogar e jogos, Katie Salen e Eric Zimmerman em *Rules of Play: Game Design Fundamental*, sugerem dois tipos de relações:

1 – Jogos como uma subcategoria de jogar: uma vez que apenas algumas formas de jogar constituem jogos.<sup>93</sup> Dificilmente poder-se-ia dizer que a actividade de dois cães a brincar num jardim ou um grupo de crianças a se exercitar no ginásio da escola,

---

<sup>93</sup> SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric, 2004, *Rules of Play – Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 84.

constituem jogos. Para estas actividades serem jogos, os jogadores têm de obedecer a um determinado número de regras que formalizem a actividade. No caso do ginásio e embora correr, marchar ou saltar possa constituir uma forma de jogar (*play*) não constitui nenhum jogo. Para um jogo germinar destas actividades seria necessário por exemplo, as crianças se organizarem sorteando uma pessoa para apanhar as outras todas e, sempre que essa criança apanhasse

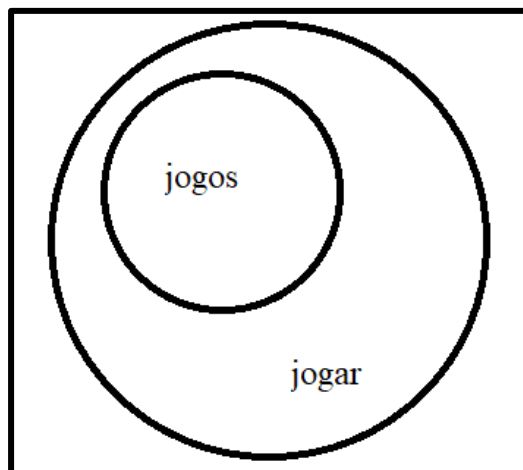


Figura 10 - Jogos como uma subcategoria de jogar.

outra teria de ficar de braços dados com ela, até apanhar as restantes [jogar à apanhada]. Subentende-se desta forma que jogar é mais flexível e menos organizado que os jogos.<sup>94</sup>

2 – Jogar como uma componente dos jogos: em retribuição, jogar é uma subcategoria de jogos.<sup>95</sup> Como meta-referência, este trabalho pode servir de exemplo uma vez que, neste caso particular, não se pode falar de videogames sem se falar da experiência de jogar videogames. A experiência de jogar é a melhor maneira de encarar e de pensar sobre os jogos.

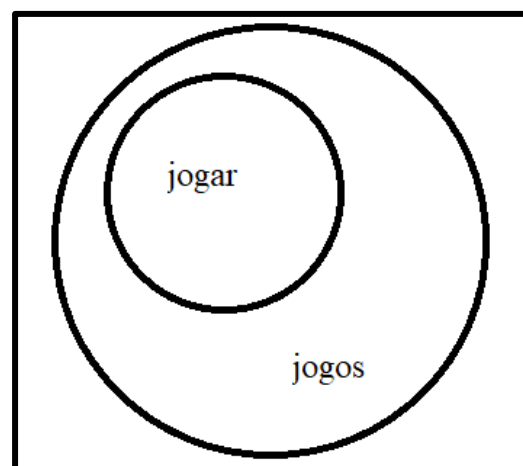


Figura 11 - Jogar como uma subcategoria de jogos.

Esta dupla formulação entre jogar e jogos pode parecer contraditória. Contudo, mostra como existem diferenças essenciais entre as palavras “jogar” e “jogos”, ainda que a língua portuguesa não as reconheça. O inglês é, por esse motivo, uma “anomalia” feliz e útil, dado que os diferencia<sup>96</sup>, facilitando assim uma melhor compreensão. No entanto, e correndo riscos, no próximo capítulo recorrer-se-á à terminologia portuguesa para

<sup>94</sup> SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric, 2004, *Rules of Play – Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 84.

<sup>95</sup> Idem, *ibidem*, p. 85.

<sup>96</sup> PARLETT, David, 1999, *The Oxford History of Board Games*, Oxford University Press, New York, p. 1.

distinguir jogos e jogar. Atente-se que as definições de jogar e jogo aqui apresentadas foram escritas em outros idiomas pelo que encerram em si conceitos/interpretações linguísticas e culturais muito próprias. Assim sendo, a reflexão poderá apresentar desvios e até choques, que se pretenderá ultrapassar e combater ao longo do trabalho.



### 3 – 2 / Jogar (Play):

Jogar, apesar de ser uma actividade cultural e social específica é um conceito notoriamente difícil de definir. No entanto, distinguem-se historicamente dois campos de estudo sobre a temática. Se por um lado, alguns autores vêem o acto de jogar como algo voluntário, intrínseco, importante para a estruturação das classes e, conseqüentemente da sociedade, como por exemplo Johan Huizinga outros entendem-no como um ritual, um meio de expressão ou de comunicação que acontece de forma inata na natureza, como é o caso de Brian Sutton-Smith.<sup>97</sup>

Não sendo possível abarcar todos os autores que trabalharam este tema, nem tão pouco rever todas as teorias sobre jogar [tema de uma tese só por si] analisar-se-á, em contrapartida, os aspectos do acto de jogar que são semelhantes e evidentes nas várias definições apresentadas. Salienta-se dois autores, Brian Sutton-Smith autor do livro *Child's Play* e Johan Huizinga autor da famosa obra, *Homo Ludens* que apresentam as visões mais completas e decifráveis sobre a temática pelo que defender-se-á o jogar como um conceito plausível a várias formas de entendimento.

#### 3 – 2 – 1 / Brian Sutton-Smith

Brian Sutton-Smith, natural da Nova Zelândia, faleceu em 2015, tendo dedicado grande parte da carreira à ludologia com várias importantes publicações sobre a temática, das quais destacamos: *The Study of Games* (1971), *Child's Play* (1971), *Play and Learning* (1979), *Toys and Culture* (1986) e, *The Ambiguity of Play* (1997).

Foi com esta última obra, que o antropólogo se tornou num dos líderes da área da ludologia do século XX<sup>98</sup>, tendo-se focado naquilo que apelida de “*rhetorics of play*”. As retóricas de jogar foram maioritariamente desenvolvidas ao longo de vinte anos em parceria com a Association for the Study of Play, uma organização que incluía académicos de diferentes áreas (antropólogos, sociólogos, psicólogos, historiadores,

---

<sup>97</sup> FLANAGAN, Mary, 2009, *Critical Play Radical Game Design*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, pp. 4 e 5.

<sup>98</sup> Idem, *ibidem*.

zoólogos, filósofos, artistas, biólogos, etc.)<sup>99</sup>. No American Journal of Play, Sutton-Smith, enquanto membro da associação, admite de como nos primeiros anos achou (arrogantemente) que a maioria dos seus pares não sabia do que estava a falar, tendo, anos mais tarde, percebido que cada disciplina tinha as suas próprias noções de jogar, noções com as quais, com o tempo, o autor se foi reconciliando.<sup>100</sup> Em suma, a obra *The Ambiguity of Play*, evidencia que a maioria dos académicos, das mais diferentes áreas, pressupõe que jogar é substancialmente uma forma de progresso “*rhetorics of progress*”, um exercício de poder “*rhetorics of power*”, uma crença no destino “*rhetorics of fate*”, uma reivindicação de identidade “*rhetorics of identity*”, uma forma de frivolidade “*rhetorics of frivolity*”, uma questão da imaginação “*rhetorics of the imaginary*” ou uma manifestação da experiência pessoal “*rhetorics of frivolity*”, acabando por tornar patente que “[...] the meaning of play is, in part, a function of the ideas of those who think about them.”<sup>101</sup>

Para lá das retóricas, Brian Sutton-Smith define o acto de jogar como uma actividade divertida, voluntária, intrinsecamente motivadora, incorporando livre arbítrio (liberdade de escolha), actuando como um escape à realidade e, fundamentalmente excitante.<sup>102</sup> De igual forma, o autor sugere que jogar surge como o modelo comportamental funcional de variabilidade de espécies, através da incorporação de um *feedback* mental que mantém uma espécie flexível a processos evolutivos.<sup>103</sup> Concomitantemente, o autor compara jogar com o acto sexual, argumentando que “*Sex, like play, may be pleasurable for its own sake, but it nevertheless serves an evolutionary purpose through childbirth. Play is also a pleasure for its own sake, but its genetic gift is perhaps the sense that life, temporarily at least, is worth living. Play we might conceptualize as what I came to call a viability variable, one supplied as a genetically based technique that allows us to triumph over regular, ordinary distresses and disasters or, more simply, to feel good about life in general. Perhaps as birth is the evolutionary salute to sex, a general feeling of viability is the evolutionary*

---

<sup>99</sup> SMITH, Brian Sutton, 2008, “Play Theory – A Personal Journey and New Thoughts” in American Journal of Play, Summer 2008 Issue, p. 114

<sup>100</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>101</sup> *Apud.* SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric, 2004, *Rules of Play – Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 22.

<sup>102</sup> SMITH, Brian Sutton, 1997, *The Ambiguity of Play*, Harvard University Press, London, p. 174.

<sup>103</sup> FLANAGAN, Mary, 2009, *Critical Play Radical Game Design*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 5.

*salute to play. Just as sex, though fun, can also create birth, so, too, can play, which is also fun, create a lively viability. Thus do both fulfill their evolutionary tasks.*”<sup>104</sup>

Ao estabelecer esta comparação Brian-Sutton Smith acaba por amparar a ideia de que jogar começa como uma actividade importante da evolução dos mamíferos, conservando-se como um método relevante para os seres humanos se reconciliarem com o seu “eu” dentro da natureza, da cultura e da sociedade onde se inserem. Neste aspecto, jogar assemelha-se tanto ao sexo como à religião, tidas como duas formas de salvação da espécie humana.<sup>105</sup>

Quase dez anos após a publicação de *The Ambiguity of Play*, a avaliação de Brian Sutton-Smith no *American Journal of Play* assegura que a sua abordagem sobre como estudar o acto de jogar, constituiu apenas um ramo de análise para um complexo (cada vez mais) de funções lúdicas e que, até mesmo com a criação de sete retóricas, ainda existem actividades lúdicas que lhe escapam<sup>106</sup> (talvez o autor esteja a falar de videojogos).

### 3 – 2 – 2 / Johan Huizinga

Publicado em 1938, o trabalho de Johan Huizinga<sup>107</sup>, intitulado *Homo Ludens*, concentra-se na natureza do acto de jogar e nas mudanças de significado que o acto de jogar e o jogo tiveram nas sociedades europeias do período clássico e dos tempos modernos. Na prática, o livro é um dos primeiros estudos científico-lúdicos que estabelece uma ligação entre a natureza visceral e combativa dos jogos, à guerra, à poesia, à arte, à religião e a outros elementos essenciais da cultura. Desta maneira, o *Homo Ludens* é uma das melhores tentativas de redefinir e elevar o significado de jogar e jogo pelo que a tese postulada é de superior valor ainda nos nossos dias.

---

<sup>104</sup> SMITH, Brian Sutton, 2008, “Play Theory – A Personal Journey and New Thoughts” in *American Journal of Play*, Summer 2008 Issue, p. 97.

<sup>105</sup> Idem, *ibidem*, p. 124.

<sup>106</sup> Idem, *ibidem*, pp. 123 e 124.

<sup>107</sup> Nascido em 1872, Johan Huizinga foi um historiador natural da Holanda. Reconhecido internacionalmente pelas obras *The Autumn of the Middle Ages* de 1919, *Erasmus* de 1924 e sobretudo pelo livro *Homo Ludens*, Huizinga foi um duro crítico da cultura de massa e do feticismo tecnológico por parte do homem moderno.

De acordo com Huizinga a história recente ao classificar jogar e jogos como triviais e frívolos<sup>108</sup>, está a contribuir largamente para a sua difamação. O autor convida-nos portanto, a ir em sentido contrário, ao propor que o estudo das formas lúdicas seja levado mais a sério já que, jogar é mais antigo e autêntico que a civilização, o cerne da civilização humana.<sup>109</sup>

A obra distingue cinco características do acto de jogar. Em primeiro lugar, jogar é uma actividade relativamente livre e/ou voluntária suspensa no tempo<sup>110</sup>, podendo ser adiada ou interrompida a qualquer momento. É uma experiência efectuada por lazer durante o tempo livre.<sup>111</sup> Nunca é imposta por necessidade física ou por obrigação moral e caso seja forçada, torna-se numa obrigação/tarefa (uma função culturalmente reconhecida como por exemplo um ritual ou uma cerimónia).<sup>112</sup>

Em segundo lugar, jogar distingue-se dos assuntos do quotidiano pela ausência de consequências materiais, na medida em que jogar não é “normal”<sup>113</sup> ou melhor, um intervalo da vida real para uma esfera temporária de actividade, com um arranjo próprio que funciona como um *intermezzo* da vida quotidiana.<sup>114</sup>

Jogar, em terceiro lugar, distingue-se de outras actividades pela delimitação de espaços próprios, ideias de tempo, roupas/equipamentos e sobretudo regras. “These rules in their turn are a very important factor in the play-concept. All play has its rules. They determine what ‘holds’ in the temporary world circumscribed by play.”<sup>115</sup> Jogar é uma actividade isolada e delimitada, contendo o seu próprio fluxo e significado. Quando o acto de jogar acontece espontaneamente todo ele é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação e separação (não tem forma restringida). Porém, assim que o acto lúdico é delimitado e regulamentado a actividade assume imediatamente uma forma fixa passando a ser um fenómeno e/ou uma actividade cultural, ou seja, um jogo. Através desta

---

<sup>108</sup> HUIZINGA, John, 1949, *Homo Ludens – A study of the Play-Element in Culture*, Routledge & Kegan Paul, London, p. 5.

<sup>109</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>110</sup> Idem, *ibidem*, p. 7.

<sup>111</sup> Idem, *ibidem*, p. 8.

<sup>112</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>113</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>114</sup> Idem, *ibidem*, p. 9.

<sup>115</sup> Idem, *ibidem*, p. 11.

transmutação, o acto de jogar, perdura na mente dos jogadores e quando transmitida de geração em geração torna-se tradição.<sup>116</sup>

Em quarto lugar, jogar é marcado pela tensão, ou melhor, pela maneira como se honra as regras e, ao mesmo tempo, pela desordem e a transgressão das mesmas. Embora o acto de jogar esteja fora do alcance das balizas (sociais e religiosas) do bem e do mal, o elemento de tensão (seguir as regras ou não) confere à actividade um certo valor ético. Mesmo que os jogadores sintam um desejo ardente de ganhar devem ser correctos com as regras acordadas e justos com os restantes participantes da actividade lúdica.<sup>117</sup> Nesta medida, jogar funciona como um teste às virtudes do jogador, um teste à coragem, à força, ao intelecto e, ao sentido de justiça. Pelo contrário, quando as regras são quebradas o mundo do jogo colapsa e termina aquela espécie de encantamento ao qual todos “obedeciam”. Sempre que o árbitro sopra o apito e interrompe “o feitiço” da actividade lúdica, activa [(in)voluntariamente] a vida real. O jogador que desrespeita as regras ou as ignora é um trapaceiro, alguém que não merece confiança e que apenas merece a expulsão do jogo. Todavia, importa reter que o objectivo do batoteiro ao fingir estar a seguir as regras não é terminar o jogo, mas apenas sair vencedor.<sup>118</sup>

Em quinto, o jogo promove a união dos participantes em sociedades “secretas” ou estranhas (fora do forro do quotidiano). Fazer parte de um grupo de jogo cria um sentimento de união e companheirismo que vai para além do momento que se está a jogar<sup>119</sup>, e que do ponto de vista sociológico se pode explicar pela capacidade de sustentar o sentimento de pertença [a um grupo] na medida em que “The club pertains to play as the hat to the head”<sup>120 121</sup>.

Embora a descrição de Huizinga deva ser a peça fulcral para qualquer estudo do lúdico, os exemplos de brincadeiras e de jogos fornecidos pelo autor são pouco

---

<sup>116</sup> HUIZINGA, John, 1949, *Homo Ludens – A study of the Play-Element in Culture*, Routledge & Kegan Paul, London, pp. 9 e 10.

<sup>117</sup> Idem, *ibidem*, p. 11.

<sup>118</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>119</sup> Idem, *ibidem*, p. 12.

<sup>120</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>121</sup> No sentido de sintetizar as características de jogar recorre-se ao resumo de John Huizinga quando sustenta que “*Summing up the formal characteristics of play we might call it a free activity standing quite consciously outside ‘ordinary’ life as being ‘not serious’, but at the same time absorbing the player intensely and utterly. It is an activity connected with no material interest, and no profit can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space according to fixed rules and in an orderly manner. It promotes the formation of social groupings which tend to surround themselves with secrecy and to stress their difference from the common world by disguise or other means.*”

desenvolvidos e até mesmo controversos. Para começar, Huizinga foca-se sobretudo nas práticas lúdicas dos adultos e não das de crianças e estranhamente, fala mais das práticas lúdicas dos animais do que das de crianças. O manifesto desinteresse acerca de jogos de um só jogador (solitários) comprova, que na sua perspectiva, estes têm pouca importância a nível cultural.<sup>122</sup> Para além do mais, ao centrar o estudo quase exclusivamente no papel cultural que os jogos detiveram na história europeia, fica patente que a abordagem de Huizinga se insere num estilo antigo de análise histórica, assente sobretudo nas práticas (neste caso lúdicas) dos homens de classes mais elevadas. Na realidade, ao se concentrar nas elites e nas suas formas de lazer, o autor acaba por desconsiderar muitas outras formas de jogar e consequentemente jogos.<sup>123</sup>

### 3 – 2 – 3 / Miguel Sicart

As reflexões levadas a cabo sobre o significado de jogar, forçaram a uma pausa na medida em que apesar do manifesto interesse das definições de Brian Sutton-Smith e Johan Huizinga pautadas por critérios sérios e autênticos, não consideravam as experiências do jogador. Perante esta lacuna, emergiu a questão de saber o que é que jogar significa não de uma maneira geral, mas sim para o jogador?

Nesse sentido e abrindo uma espécie de parêntesis [ou não] convidamos o leitor a pensar sobre uma série de questões que nos inquietam enquanto jogadores, nomeadamente o que é que jogar significa e implica para nós.<sup>124</sup>

Nos capítulos anteriores ficou patente como a definição de jogar, regra geral, deriva da intenção e das necessidades de várias áreas científicas.<sup>125</sup> Em sentido contrário, propomos, tal como Miguel Sicart<sup>126</sup> no livro *Play Matters*, uma teoria de jogar mais

---

<sup>122</sup> HENRICKS, Thomas, 2008, “The Nature of Play – An Overview” in *American Journal of Play*, Fall 2008 Issue, p. 159.

<sup>123</sup> FLANAGAN, Mary, 2009, *Critical Play Radical Game Design*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 8.

<sup>124</sup> SICART, Miguel, 2014, *Play Matters*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 1.

<sup>125</sup> HUIZINGA, John, 1949, *Homo Ludens – A study of the Play-Element in Culture*, Routledge & Kegan Paul, London, p. 16.

<sup>126</sup> Miguel Sicart é um estudioso de jogos (*game scholar*) com formação em filosofia e literatura. Enquanto professor do Centro de Pesquisa de Jogos de Computador da Universidade de Copenhaga e interessado em olhar para os efeitos estéticos, políticos e culturais dos jogos de vídeo na sociedade contemporânea publicou três singulares obras: *The Ethics of Computer Games* de

portátil<sup>127</sup>, uma invocação ao acto de jogar (*play*), não como um mero passatempo ou uma actividade infantojuvenil, mas sim, como uma arma lúdica contra a seriedade e o determinismo técnico que definiram os capítulos anteriores.

Antes de mais, convém não esquecer que o renascimento lúdico, tornou evidente a necessidade de duplicar os esforços em torno das questões lúdicas no sentido de se reivindicar o acto de jogar como uma forma de **expressão**<sup>128</sup>, ou melhor, como uma maneira de o ser humano se envolver com o mundo e não como uma mera actividade de consumo. Bem pelo contrário, jogar é uma actividade produtiva e inventiva. À semelhança da literatura, da música, da dança, da política, da matemática e da filosofia, jogar é uma das formas através da qual o ser humano se envolve e se expressa.<sup>129</sup> Portanto, se jogar é o que fazemos quando somos humanos, então é preciso entender jogar (*play*) não de um modo evolutivo, cognitivo ou sociológico, mas sim de um modo humanista.

Como se observou nos capítulos anteriores, tentar definir o que é jogar é como tentar definir qualquer outro tipo de actividade humana, na medida em que o conceito oferece resistências à compreensão formalizada. Diante disso, os riscos de qualquer tentativa em fornecer uma definição são elevados. Apesar da fragilidade de qualquer proposta, jogar é:

- **Contextual** – Jogar é entendido de forma relativa através da vinculação a espaços, a regras e comunidades de jogo.<sup>130</sup> O contexto é a rede de coisas, pessoas e lugares necessários para que o acto de jogar ocorra. O futebol e as suas variantes [futebol profissional, futebol de sala, futebol de praia] servem de exemplo.

Note-se com este exemplo, que quando a materialidade [o campo e o número de jogadores] do jogo muda, as regras e os estilos de jogo também se alteram. Efectivamente, qualquer tentativa para entender o contexto do futebol profissional deve incluir o tamanho do estádio, o número de jogadores e a localização dos estádios nos espaços urbanos. Uma vez feita esta distinção não há como não

---

2009, *Beyond Choices. The Design of Ethical Gameplay* de 2013 e o mais recente de 2014, *Play Matters*.

<sup>127</sup> SICART, Miguel, 2014, *Play Matters*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 2.

<sup>128</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>129</sup> Idem, *ibidem*, p. 5.

<sup>130</sup> Idem, *ibidem*, p. 6.

reparar de que o futebol que se joga nos estádios não é o mesmo que se joga nas escolas, nos pavilhões desportivos e até na praia.

O contexto compreende o ambiente em que acontece o acto lúdico. Nesta linha de pensamento, o recreio é um dos mais puros contextos de jogar, na medida em que se trata de um espaço separado e desprovido de qualquer outro significado e funcionalidade para além de ser o palco desse acto lúdico, jogar. Porém, pode-se dizer e sem qualquer hesitação, que na realidade, [quase]qualquer espaço se pode tornar num recreio.<sup>131</sup>

Se assim é, como é que é possível distinguir um contexto particular de um contexto para jogar? Na realidade, existem vários sinais que apontam para a possibilidade lúdica. Frequentemente esses sinais são objectos<sup>132</sup>. Objectos como um par de balizas no meio de um descampado, ou tacos de *snooker* atrás do bar, ou um comando de uma consola, perdido numa sala de estar, que funcionam como sinalização, dando assim indicações [implícitas] aos jogadores da possibilidade de jogar ainda que o contexto espacial não o sugira *a priori*. Por sua vez, a criação de objectos artificiais e a delimitação de espaços indica que jogar, ao contrário de outras formas de expressão humana, pode ser projectado (design).<sup>133</sup>

É precisamente esta qualidade de poder ser projectado que explica a perfeita conciliação entre o acto de jogar e o computador. Como máquinas universais, os computadores precisam de ter instruções delineadas para que possam executar qualquer actividade. Da mesma forma, jogar requer um certo elemento de design, material ou contextual para que se possa saber se é possível de facto jogar ou não.<sup>134</sup>

Uma das maneiras de entender como é que os contextos são projectados é, pensar nas regras. As regras são os instrumentos formais que permitem a criação e a identificação compartilhada de um contexto de jogar. Jogar é derivado, mediado e situado pelo uso de regras.<sup>135</sup> As regras determinam onde se pode jogar, quando se deve parar e quando se pode entrar novamente no contexto de jogar. Podem ser

---

<sup>131</sup> SICART, Miguel, 2014, *Play Matters*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 7.

<sup>132</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>133</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>134</sup> SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric, 2004, *Rules of Play – Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 336.

<sup>135</sup> SICART, Miguel, 2014, *Play Matters*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 8.



transmitidas boca a boca, escritas numa folha de papel ou em várias linhas de código num computador. As regras são por isso, um conjunto fixo de directrizes abstractas que esboçam como é que jogar deve/pode acontecer. Todavia, as regras não descrevem a experiência de jogar, apenas constituem a forma como se deve jogar.<sup>136</sup> São molduras que auxiliam a contextualização do acto de jogar.<sup>137</sup>

- **Apropriativo.** Jogar, adopta contextos. Imagine-se que, a meio de um jantar de família, num restaurante, as crianças começam a jogar às escondidas por entre as mesas, as cadeiras, o jardim, o bar, ou parque de estacionamento, etc. Assim que uma das crianças se vira para uma parede, para começar a contagem decrescente, as restantes começam a fugir para se esconderem. Ao mesmo tempo que as crianças se espalham pelo restaurante, o jogo das escondidas toma conta do local, conquistando-o. O restaurante fica servo, isto é, fica à mercê do acto lúdico. Jogar, é capaz de reabilitar espaços e objectos de uma forma sociocultural. O poder do acto de jogar sobre o espaço justifica a tendência contemporânea dos museus de ciência, história e de arte em abrirem as suas portas a jogos e a jogar. Em 2018 por exemplo, o museu de arte de Cleveland decidiu convidar os visitantes a jogar um jogo nas suas paredes com um software chamado *Line Shape*. Esta experiência lúdica tinha como objectivo diluir a seriedade, regra geral, associada a um museu de arte onde os visitantes adquirem formas de comportamento de mera contemplação e não de interação. Assim, esta experiência visava intensificar a experiência de ir ao museu incentivando à partilha e à conversa entre os visitantes e os curadores.<sup>138</sup>
- **Disruptivo**<sup>139</sup> (como consequência de ser apropriativo). Quando jogar conquista o contexto onde acontece, o *status-quo* original desse local colapsa. No exemplo anterior, a alteração da natureza da área da restauração deu-se por divertimento e/ou por prazer. Curiosamente, ao interromper o status-quo de jogar, ao brincar com e dentro das suas fronteiras, pode-se ir mais além da diversão e do prazer.

---

<sup>136</sup> SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric, 2004, *Rules of Play – Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 129.

<sup>137</sup> SICART, Miguel, 2014, *Play Matters*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 8.

<sup>138</sup> JANCER, Matt, 2018, *The Cleveland Museum of Art Wants You To Play With Its Art*, Smithsonian, <https://www.smithsonianmag.com/innovation/cleveland-museum-art-wants-you-to-play-with-its-art-180968007/>, consultado a 17 de Junho de 2018.

<sup>139</sup> SICART, Miguel, 2014, *Play Matters*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 14.

Desta maneira, jogar pode-se tornar numa ferramenta reveladora (como uma máquina fotográfica) de suspeitas, preconceitos e desgostos ou melhor, do contexto interno e muitas vezes sufocante em que o ser humano vive.

Em 2013, foi noticiada no jornal *The Guardian*, a capacidade disruptiva de jogar com o jogo/performance *Camover*.<sup>140</sup> As regras do *Camover* são relativamente simples. Ora veja-se: para começar, os jogadores devem se mobilizar em equipas que comecem com “command”, “brigade” ou “cell” seguido pelo apelido de uma figura histórica.<sup>141</sup> Em seguida, têm de



Figura 12 - Camover.

destruir o máximo de câmaras de vigilância possível (esconder a identidade e embora não seja essencial, é recomendado). Posteriormente, devem publicar um vídeo que testemunhe o rasto de destruição no site do jogo, onde os pontos são publicados. *Camover* estabelece um conjunto fixo de directrizes (regras) compartilhado por todos os participantes, cria uma comunidade de jogo que avalia o desempenho dos jogadores através da atribuição de pontos, com o objectivo final de transmitir uma mensagem política. Por outras palavras, esta acção política (ilegal) contra o aumento da vigilância,<sup>142</sup> usa elementos de jogar e, em última análise, constitui um jogo. Como uma intervenção político-lúdica, *Camover*, utiliza a natureza apropriativa de jogar para desvirtuar o espaço e exercer o direito de comentar o contexto social e político à medida que jogar acontece.

---

<sup>140</sup> STALLWOOD, Oliver, 2013, *Game to destroy CCTV cameras: vandalism or valid protest?*, *The Guardian*, <https://www.theguardian.com/theguardian/shortcuts/2013/jan/25/game-destroy-cctv-cameras-berlin>, consultado a 17 de Junho de 2018.

<sup>141</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>142</sup> Idem, *ibidem*.

A disruptividade de jogar estende-se a outros reinos, também eles, notoriamente perigosos. Jogar pode perturbar o equilíbrio mental de alguns jogadores.<sup>143</sup> Pode ser viciante, através de jogos de sorte, como por exemplo, *slot machines*, roletas e bilhetes de lotaria que atraem os impulsos mais básicos humanos com uma sucessão calculado de riscos, prémios e derrotas. A disruptividade de jogar significa que, às vezes, a lente pela qual o jogador se guia, em vez de ilustrar o mundo, leva ao abismo.<sup>144</sup> Jogar é perturbador e é, por isso mesmo, que consegue ser disruptor.

- **Autotélico.** Jogar é uma actividade com objectivos, duração, espaços e condições próprias.<sup>145</sup> Tem um propósito próprio, mas não um objectivo fixo. Este é um ponto em comum nos estudos de Brian Sutton-Smith e Johan Huizinga. Os valores e os propósitos de jogar são intrínsecos a si mesmo.<sup>146</sup>
- **Criativo.** Na medida em que jogar proporciona aos jogadores diferentes graus de expressão inerentes à própria actividade lúdica.<sup>147</sup> Jogar é o acto de se inscrever criativamente no mundo, com as tecnologias e com os contextos (lugares e objectos). A actividade lúdica é mais do que importante para a criatividade, sobretudo se tivermos em conta que jogar surge fora do domínio do quotidiano. Além do mais, a actividade lúdica admite um estado psicológico onde não há problema ao falhar. Como resultado, esta atitude permite explorar livremente espaços geralmente obscuros e desconhecidos da percepção humana.<sup>148</sup> Removendo a tensão e as restrições do mundo real, jogar expõe a diversidade de ser. Por este motivo, embora jogar seja uma forma criativa de expressão compartilhada, ela é, essencialmente, pessoal.<sup>149</sup> Um bom exemplo deste tipo de expressão é o desenvolvimento de táticas. Enquanto jogam um jogo, os jogadores

---

<sup>143</sup> OWEN, Phil, 2012, *Do Video Games Make Depression Worse?*, Kotaku, <https://kotaku.com/5962636/do-video-games-make-depression-worse>, consultado a 17 de Junho de 2018.

<sup>144</sup> SICART, Miguel, 2014, *Play Matters*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 16.

<sup>145</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>146</sup> PARLETT, David, 1999, *The Oxford History of Board Games*, Oxford University Press, New York, p. 2.

<sup>147</sup> SICART, Miguel, 2014, *Play Matters*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 17.

<sup>148</sup> CHRISTENSEN, Tanner, 2014, *Why Play is Essential for Creativity*, Creative Something, <https://creativesomething.net/post/84134598535/why-play-is-essential-for-creativity>, consultado a 17 de Junho de 2018.

<sup>149</sup> SICART, Miguel, 2014, *Play Matters*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 17.

desenvolvem táticas, ou seja, expressões de jogo temporalmente baseadas em interpretações do contexto do jogo, adequadas a determinados modos de interacção e com objectivos particulares.<sup>150</sup> Ao jogar uma partida de xadrez, por exemplo, os jogadores desenvolvem interpretações criativas instantâneas da mesa de jogo sobre a actividade de jogar. Talvez tenha sido por este motivo que Marcel Duchamp, durante o banquete anual de 1952 da New York State Chess Association declarou que *“Now I am content to just play. I am still a victim of chess. It has all the beauty of art – and much more. It cannot be commercialized. Chess is much purer than art in its social position. Beauty in chess is closer to beauty in poetry; the chess pieces are the block alphabet which shapes thoughts; and these thoughts, although making a visual design on the chess-board, express their beauty abstractly, like a poem... From my close contacts with artists and chess players, I have come to the personal conclusion that while all artists are not chess players, all chess players are artists.”*<sup>151</sup>

- **Pessoal:** Mesmo quando se joga com outros jogadores, os efeitos de jogar nevertem individualmente.<sup>152</sup> O acto lúdico tem um efeito singular na memória de cada um dos jogadores tanto a nível sentimental como a nível moral e político. As memórias são compostas por instâncias lúdicas. Estes momentos em que se solta uma parte de nós, quer perante a vitória e/ou a derrota, além de ser uma experiência no singular, é, ao mesmo tempo, partilhada com os outros jogadores. Embora jogar seja pessoal, não é um evento isolado, muito pelo contrário, jogar é uma rede que articula e aproxima amizades, partilhas e sobretudo memórias.<sup>153</sup> Por conseguinte, jogar é um traço comportamental que, em última análise, define as relações humanas e o próprio ser humano. Jogar expõe uma busca de expressividade, é uma tentativa de alcançar o mundo provocando o *status-quo*.<sup>154</sup>

Tendo em conta as qualidades apresentadas, poderá concluir-se que jogar é semelhante à linguagem, na medida em que é um modo de estar no mundo e de fazer sentido dele. Desta forma, não se joga só por prazer ou simplesmente por divertimento,

---

<sup>150</sup> SICART, Miguel, 2014, *Play Matters*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 17.

<sup>151</sup> *Apud.* The Editors of ARTnews, 2016, *Endgame: Duchamp, Chess, and the Avant-Gard'* at *Fundació Joan Miró, Barcelona*, Art News, <http://www.artnews.com/2016/12/12/endgame-duchamp-chess-and-the-avant-garde-at-fundacio-joan-miro-barcelona/>, consultado a 18 de Junho de 2018.

<sup>152</sup> SICART, Miguel, 2014, *Play Matters*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 18.

<sup>153</sup> *Idem, ibidem.*

<sup>154</sup> *Idem, ibidem.*

joga-se para se ser, tal como Sartre experime que “O desejo de jogar é, fundamentalmente, o desejo de ser”<sup>155</sup>.

---

<sup>155</sup> *Apud.* SICART, Miguel, 2014, *Play Matters*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 18,

A afirmação de David Parlett, “*The word game is used for so many different activities that it is not worth insisting on any proposed definition. All in all, it is a slippery lexicological costumer, with many friends and relations in a wide variety of fields.*”<sup>156</sup> teve o condão de quase fazer suspender esta parte da pesquisa na medida em que, para todos os efeitos, um investigador de jogos, com mais de vinte obras publicadas sobre o tema, acabara de garantir, de certa forma que, definir jogos é um esforço ingénuo.

É fácil compreender que, à partida, não é possível determinar empiricamente e/ou logicamente o que é um jogo.<sup>157</sup> No entanto, é legítimo procurar uma definição apropriada para várias questões, procurando-se assim tornar os capítulos seguintes mais inteligíveis.

Um dos motivos que dificultam a definição do termo jogo é facto de este ter muitos usos. Considere-se, por exemplo, as seguintes expressões em que palavra jogo é utilizada em português: jogo de cozinha (série completa de objectos emparelhados que formam um todo), jogo de cintura (capacidade de se adaptar), conheço o jogo dele (manha, astúcia), abrir o jogo (tornar evidente), esconder o jogo (dissimular), jogo de palavras (trocadilho), entrar em jogo (entrar em acção), jogo de tabuleiro (xadrez, *Dungeons & Dragons*, batalha naval, etc.), jogo de cartas (poker, solitário, sueca, etc.) jogo de vídeo (videojogos). Para a investigação em causa apenas estes últimos três conjuntos de expressões são relevantes, sobretudo a categoria dos jogos propriamente dita, uma categoria que inclui algumas práticas desportivas, os jogos de mesa, de cartas, de vídeo e outras actividades semelhantes. Embora esta restrição terminológica seja benéfica, a verdade é que não nos aproxima minimamente do entendimento necessário para definir o que é um jogo<sup>158</sup>, ou seja, mesmo reduzindo a palavra “jogos” a um número de actividades e/ou objectos o conceito continua a ser extraordinariamente amplo.

Nesta lógica, será possível considerar o jogo das escondidas e o *Bioshock Infinite* a mesma coisa? Serão exemplos do mesmo fenómeno? Na verdade, a situação de jogo

---

<sup>156</sup> Apud. SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric, 2004, *Rules of Play – Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 83.

<sup>157</sup> NIELSEN, Simon Egenfeldt; SMITH, Jonas Heide; TOSCA, Susana Pajares, 2008, *Understanding Video Games - The Essencial Introduction*, Routledge Taylor & Francis Group, New York, p. 4.

<sup>158</sup> SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric, 2004, *Rules of Play – Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 85.

difícilmente poderia ser mais diferente. O jogo das escondidas é jogado por indeterminado número de jogadores, é dirigido por um grupo de regras abstractas e trata-se de um “jogo tradicional” no sentido mais literal da expressão [ajusta-se perfeitamente ao modelo clássico de Johan Huizinga]. Por seu lado, o *Bioshock Infinite* é um jogo de tiros na primeira pessoa num mundo fictício cujas regras reproduzem as do mundo físico, um jogo de video portanto. Estes dois jogos são de tal forma diferentes que se torna extremamente difícil considerá-los na mesma categoria.



Figura 13 - Captura de ecrã do videojogo *Bioshock Infinite*.

Neste sentido e para clarificar esta comparação, as obras publicadas por Roger Caillois, Johan Huizinga e Jesper Juul que se apresentam neste capítulo, servem de base para definir e para, sobretudo, distinguir o que são jogos.

### 3 – 3 – 1 / Roger Caillois

O filósofo francês Roger Caillois<sup>159</sup> articula uma visão inteligível sobre a natureza dos jogos. Com efeito, na obra de 1958, *Man, Play, and Games* Caillois apresenta seis qualidades essenciais de jogar:

1. Voluntária – jogar nunca é, nem pode ser obrigatório.<sup>160</sup>
2. Separada – circunscrita dentro de limites de espaço e de tempo.<sup>161</sup>
3. Incerta – o curso não pode ser determinado.<sup>162</sup>

---

<sup>159</sup> Roger Caillois, nascido a 3 de Março de 1913, foi um filósofo francês cujo trabalho reuniu crítica literária, sociologia e filosofia sobre diversos temas como jogar, jogos e o sagrado. Sobre os seguintes temas destacam-se as obras *Man and Sacred* de 1960 e *Man, Play and Games* de 1961 que, por sua vez, se afasta manifestadamente da “Play Theory” de Johan Huizinga.

<sup>160</sup> CAILLOIS, Roger, 2001, *Man, Play and, Games*, University of Illinois Press, Urbana and Chicago, p. 9.

<sup>161</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>162</sup> Idem, *ibidem*.

4. Não produtiva – não cria bens, nem riqueza, termina sempre numa situação idêntica à do início do jogo.<sup>163</sup>
5. Governada por regras – Sob convenções que suspendem as leis diárias.<sup>164</sup>
6. Faz de conta – Jogar acompanha uma consciência especial de uma segunda realidade ou de uma irrealidade livre contrariamente à da vida real.<sup>165</sup>

Da mesma maneira, o filósofo define quatro categorias de jogos de acordo com as suas características mais dominantes<sup>166</sup>:

1. *Agon* (competição) – O objectivo dos jogos (como o futebol e o xadrez) é dar um palco ao jogador para que se possa reconhecer a excelência de cada um deles em determinadas áreas de actividade humana. Por esse motivo, os jogos pressupõem uma atenção incessante, treinos apropriados, participação assídua e desejo de vencer. Por sua vez, isto implica ter muita disciplina e perseverança.<sup>167</sup>
2. *Alea* (chance) – Em contraste com *Agon*, *Alea* nega o trabalho, a paciência, a experiência e as qualificações uma vez que confina os jogos que são decididos por sorte. Jogos nos quais o jogador não tem controlo e onde o resultado é independente da perícia. Dentro deste padrão o artesão da vitória é o destino<sup>168</sup> como acontece nos jogos da sorte como a roleta, a lotaria, etc.
3. *Mimicry* (imitação) – Todos os jogos pressupõem a aceitação temporária se não de uma ilusão, pelo menos de um universo fechado, construído e imaginário.<sup>169</sup> Com apenas uma excepção, *mimicry* exhibe todas as características de jogar: voluntária, separada, incerta, não produtiva e faz de conta. No entanto, a submissão contínua a regras imperativas e precisas

---

<sup>163</sup> CAILLOIS, Roger, 2001, *Man, Play and, Games*, University of Illinois Press, Urbana and Chicago, p. 10.

<sup>164</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>165</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>166</sup> Idem, *ibidem*, p. 12.

<sup>167</sup> Idem, *ibidem*, p. 15.

<sup>168</sup> Idem, *ibidem*, p. 17.

<sup>169</sup> Idem, *ibidem*, p. 19.



não é observada.<sup>170</sup> Ganhar, regra geral, não é uma parte importante desta forma de jogo.<sup>171</sup>

4. *Ilinx* (vertigo) – A última categoria inclui jogos baseados na procura de uma sensação vertiginosa. Jogos que consistem numa tentativa de destruir momentaneamente a estabilidade da percepção e infligir uma espécie de pânico sobre a mente.<sup>172</sup> Nas palavras de Caillois, nestes jogos, os jogadores rendem-se a um tipo de espasmo ou a um choque que destrói a realidade com uma brusquidão absoluta.<sup>173</sup>

Para descrever um jogo em particular, estas categorias podem ser combinadas para formar configurações de jogo complexas, como *mimicry-agon-ilinx*. O *Mortal Kombat X*, por exemplo, é um videojogo onde o jogador controla um elenco de personagens (*mimicry*), competindo numa arena com outros jogadores (*agon*) e, quando derrotado, é aniquilado com uma morte absolutamente grotesca<sup>174</sup> (*ilinx*).



Figura 14 - Captura de ecrã do videojogo *Mortal Kombat X*.

---

<sup>170</sup> CAILLOIS, Roger, 2001, *Man, Play and, Games*, University of Illinois Press, Urbana and Chicago, p. 22.

<sup>171</sup> NIELSEN, Simon Egenfeldt; SMITH, Jonas Heide; TOSCA, Susana Pajares, 2008, *Understanding Video Games - The Essencial Introduction*, Routledge Taylor & Francis Group, New York, p. 26.

<sup>172</sup> CAILLOIS, Roger, 2001, *Man, Play and, Games*, University of Illinois Press, Urbana and Chicago, p. 23.

<sup>173</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>174</sup> ORE, Jonathan, 2015, *Mortal Kombat X's graphic 'fatalities' may be too violent for some fans*, CBS News, <http://www.cbc.ca/news/technology/mortal-kombat-x-s-graphic-fatalities-may-be-too-violent-for-some-fans-1.3027034>, consultado a 20 de Junho de 2018.

Por sua vez, de acordo com Caillois, estas diferentes categorias de jogo podem ser analisadas num *spectrum* entre *paidia* e *ludus*. Para elucidar o leitor, o filósofo apresenta o seguinte esquema:

	AGŌN (Competition)	ALEA (Chance)	MIMICRY (Situation)	ILINX (Vertigo)
<p style="text-align: center;"><i>PAIDIA</i></p> <p>Tumult Agitation Immoderate laughter</p> <p style="text-align: center;">↑</p>	<p>Racing Wrestling Etc. } not regulated Athletics</p>	<p>Counting-out rhymes Heads or tails</p>	<p>Children's initiations Games of illusion Tag, Arms Masks, Disguises</p>	<p>Children "whirling" Horseback riding Swinging Waltzing</p>
<p>Kite-flying Solitaire Patience Crossword puzzles</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;"><i>LUDUS</i></p>	<p>Boxing, Billiards Fencing, Checkers Football, Chess</p> <p>Contests, Sports in general</p>	<p>Betting Roulette</p> <p>Simple, complex, and continuing lotteries*</p>	<p>Theater, Spectacles in general</p>	<p>Velador Travelling carnivals Skiing Mountain climbing Tightrope walking</p>

Figura 15 - Gráfico de atividades lúdicas de Roger Caillois.

Como se pode observar no gráfico da Figura 15, na tese de Caillois, o termo *Paidia* é utilizado para denominar um conjunto de atividades onde o jogador não está vinculado por um grupo de regras rígidas. Em contraste, *Ludus*, refere-se a atividades com regras formalizadas. A distinção entre *Paidia* e *Ludus* é semelhante à distinção entre jogar (*play*) e jogos (*games*). Embora a diferenciação seja vantajosa, é preciso lembrar que não é conveniente pensar nestes termos isolados e separados um do outro, uma vez que, *paidia* terá sempre alguns elementos *ludus* e *ludus*, que por sua vez, terá sempre alguns elementos *paidia*<sup>175</sup>, argumento que, por si só, levou um dos mais influentes estudiosos de videogames, Jesper Juul, a considerar o argumento de Caillois pouco útil para a descrição de videogames, alegando que “*Although it is commonly used, I find Caillois’ categorization to be extraordinarily problematic. The individual categories can in many cases be useful, but their selection and the distinction between them are very hard to justify: while the distinction between paidia and ludus is more or less correct on a formal level, the idea that they would be opposite ends of a spectrum on an experiential level stems from the misunderstanding*

<sup>175</sup> NIELSEN, Simon Egenfeldt; SMITH, Jonas Heide; TOSCA, Susana Pajares, 2008, *Understanding Video Games - The Essencial Introduction*, Routledge Taylor & Francis Group, New York, p. 27.

*that rules are strictly limitations, and that the player can do nothing more complex than what the rules explicitly specify.*”<sup>176</sup>

Acompanhando o argumento de Caillois, depreende-se que os videojogos diferem dos jogos tradicionais porque as regras não podem ser negociadas porquanto são impostas por um computador. Deste modo, os videojogos pertencem ao grupo de actividades *ludus*. Entretanto, Jesper Juul adverte que, existe nos videojogos uma sobreposição entre *ludus* e *paidia*.<sup>177</sup> No videojogo *Minecraft* por exemplo, o jogador envolve-se com o conceito *paidia* quando este se limita apenas a andar e a explorar o universo do jogo (a área total de um mapa de *Minecraft* é, no máximo, cerca de 8 vezes a superfície da Terra). Porém, quando o jogador

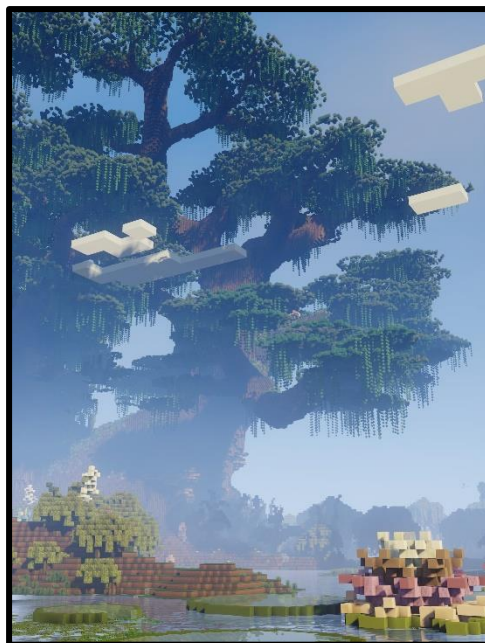


Figura 16 - Captura de ecrã do videojogo *Minecraft*.

decide integrar uma missão ou realizar uma expedição ao “The Nether” [uma espécie de inferno do universo do *Minecraft*] a experiência do jogo adquire elementos *ludus*. Em particular, os videojogos mais recentes permitem o jogador a escolher entre alcançar os objectivos do jogo ou simplesmente deambular pelo mundo do jogo.

### 3 – 3 – 2 / Johan Huizinga

Ainda que o livro *Homo Ludens* de Johan Huizinga seja a obra de referência para qualquer investigação na área da ludologia a verdade é que, apesar da reavaliação do estatuto de jogar nas culturas que historicamente desconsideram as actividades lúdicas, Johan Huizinga tem muito pouco a dizer sobre a definição e/ou entendimento dos jogos.<sup>178</sup> No entanto, o autor faz uma observação importante ao afirmar que os jogos

---

<sup>176</sup> JUUL, Jesper, 2003, *Half-Real Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 11.

<sup>177</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>178</sup> FLANAGAN, Mary, 2009, *Critical Play Radical Game Design*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 8.

constroem um “círculo mágico” que os separam do mundo exterior.<sup>179</sup> Jogar um jogo, no entender de Huizinga, significa se isolar do mundo exterior e se deixar levar por um sistema que não tem consequências para além de dentro do círculo.<sup>180</sup> Para exemplificar, imagine-se um jogo de xadrez. Ao começar um jogo de xadrez, os jogadores submetem-se a uma experiência formalmente definida por um conjunto de regras que são claramente únicas e distintas das do mundo real. Por outras palavras, as regras do jogo de xadrez fazem apenas sentido dentro do contexto particular do próprio jogo, e por isso, quem quiser entrar no “círculo mágico” do jogo de xadrez deve se afastar do mundo real e se aproximar da mesa [de jogo].<sup>181</sup>

A visão de jogo de Huizinga é digna de algum mérito. No entanto, para além de ser profundamente básica apresenta alguns problemas/inquietações. Em primeiro lugar é importante sublinhar que a intenção de Huizinga no livro *Homo Ludens* era elogiar e proteger o acto de jogar das influências destrutivas das éticas de trabalho e da própria cultura ocidental que valoriza a sobriedade sobre divertimento.<sup>182</sup> Subsequentemente, a definição dos jogos como contextos extraordinários (fora do mundo real) onde se utilizam normas específicas pode ser aplicada sobre uma diferente e ampla gama de ocupações humanas<sup>183</sup> como por exemplo, o trabalho, a vida familiar, as instituições de ensino, religião, etc. Todas estas instâncias são regidas por regras e normas especiais que nem sempre se aplicam a outros contextos. Seguindo esta linha de raciocínio, Johan Huizinga infere que os jogos não são totalmente diferentes das restantes ocupações humanas.

Edward Castronova, um *game designer* e teórico de mundos virtuais, sobre a definição ambígua do termo jogo de Johan Huizinga adianta que jamais haverá algum argumento filosófico “à prova de bala” capaz de circunscrever os jogos numa esfera

---

<sup>179</sup> HUIZINGA, John, 1949, *Homo Ludens – A study of the Play-Element in Culture*, Routledge & Kegan Paul, London, p. 10.

<sup>180</sup> Idem, *ibidem*, p. 77.

<sup>181</sup> NIELSEN, Simon Egenfeldt; SMITH, Jonas Heide; TOSCA, Susana Pajares, 2008, *Understanding Video Games - The Essencial Introduction*, Routledge Taylor & Francis Group, New York, p. 24.

<sup>182</sup> HUIZINGA, John, 1949, *Homo Ludens – A study of the Play-Element in Culture*, Routledge & Kegan Paul, London, pp. 174 e 175.

<sup>183</sup> NIELSEN, Simon Egenfeldt; SMITH, Jonas Heide; TOSCA, Susana Pajares, 2008, *Understanding Video Games - The Essencial Introduction*, Routledge Taylor & Francis Group, New York, p. 33.

completamente separada da existência humana.<sup>184</sup> Posto isto Castronova, apela aos jogadores a serem eles próprios a erguer e a sustentar o “círculo mágico” de modo a que os jogos se mantenham como um fenómeno singular.<sup>185</sup>

Para lá da dimensão ideológica do argumento de Johan Huizinga, é possível indagar da verdade do postulado de que os jogos são fenómenos isolados que não se alastram de facto para a vida real. Enquanto jogadores tesemunhamos que, embora os conflitos e os desafios dos jogos não se estendam directamente e extensamente a outras partes da vida, observamos que os jogos têm consequências para lá do círculo mágico<sup>186</sup> ou seja, no mundo real, uma vez que:

- Os jogos requerem **tempo**. Os jogos afectam a vida dos jogadores porque se sobrepõem a outras actividades como praticar desporto, estudar, trabalhar, ler ou até dormir.<sup>187</sup>
- Os jogos são **meios de comunicação**. Os jogos podem comunicar ideias e valores.<sup>188</sup> Um jogo de estratégia como o *Civilization V* pode demonstrar a complexidade dos sistemas governamentais e a forma como as nações reagem e funcionam num clima de guerra.
- Os jogos podem **afectar directamente o mundo exterior**. As actividades que acontecem dentro do “círculo mágico” podem ter efeitos concretos na vida real.<sup>189</sup> Objectos adquiridos em mundos virtuais em jogos como o *World of Warcraft* ou



Figura 17 - Captura de ecrã do videojogo *Civilization V*.

---

<sup>184</sup> CASTRONOVA, Edward, 2004, *The Right to Play*, New York Law School, New York, pp. 195 e 196.

<sup>185</sup> Idem, *ibidem*, p. 197.

<sup>186</sup> NIELSEN, Simon Egenfeldt; SMITH, Jonas Heide; TOSCA, Susana Pajares, 2008, *Understanding Video Games - The Essencial Introduction*, Routledge Taylor & Francis Group, New York, p. 25.

<sup>187</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>188</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>189</sup> Idem, *ibidem*.

o *Dota 2* podem ser vendidos por dinheiro real. A título de exemplo, em 2013, um item no *Dota 2* chegou a ser vendido por trinta e dois mil euros.<sup>190</sup>

- Os jogos **influenciam humores e acções**. Os jogos podem deixar os jogadores satisfeitos, furiosos, desgostosos, emocionados e inclusive levá-los a fazer coisas que noutros contextos não seriam capazes de fazer.<sup>191</sup> Will Wright, o designer do famoso videogame *The Sims* ao reflectir acerca do poder das suas obras, admite que “People talk about how games don’t have the emotional impact of movies. I think they do – they just have a different palette. I never felt pride, or guilt, watching a movie.”<sup>192</sup> Este sugestivo argumento serve de mote para a leitura do livro *How Games Move Us* de Katherine Isbister que ajudará a aprofundar este ponto, este é um dos poucos livros sobre videogames que tenta decifrar e expor o poder persuasivo dos mesmos. Como tal, é um livro valiosíssimo para qualquer pessoa que queira estudar os videogames. Contudo [e infelizmente] não é possível citar de forma aprofundada este texto uma vez que tal implicaria um afastamento do tema em estudo. Todavia, importa notar que em *How Games Move Us*, a investigadora/designer de videogames, atribuiu a aptidão emocional dos videogames a várias condições e elementos composicionais lúdicos tais como escolhas significativas (os jogos oferecem aos jogadores a possibilidade de influenciar os resultados através dos seus próprios esforços)<sup>193</sup>, *flow* (a facilidade com que os jogadores podem entrar num estado de desempenho fluído e prazeroso)<sup>194</sup>, avatares (protagonistas habitáveis)<sup>195</sup>, NPC’s (Personagens Não Jogáveis ou seja, personagens que habitam o mundo do videogame controladas pelo computador)<sup>196</sup>, personalização dos avatares (personagens do jogo)<sup>197</sup> entre outros.

---

<sup>190</sup> POOLE, Yin Wesley, 2013, *Someone bought a Dota 2 courier for \$38,000*, Eurogamer, <https://www.eurogamer.net/articles/2013-11-06-someone-bought-a-dota-2-courier-for-USD38-000>, consultado a 22 de Junho de 2018.

<sup>191</sup> NIELSEN, Simon Egenfeldt; SMITH, Jonas Heide; TOSCA, Susana Pajares, 2008, *Understanding Video Games - The Essential Introduction*, Routledge Taylor & Francis Group, New York, p. 25.

<sup>192</sup> *Apud*. ISBISTER, Katherine, 2016, *How Games Move Us*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 1.

<sup>193</sup> *Idem, ibidem*, p. 2.

<sup>194</sup> *Idem, ibidem*, p. 4.

<sup>195</sup> *Idem, ibidem*, p. 11.

<sup>196</sup> *Idem, ibidem*, p. 20.

<sup>197</sup> *Idem, ibidem*, p. 32.



No entanto, não é preciso ler a obra de Katherine Isbister para se testemunhar o poder persuasivo dos jogos, um dos bodes expiatórios predilectos da imprensa, concomitantemente utilizado para justificar actos violentos. Em 2012, por exemplo, foram vários os artigos publicados que sugeriam que Anders Behring Breivik, autor do maior atentado na história da



Dinamarca, jogava Figura 18 - Captura de ecrã do videojogo *World of Warcraft*.

*World of Warcraft*

diariamente.<sup>198</sup> Todavia, é demasiado excessivo justificar a violência de uma pessoa com base num jogo, sobretudo quando, esse mesmo jogo, é jogado por 10 milhões de pessoas.<sup>199</sup> Como jogador de *World of Warcraft*, temos dificuldade em entender porque é que a imprensa e até alguns políticos pretendem ligar e/ou justificar a violência e os videojogos. Basta um olhar mais atento para se perceber que no universo de *World of Warcraft* designado por Azeroth (mundo do jogo) circulam bombeiros, polícias, cozinheiros, pescadores, bibliotecários, advogados, cantores e arquitectos ou seja, pessoas que contribuem para o bem-estar e para o bom funcionamento da nossa sociedade [embora isso não faça vender jornais]. Nesta linha de pensamento, faz todo o sentido evocar as palavras de Shigeru Miyamoto, criador do *Super Mario* e a *Legend of Zelda*, quando lembrou que “*Video games are bad for you? That’s what they said about rock and roll!*”<sup>200</sup>

---

<sup>198</sup> ORANGE, Richard, 2012, *Anders Behring Breivik spent a year playing World of Warcraft role-playing game online*, The Telegraph, <https://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/europe/norway/9207691/Anders-Behring-Breivik-spent-a-year-playing-World-of-Warcraft-role-playing-game-online.html>, consultado a 22 de Junho de 2013.

<sup>199</sup> KOLLAR, Philip, 2014, *World of Warcraft hits over 10 million subscribers as Warlords of Draenor launches*, Kotaku, <https://www.polygon.com/2014/11/19/7250737/world-of-warcraft-warlords-draenor-10-million-subscribers>, consultado a 22 de Junho de 2018.

<sup>200</sup> Apud. PAUMGARTEN, Nick, 2010, *Master of Play*, The New Yorker, <https://www.newyorker.com/magazine/2010/12/20/master-of-play>, consultado a 22 de Junho de 2018.

Todos estes aspectos do jogo desmentem o mito de que existe realmente um círculo mágico que separa os jogos do mundo real. Assim, nos estudos da ludologia da contemporaneidade, o argumento do círculo mágico é frequentemente tratado com cuidado e apenas aplicado em raros casos, num nível estritamente formalista de análise.<sup>201</sup> Todavia, existem autores de referência que recuperam contemporaneamente esta ideia de “círculo mágico” nas suas definições. Katie Salen e Eric Zimmerman por exemplo, na obra *Play Matters* (estudo pioneiro sobre o design de videojogos) definem jogos como “... a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome.”<sup>202</sup> Com efeito, a ideia de “conflito artificial” de Katie Salen e Eric Zimmerman recupera, de certa forma, o conceito de Johan Huizinga de “círculo mágico”. Ambos reconhecem que os jogos acontecem “fora da realidade”. Contudo, embora a definição de Katie Salen e Eric Zimmerman seja breve e elegante não é exclusiva aos jogos.<sup>203</sup> Dependendo da forma como se interpreta a expressão “conflito artificial” a definição pode, por exemplo, incluir exames universitários.<sup>204</sup> Num exame universitário, o aluno está subjugado por um conflito (responder e resolver correctamente o exame, de modo a superar o desafio da situação), definido por regras (as regulações de avaliação da universidade) ao qual, por fim, é atribuído ao aluno um resultado quantificável.<sup>205</sup> Neste sentido, o conflito é artificial porque a situação do exame ocorre dentro de um “círculo mágico” sobre uma variedade de regras que não se aplicam a outro contexto fora da espaço das universidades.

---

<sup>201</sup> NIELSEN, Simon Egenfeldt; SMITH, Jonas Heide; TOSCA, Susana Pajares, 2008, *Understanding Video Games - The Essencial Introduction*, Routledge Taylor & Francis Group, New York, p. 25.

<sup>202</sup> SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric, 2004, *Rules of Play – Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 557.

<sup>203</sup> NIELSEN, Simon Egenfeldt; SMITH, Jonas Heide; TOSCA, Susana Pajares, 2008, *Understanding Video Games - The Essencial Introduction*, Routledge Taylor & Francis Group, New York, p. 34.

<sup>204</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>205</sup> Idem, *ibidem*.



O exercício de teorização em torno dos jogos traz consigo uma espécie de contradição interna implícita no pressuposto de que se jogar é normalmente considerado uma actividade livre e desprovida de constrangimentos, será ilógico limitar as opções ao jogar um jogo específico com regras fixas. A questão porquê ser limitado quando se pode ser livre acaba, por emergir e forçar a um olhar mais atento. Veja-se as coisas deste modo: os jogos fornecem contextos para as acções, jogar uma bola tem implicações muito mais interessantes num campo de jogo do que fora de um campo de jogo.<sup>206</sup>

Assim, nos capítulos anteriores, procurou-se resumir e procurar semelhanças no que se chamam de “jogos”. Nesse percurso, os textos teóricos de Roger Caillois e Johan Huizinga foram essenciais para estabelecer um *snapshot* do modelo clássico de jogo. Escolheu-se a expressão “snapshot” para designar a presente investigação sobre o termo “jogo” porque tal escolha implicou a decisão de deixar autores como Marshall, McLuhan, Gregory Bateson, George Herbert Mead, Henry Jenkins e Bernard Suits de fora, apenas por receio de que a definição de jogos, *per si*, poderia se tornar a protagonista da tese. Portanto e para terminar o capítulo da definição formal dos jogos apresenta-se o modelo clássico de jogos sintetizado por Jesper Juul<sup>207</sup> baseado em sete definições de jogos de Johan Huizinga, Roger Caillois, Bernard Suits, Brian Sutton-Smith, Chris Crawford, David Kelley, Katie Salen e Eric Zimmerman postulados em *Half-Real Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*.<sup>208</sup>

O modelo clássico de jogo consiste em seis valores que funcionam em três níveis diferentes: O nível do jogo em si, como um conjunto de regras; o nível da relação do jogador com o jogo e o nível da relação do acto de jogar um jogo com o resto do mundo.<sup>209</sup> De acordo com estes níveis, um jogo é:

---

<sup>206</sup> JUUL, Jesper, 2003, *Half-Real Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 33.

<sup>207</sup> Nascido na Dinamarca, em 1970, Jesper Juul é um dos mais influentes *game theorists* da actualidade. Professor na Royal Danish Academy of Fine Arts e autor do blog The Ludologist publicou os seguintes livros de referência na área de *game studies*: *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* em 2005, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players* em 2010 e *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games* em 2013.

<sup>208</sup> JUUL, Jesper, 2003, *Half-Real Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 25.

<sup>209</sup> Idem, *ibidem*, p. 17.

- Um sistema formal baseado em regras;
- Apresenta resultados variáveis e quantificáveis;
- Diferentes resultados são atribuídos a valores diferentes;
- O jogador exerce esforços para influenciar o resultado;
- O jogador sente-se emocionalmente ligado ao resultado;
- As consequências da actividade são opcionais e negociáveis.<sup>210</sup>

Estes seis valores do modelo clássico de jogo são necessários e suficientes para qualquer coisa se tornar um jogo. E embora se possa equacionar outros fenómenos com alguns destes valores, mas que não constituem jogos, esta intersecção específica é excepcionalmente produtiva permitindo uma enorme variação e criatividade no *making of* dos videojogos.<sup>211</sup>

De acordo com Jesper Juul esta nova definição de jogos explica a génese da criação de todos os jogos tal como a tela e as tintas estão na base de uma pintura ou as palavras são a génese do romance.<sup>212</sup>

O modelo de jogo exibido neste capítulo não significa que todos os jogos são iguais. Muito pelo contrário, os seis valores apresentados permitem distinguir e abrir um diálogo diversificado sobre os jogos.<sup>213</sup> Para além do mais, o seguinte modelo de jogo não vincula para os jogos nenhum *media* específico e por essa razão, os jogos são, de acordo com Jesper Juul, *transmedial*<sup>214</sup> (porque vários tipos de *media* podem ser utilizados para jogar jogos).

Ao mesmo tempo que os videojogos se encaixam no modelo clássico de jogo, eles também o expandem [O Campo Expandido dos Jogos]. A verdade é que os jogos de vídeo transformaram a área da ludologia e, por isso, embora seja absolutamente indispensável analisar os textos de Roger Caillois, Johan Huizinga, Brian Sutton-Smith, entre outros, também é tanto ou mais essencial ter um sentido crítico e, acima de tudo, jogar ou seja, ser um jogador.

---

<sup>210</sup> JUUL, Jesper, 2003, *Half-Real Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 9.

<sup>211</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>212</sup> Idem, *ibidem*, p. 10.

<sup>213</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>214</sup> Idem, *ibidem*

Tendo em conta este último requisito (ser jogador), a definição de jogos de Jesper Juul acaba por se tornar vital, já que o autor é dos poucos teóricos da área da ludologia que coloca o jogador no cerne da definição do jogo. Para o efeito, no entender de Juul, a definição de jogo depende da atitude do jogador em relação à actividade.<sup>215</sup>

A proposta de Juul é essencialmente uma tentativa de desvendar os critérios imperceptíveis e intuitivos utilizados de forma global para diferenciar um jogo daquilo que não é jogo. A fórmula sugerida pretende clarificar as razões, muitas vezes implícitas, que estão na base da designação de jogo e simultaneamente propõe delinear “o modelo clássico de jogo”. Porém, importa notar que “o modelo clássico de jogo” de Jesper Juul é uma mutação do “antigo modelo clássico de jogo” uma vez que os videojogos por não cumprirem alguns dos requisitos, acabam por se posicionar fora dos critérios tradicionais.

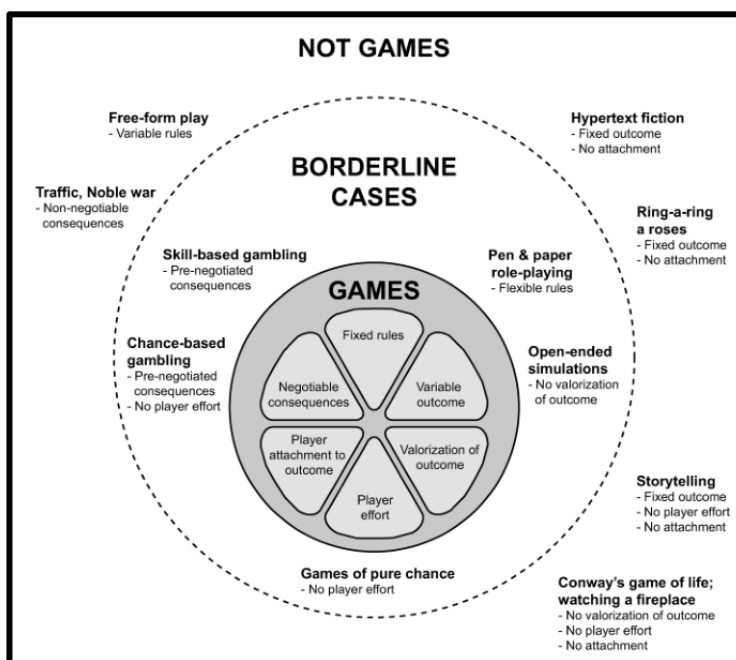


Figura 19 - Esquema do Modelo Clássico de jogo de Jesper Juul.

<sup>215</sup> NIELSEN, Simon Egenfeldt; SMITH, Jonas Heide; TOSCA, Susana Pajares, 2008, *Understanding Video Games - The Essencial Introduction*, Routledge Taylor & Francis Group, New York, p. 35.

As seis fatias internas do esquema reproduzem os pontos apresentados anteriormente e representam o núcleo do modelo clássico de jogo. O nível denominado por “*Borderline Cases*” inclui fenômenos que apenas se qualificam marginalmente como jogos (em termos do modelo clássico) tal como os jogos da sorte. O terceiro nível abrange as actividades que claramente não são estabelecidas. Contar histórias, por exemplo, [no canto inferior direito] tem um resultado fixo e porque não requer esforço do jogador (neste caso, o ouvinte) não exige afeição, na visão de Juul. Em oposição, um videogame como o *Darkest Dungeon*, onde o jogador se depara com um sistema de regras fixo [combate por turnos], que exige um esforço enorme para sobreviver e ultrapassar cada obstáculo opcional [masmorras] sem perder nenhuma das personagens que o jogador escolheu para compor a equipa que ele próprio construiu tendo em conta as virtudes e os vícios de cada um dos bonecos (ligação emocional), obtém, de acordo com a sua estratégia, resultados variáveis aos quais são atribuídos valores positivos e/ou negativos



Figura 20 - Captura de ecrã do videogame *Darkest Dungeon*.

[geralmente negativos] recaí, imediatamente, no centro do modelo clássico de jogo.

Porém, por cada jogo como o *Darkest Dungeon*, que se encaixa perfeitamente no modelo clássico de jogo, existe outro que não se encaixa (Jesper Juul, prevê naturalmente esta situação e previne o leitor para as restrições do seu esquema<sup>216</sup>). Com efeito, jogos MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-playing games*) como o *World of Warcraft* por exemplo, permitem que o jogador escolha os seus próprios objectivos sem oferecer a possibilidade de vitórias definitivas nem tão pouco um fim. Do mesmo modo, o círculo não abarca jogos com espaços virtuais enormes, como o *Grand Theft Auto V*, onde os jogadores são muitas vezes distraídos dos objectivos e da história principal do jogo, sendo levados a habitar, meramente, a vibrante simulação da cidade ficcional Los Santos inspirada em Los Angeles.

<sup>216</sup> JUUL, Jesper, 2003, *Half-Real Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, pp. 64 e 65.

Até certos jogos mais antigos, como o *Hey You Pikachu!* não se enquadram no modelo clássico de Jesper Juul. No *Hey You Pikachu!* (1998) da consola Nintendo 64 o jogador interage, através de um microfone, com um Pikachu (mascote do franchise Pokémon) que realiza várias tarefas de acordo com os comandos e o



Figura 21 - Screenshot do videojogo *Hey You Pikachu!*

tratamento dados pelo jogador. Desta maneira o “jogo” simula a experiência de ter um animal de estimação. Embora comercializado como um jogo, o programa *Hey You Pikachu!* não atende a vários critérios do núcleo do modelo clássico de jogo e, por isso, pode ser classificado e colocado dentro da categoria de “borderline cases” de Jesper Juul.

Sintetizando o material teórico levantado e apresentado nos capítulos anteriores é possível concluir que retirando as diferenças de género e as complexidades tecnológicas todos os jogos compartilham quatro características mestras, a saber:

- objectivos,
- regras,
- mecanismo de *feedback* (o sistema que valida as acções do jogador, o responsável pela atribuição dos pontos)
- participação voluntária.<sup>217</sup>

---

<sup>217</sup> MCGONIGAL, Jane, 2011, *Reality Is Broken - Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, The Penguin Press, New York, p. 21.

#### 4 / A Arte dos Videojogos

Tendo em conta a “imersão” cada vez mais frequente dos videojogos em diversas instituições culturais [como se viu no primeiro capítulo] parece estranho que estes ainda possam ser, tantas vezes, compreendidos como culturalmente divergentes. No entanto e enquanto os defensores da linha que separa a arte dos videojogos ponderam os limites de um e do outro, a verdade é que há cada vez mais videojogos em museus e galerias de arte.<sup>218</sup> No entanto, o debate mantém-se refém da questão “serão os videojogos arte?”.

Confrontado com a questão “serão os videojogos arte?” Tim Schager, famoso *game designer*, autor de videojogos de culto como *Grim Fandango* (1998) e *Psychonauts* (2005), após um suspiro esclarecedor, confessou que “I think it’s a worthwhile question to consider, just because it’s about the future of games”<sup>219</sup> deixando claro que as hesitações se dão aquando da confrontação de outros *game developers* com a mesma questão. Ian Bogost, por exemplo, fundador da empresa Persuasive Games explica que “*It’s an extremely simplistic question, but the spirit of it is worthwhile. In essence, we’re asking, ‘What are video games capable of as a medium?’ And that’s a very good question to ask.*”<sup>220</sup>. Por sua vez, Peter Molyneux, criador de um videojogo completamente *avant garde* o *Black & White*, sugere que “*I’ve no doubt games tick all sorts of arts ‘boxes’ and affect culture as fully as any other art forms*”<sup>221</sup>, alertando consequentemente que mais importante do que responder à questão é perceber quais as consequências dos videojogos serem tidos como arte.<sup>222</sup>

Em contrapartida há quem ache esta questão uma pura perda de tempo, como é o caso de Keith Stuart que no seu artigo inserido no The Guardian se questiona “*What is art? What isn’t? It is a fool’s errand, really, and when applied to video games, there can only be one true and valid response: does it really matter? [...] Nobody need answer. Games are beautiful*

---

<sup>218</sup> SOLBERG, Dan, 2018, *Art Embraces Video Games In ‘I Was Raised on the Internet’ Exhibition*, Variety, <https://variety.com/2018/gaming/features/i-was-raised-on-the-internet-video-games-exhibit-1202874006/>, consultado a 19 de Agosto de 2018.

<sup>219</sup> OCHALLA, Bryan, 2007, *Are Games Art? (Here We Go Again...)*, Gamasutra, [https://www.gamasutra.com/view/feature/130113/are\\_games\\_art\\_here\\_we\\_go\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/130113/are_games_art_here_we_go_.php), consultado a 19 de Agosto de 2018.

<sup>220</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>221</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>222</sup> Idem, *ibidem*.

*and important, we can leave it there and know that we are right.*”<sup>223</sup> Isaac Kaplan, editor do site ARTSY, vai mais longe, ou melhor, menos longe, ao comparar a questão “*are video games art?*” com “*are hot dogs sandwiches?*”<sup>224</sup> demonstrando que, enquanto os críticos de arte [como Jonathan Jones, Roger Ebert e Sarah Kent] afastam os videogames da fronteira da arte, os defensores da arte dos videogames afastam a própria questão.

Sendo assim, o cenário é no mínimo complexo e sobretudo estéril. Os críticos de arte sofrem de ludectrofobia<sup>225</sup>, os *game developers* suspiram e os defensores troçam da questão. Perante este panorama, o que se pode dizer então do trabalho de Jason Rohrer, por exemplo?

Jason Rohrer é um artista/*game designer* natural dos Estados Unidos da América que apresentou em 2016 uma exposição intitulada *The Worlds of Jason Rohrer* no Massachusetts’s Davis Museum.<sup>226</sup> Nesta exposição Jason Rohrer destacou deliberadamente a singularidade dos videogames constatando que, na prática, estes devem ser considerados como *medium* artístico e como própria arte por e em si mesmos.<sup>227</sup> Na presença contingente dos videogames num museu de arte, Jason Rohrer

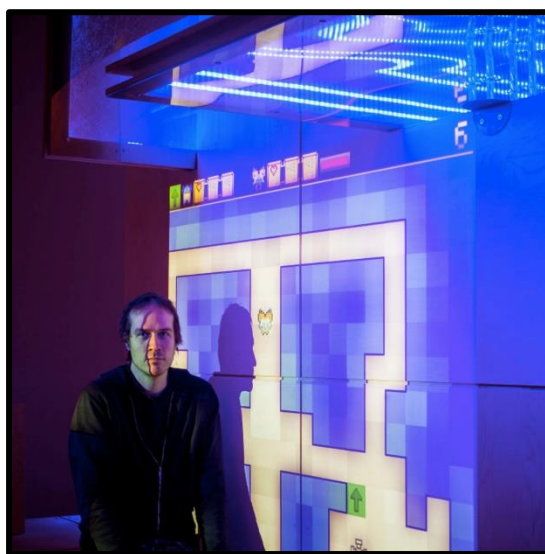


Figura 22 - Jason Rohrer na exposição *The Worlds of Jason Rohrer*.

questionava aos visitantes se “*Is the experience of the game antithetical to a sublime*

---

<sup>223</sup> STUART, Keith, 2012, Are Video Games Art: The Debate That Shouldn’t Be, The Guardian, <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/dec/06/video-games-as-art>, consultado a 19 de Agosto de 2018.

<sup>224</sup> KAPLAN, Isaac, 2016, Are Video Games Art? “\_(ツ)\_/”, Artsy, <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-are-video-games-art>, consultado a 19 de Agosto de 2018.

<sup>225</sup> Novamente, remetos para a leitura do artigo “A Ludectrofobia dos críticos de arte” que será publicado na Revista de Ciências da Arte – Convocarte Nº 6/7.

<sup>226</sup> LARSON, Sarah, 2016, Jason Rohrer and the Art of the Video Game, The New Yorker, <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/jason-rohrer-and-the-art-of-the-video-game>, consultado a 19 de Agosto de 2018.

<sup>227</sup> KAPLAN, Isaac, 2016, Are Video Games Art? “\_(ツ)\_/”, Artsy, <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-are-video-games-art>, consultado a 19 de Agosto de 2018.



*experience?*”<sup>228</sup>. Pergunta, até à data, sem resposta. Como testemunho do silêncio e sobretudo da ineficácia discursiva e crítica do mundo da arte perante a questão, o professor Patrick Jagoda, do departamento de cinema e *new media* da Universidade de Chicago, pronunciando-se acerca das obras de Jason Rohrer em exibição, sugere que “*A game makes you complicit, which can make your engagement and critique of a subject more visceral. I’m not entirely sold. Becoming so inculcated in a game often means you cease to be critical of what ‘winning’ and ‘losing’ means. It can all start to feel like, well, a game [...].*”<sup>229</sup>

A posição de Patrick Jagoda diante das obras de arte de Jason Rohrer ilustra como até no contexto artístico, se utilizam “sensações” para discernir videojogos. Logo, é seguro dizer que a questão “serão os videojogos arte?” compromete as idiossincrasias tanto dos artistas que utilizam jogos nos seus trabalhos, como também, os próprios jogos que por sua vez constroem complicados e novos significados culturais. Essencialmente isto revela que a questão “serão os videojogos arte?” é não só substancialmente inútil como deverá ser substituída por **como é que os videojogos são arte?**

Em função desta reestruturação inquisitiva, o capítulo seguinte examina a relação entre a arte e os videojogos. Para tal, serão investigadas uma variedade de intervenções artísticas que se inspiram em jogos ou que empregam explicitamente tecnologia digital baseada em videojogos, incluindo o uso de videojogos modificados ou *patched* ou ainda o reaproveitamento de mecanismos existentes dos mesmos. Todavia, e mesmo seguindo esta via, a verdade é que o silêncio teórico se mantém. Aliás, predomina ainda mais. No deserto teórico sobressaem dois únicos livros: *Gamescenes: Art in the Age of Videogames* (2009) de Mateo Bittanti e Domenico Quaranta e *Works of Game - On The Aesthetics of Games and Art* (2015) de John Sharp que iram, assim, ocupar a quase totalidade das próximas linhas.

Antes de nos focarmos na questão “como é que os videojogos são arte?” John Sharp aconselha estudar o conceito de “*affordances*” e assim reflectir nas diferentes formas de como a arte e os videojogos são conceptualizados, criados, experienciados e avaliados pelas comunidades que os cultivam.<sup>230</sup> Desenvolvido por James Gibson e

---

<sup>228</sup> KAPLAN, Isaac, 2016, Are Video Games Art? “\_(ツ)\_/”, Artsy, <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-are-video-games-art>, consultado a 19 de Agosto de 2018.

<sup>229</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>230</sup> SHARP, John, 2015, *Works of Game On the Aesthetics of Games and Art*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p.4.



tornado popular por Donald Norman, o termo *affordances* alude às qualidades de um objecto que sugerem o seu uso.<sup>231</sup> Para ilustrar o conceito, John Sharp refere uma chave de fendas<sup>232</sup>: possui um cabo que sugere por onde é que se deve agarrar e uma ponta com um bico em forma de cruz que sugere a inserção em algo com a mesma forma. Assim, quem olha para uma chave de fendas consegue deduzir como se usa e para que serve.

O termo *affordances* é utilizado tipicamente para descrever o que as pessoas esperam dos objectos e no livro *Works of Game On The Aesthetics of Games and Art*, John Sharp aplica este conceito aos videojogos.<sup>233</sup> O autor estende o conceito base de *affordances* de modo a incluir os objectivos dos artistas e do público durante a criação e a apreciação de várias formas culturais [pintura, escultura, música, cinema, literatura, videojogos] e simultaneamente as expectativas das experiências dos próprios artefactos dessas mesmas formas culturais. Em jogo, John Sharp coloca e apresenta três núcleos de *affordances*: conceptual, formal e experiencial.

- **Affordances conceptuais** definem o modo como as formas e os objectos culturais podem ser utilizadas/os numa determinada comunidade. Por outras palavras, está ligada à intenção deliberada durante a criação de artefactos culturais.<sup>234</sup> Considere-se, como exemplo, a forma como o cinema foi utilizado como propaganda pelo partido Nazi.
- **Affordances formais** referenciam os meios pelos quais os objectivos e/ou os *affordances* conceptuais podem ser materializados<sup>235</sup>, ou seja, as ferramentas, as técnicas, os materiais e os métodos com os quais os artistas produzem os seus objectos artísticos. As *affordances* formais podem, de igual modo, aludir a elementos formais, composicionais, expressivos e linguísticos. Na pintura, as *affordances* formais incluem a tela, os pigmentos, os pincéis (material) e também a cor, a linha, a forma e a textura (composição).<sup>236</sup>

---

<sup>231</sup> SHARP, John, 2015, *Works of Game On the Aesthetics of Games and Art*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p.4.

<sup>232</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>233</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>234</sup> Idem, *ibidem*, p. 5.

<sup>235</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>236</sup> Idem, *ibidem*, p. 6.

- **Affordances experiencial** alude aos tipos de experiências que o público antecipa ao consumir objectos culturais.<sup>237</sup> As *affordances* experienciais emergem das conceptuais.<sup>238</sup> Aludindo de novo à pintura, a imagem de Cristo no altar de uma igreja pode ter vários usos práticos. Para um crente, a representação de Cristo num templo religioso pode ser um assistente da liturgia e/ou um veículo para a oração.<sup>239</sup>

Vistas em grupo, as *affordances* conceptuais, formais e experienciais fornecem uma estrutura para pensar **como** a sociedade aborda diferentes formas culturais. Ora, esta conjunção é mais que urgente no campo teórico da estética dos videojogos.

Para melhor compreender as *affordances* conceptuais, formais e experienciais dos videojogos deve-se identificar como a sociedade aborda os jogos do ponto de vista cultural. Como referente mais comum no mundo da arte [desde Duchamp], vale a pena considerar o xadrez como paradigma. Para os jogadores de xadrez, o jogo tem vários atributos desejáveis: a competição rigorosa de um jogo de estratégia, a relação elegante e equilibrada entre os movimentos das peças de jogo, o desenvolvimento de estratégias, o notável sentido de análise que é preciso ter para dominar a mesa de jogo e o número surpreendente de nichos culturais dentro dos quais o jogo é jogado. Para os artistas, o xadrez é valorizado por diferentes razões.<sup>240</sup> Formalmente, o jogo de xadrez é frequentemente utilizado como metáfora cultural de guerras, estruturas políticas, patriarcados, etc. Por sua vez, as peças e a mesa de jogo, podem funcionar como um espaço dentro do qual distintas intervenções artísticas podem ser criadas. Nesta situação, o jogo pode se manter jogável mas, regra geral, é secundário a outro tipo de experiências.

---

<sup>237</sup> SHARP, John, 2015, *Works of Game On the Aesthetics of Games and Art*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 6.

<sup>238</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>239</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>240</sup> Idem, *ibidem*.

Como exemplo, observe-se a peça *Horses Running Endlessly* (1995) de Gabriel Orozco. O tabuleiro de xadrez de Orozco é composto por quatro cores ao invés do padrão clássico de duas cores dos tabuleiros 8x8 tradicionais. Simultaneamente a mesa é reconfigurada para 16x16

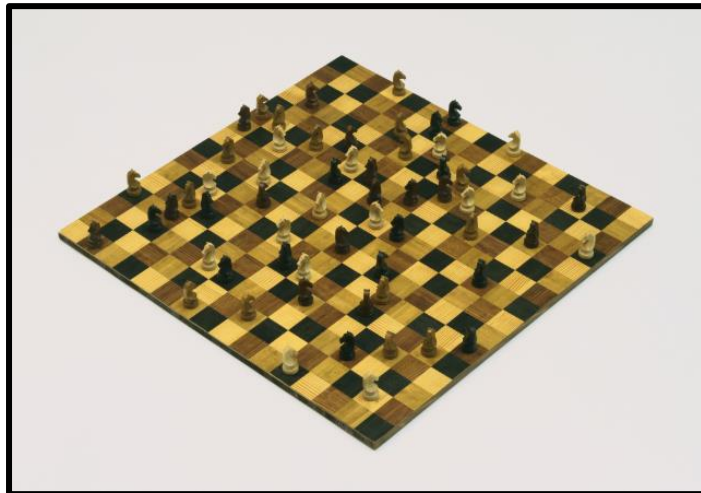


Figura 23 - *Horses Running Endlessly* de Gabriel Orozco.

passando a ter duzentos e cinquenta e seis quadrados.<sup>241</sup> Transformada a área de jogo, Orozco faz de todos os jogadores cavaleiros, que podem jogar indefinidamente, virando-se infinitamente pelo espaço, sem qualquer restrição. Reinterpretando e alterando a lógica do jogo de xadrez [jogo racional regido por regras], Orozco orchestra um paradoxo visual para criar um singular espaço poético.

As duas comunidades [os jogadores e os artistas] vêm, portanto, coisas muito diferentes quando consideram o jogo de xadrez. Para os jogadores, o xadrez é uma coisa em si, um jogo, regras, vitórias, derrotas, estratégias e adversários, enquanto que para os artistas, o xadrez é uma agra de considerações, meditações e material artístico.<sup>242</sup>

Regressando aos videogames e para exemplificar o conceito de *affordances* adotado por John Sharp, recorremos aos jogos *Super Mario Bros.* (1985) da Nintendo, o *Braid* (2008) de Jonathan Blow e o *Super Mario Trilogy* (2006) de Myfanwy Ashmore como exemplos bastante úteis.<sup>243</sup> A análise que se segue, acompanha o contraste das diferentes intenções dos criadores da indústria *mainstream* e dos artistas.

---

<sup>241</sup> Museum of Modern Art of New York, [s.d.], *Gabriel Orozco – Horses Running Endlessly*, Museum of Modern Art, <https://www.moma.org/collection/works/81977>, consultado a 22 de Agosto de 2018.

<sup>242</sup> SHARP, John, 2015, *Works of Game On the Aesthetics of Games and Art*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 8.

<sup>243</sup> Idem, *ibidem*.

Assim como o jogo de xadrez é o paradigma dos jogos de tabuleiro, o *Super Mario Bros.* criado por Shigeru Miyamoto, é uma base útil para designar o que é um videogame. Com efeito, todos os componentes do modelo clássico de Jesper Juul estão presentes aqui: um conjunto de regras fixas, resultados variáveis, objectivos para o jogador alcançar, obstáculos para ultrapassar, etc. [affordances formais] Contudo, a experiência do *Super Mario Bros.* não subsiste só das



Figura 24 - Captura de ecrã do videogame *Super Mario Bros.*

mecânicas de jogo já que deriva, em paralelo, de uma narrativa. Desta maneira, o rapto da princesa Peach [história] e consequentemente o seu salvamento [objectivo], fundamentam não só o âmbito do jogo mas, como também, as acções da personagem e do jogador.<sup>244</sup>

Para atingir o objectivo do videogame, o jogador através de dois comandos básicos: andar e saltar, conduz o Mario à princesa Peach.<sup>245</sup> Com o emprego da habilidade na dose e altura certa e de forma adequada o jogador pode inclusive combinar estes dois controlos [correr e saltar] de modo a tornar estas acções básicas muito mais eficazes.<sup>246</sup> Estas habilidades são executadas no ambiente do jogo [os níveis] que, por sua vez, fornece resistências ao objectivo do jogador. Os níveis são, por isso, verdadeiros obstáculos repletos de buracos, canos, perigosas plataformas e inimigos com a forma de cogumelos, tartarugas, polvos, etc. prontos a roubar uma vida. Como se tudo isto não bastasse, há ainda um limite temporal, aumentando assim o desafio.<sup>247</sup>

O *Super Mario Bros.* foi projectado por Shigeru Miyamoto como um objecto de entretenimento [affordance conceptual] circunstância que, *tout court*, oferece ao jogador uma experiência agradável e divertida [affordance experiencial]. Regra geral, a grande maioria dos videogames da indústria *mainstream* são criados para atender a intenções e experiências muito semelhantes às do *Super Mario Bros.*. Porém, o que acontecerá se um

<sup>244</sup> SHARP, John, 2015, *Works of Game On the Aesthetics of Games and Art*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 8.

<sup>245</sup> Nintendo, 1985, *Super Mario Bros Instruction Booklet*, Nintendo Co., Ltd, Kyoto, p. 4.

<sup>246</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>247</sup> Idem, *ibidem*, p. 3.

criativo quiser usar os videogames como forma de expressão e não como mero entretenimento?<sup>248</sup>

Neste contexto o videogame *Braid*<sup>249</sup> pode muito bem servir de exemplo.<sup>250</sup> Em termos das mecânicas que governam o mundo de jogo, o *Braid* opera dentro do mesmo gênero do *Super Mario Bros.*, sendo um videogame de plataforma.

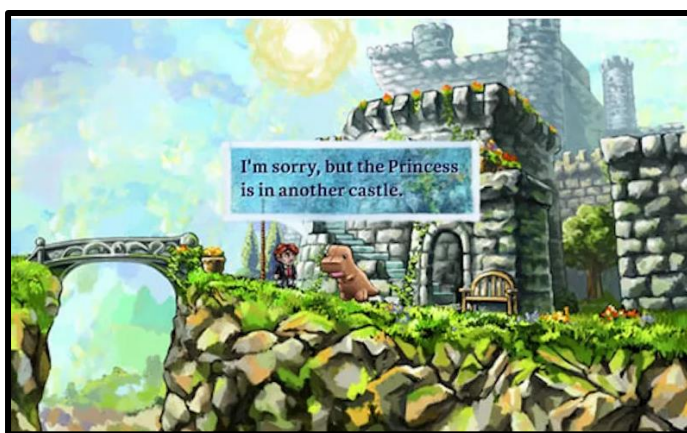


Figura 25 - Captura de ecrã do videogame *Braid*.

Semelhantemente ao Mario, *Braid* conta a história do jovem

Tim e de uma princesa que foi levada por um monstro. Para a salvar, Tim deve ultrapassar níveis repletos de buracos, inimigos e perigosas plataformas.<sup>251</sup> Todavia, as semelhanças terminam na forma como Jonathan Blow (criador do *Braid*) lida com a vida do protagonista. No *Super Mario Bros.* quando o Mario cai num buraco, perde uma vida e tem de começar o nível de novo. Já em *Braid* e sempre que Tim cai num buraco, o jogador tem a possibilidade de fazer o tempo voltar atrás<sup>252</sup>, significando isto que, o jogador nunca perde pois tem a hipótese de eliminar quer os seus erros e quer os de Tim.

Além das mecânicas de jogo, existe outro nível de análise que deve ser explorado em *Braid*. Ao longo do caminho, a trama que se desenrola no ecrã sugere que Tim lamenta e deseja que as coisas tivessem sido diferentes com a princesa. Porém, e à medida que o jogador avança no jogo, descobre-se que Tim é na realidade o próprio monstro do qual a

---

<sup>248</sup> SHARP, John, 2015, *Works of Game On the Aesthetics of Games and Art*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 8.

<sup>249</sup> O *Braid* pode ser adquirido na plataforma Steam, seguindo a ligação, <https://store.steampowered.com/app/26800/Braid/>.

<sup>250</sup> SANTIAGO, Kellee, 2009, *Are Video Games Art?*, Kellee Santiago, <https://kelleesantiago.com/project/are-video-games-art/>, consultado a 17 de Agosto de 2018.

<sup>251</sup> OCAMPO, Jason, 2009, *Braid Review*, IGN, <http://www.ign.com/articles/2009/04/13/braid-review-2>, consultado a 22 de Agosto de 2018.

<sup>252</sup> Idem, *ibidem*.

princesa fugiu. Cria-se então um paradoxo: embora o jogador possa resolver e reverter a maioria dos erros de Tim, a verdade é que os maiores não podem ser resolvidos.<sup>253</sup>

Mas em *Braid* também se encontra engenho. Na dicotomia entre a flexibilidade integrada nas acções do jogador e a austeridade da situação provocada por todos os erros de Tim,<sup>254</sup> Jonathan Blow ergue num videojogo, um singular palco conceptual onde o público/jogador pode experienciar e fazer corresponder os erros e os arrependimentos de Tim aos seus e considerar o papel do tempo neles.

Para todos os efeitos, *Braid* é um videojogo. Todavia o esforço para ir além do puro entretenimento é bem visível. Com efeito, este videojogo, o *That Dragon, Cancer* e o *Night in the Woods*, enquadram-se na categoria de *art games*.<sup>255</sup> Cunhado por Jason Rohrer o termo *art game* denomina os videojogos que utilizam as suas qualidades inatas – a interactividade, os objectivos, os obstáculos, as regras, etc. [*affordances* formais] – para expandir as possibilidades expressivas do *medium* [*affordances* conceptuais] com o intuito de conceber singulares experiências reveladoras e meditativas [*affordances* experienciais].<sup>256</sup>

No entanto, a maior parte dos artistas não vê os videojogos como um meio de expressão mas sim como uma ferramenta ou matéria-prima a partir dos quais se pode produzir objectos artísticos.<sup>257</sup> Como modelo observe-se a obra *Super Mario Trilogy* de Myfanwy Ashmore.



Figura 26 - *Mario Battle No. 1* de Myfanwy Ashmore.

No primeiro jogo da trilogia,

*Mario Battle No. 1* (2000), o Mario desloca-se normalmente pelos níveis do jogo *Super Mario Bros.* que, todavia, se apresentam desertos; sem obstáculos, inimigos ou quaisquer

---

<sup>253</sup> SHARP, John, 2015, *Works of Game On the Aesthetics of Games and Art*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 12.

<sup>254</sup> SHARP, John, 2015, *Works of Game On the Aesthetics of Games and Art*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 12.

<sup>255</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>256</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>257</sup> Idem, *ibidem*.

recompensas. Tudo o que resta à personagem é andar pelo nível, sem qualquer objectivo até o tempo terminar. Terminado o tempo o Mario morre e o jogo acaba.<sup>258</sup> No *Mario Doing Time* (2004), o segundo jogo da trilogia, o avatar encontra-se de novo num nível desprovido de objectivos e obstáculos. Todavia, desta vez, Ashmore ergue uma parede à volta do Mario aprisionando-o dentro do nível. Encarcerado, todos os movimentos do jogador são fúteis e a única coisa que lhe resta é, de novo, aguardar pelo cronómetro da morte. No último jogo *Mario is Drowning* (2004) o Mario encontra-se debaixo de água, novamente sem qualquer propósito até o tempo terminar. Em síntese o *Super Mario Trilogy* é um trio de meditações existenciais, mais especificamente uma abordagem lúdica à obra *Waiting for Godot* de Samuel Beckett.<sup>259</sup> Formalmente, Myfanwy Ashmore, em vez de apreender os jogos como mera forma de expressão, utiliza-os como matéria prima para produzir uma obra de arte que explora conceitos existenciais de uma forma singular e que prima pela componente pungente e humorística.<sup>260</sup>

A trilogia lúdica de Myfanwy Ashmore é testemunho de uma outra abordagem aos videojogos denominada por *game art*.<sup>261</sup> Posto isto, o termo *game art* refere a arte feita de videojogos.<sup>262</sup>

Comparando o *Super Mario Bros.*, o *Braid* e o *Super Mario Trilogy* entre si, observa-se, nos videojogos, várias perspectivas. Sintetizando, se para a indústria dos videojogos, os jogos são produtos de entretenimento já para quem produz *art games*, os jogos são um *medium* de expressão artística e de percepção experiencial enquanto para quem produz *game art*, os jogos são matéria-prima, uma ferramenta e um meio de questionar, criticar e explorar potenciais desconhecidos do mundo da arte.<sup>263</sup> Deste modo se Brian Sutton-Smith no seu livro *The Ambiguity of Play* defendeu que jogar significa diferentes coisas para diferentes áreas científicas, assim também não restam dúvidas de que os jogos materializam vários exercícios, objectivos e experiências para diferentes áreas de produção e de consumo.

---

<sup>258</sup> SHARP, John, 2015, *Works of Game On the Aesthetics of Games and Art*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 13.

<sup>259</sup> Idem, *ibidem*, p. 14.

<sup>260</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>261</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>262</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>263</sup> Idem, *ibidem*, p. 15.

Como se observou no primeiro capítulo, a “intromissão” dos videogames no mundo da arte tem vindo a aumentar na última década. Embora esta tendência não seja nenhuma novidade, a verdade é que, ainda existe muita confusão acerca das subtilezas de como os jogos e a arte se sobrepõem, combinam, interagem e chocam entre si. Inteiramente inexploradas e ininteligíveis veja-se o conflito que o termo “arte” levanta ao ser utilizado indiscriminadamente no título *The Art of Video Games* da exposição do Smithsonian.<sup>264</sup> O que é que a palavra implica neste contexto? Refere a componente visual? O desenvolvimento dos videogames? O design? As mecânicas? Os avanços tecnológicos? Será um atalho teórico para sugerir que os videogames são importantes?<sup>265</sup>

Procurando evitar a repetição de situações idênticas, desenvolve-se, no seguinte capítulo, uma gramática capaz de apreciar, ensaiar e capturar as subtilezas do cruzamento da arte com os videogames. Segue-se uma reflexão em torno de dois conceitos: ***Game Art*** e ***Art Games***.

---

<sup>264</sup> SHARP, John, 2015, *Works of Game On the Aesthetics of Games and Art*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 15.

<sup>265</sup> Idem, *ibidem*, p. 16.



De acordo com Matteo Bittanti, *art games* são videogames criados especificamente com intenções artísticas.<sup>266</sup> Contudo, esta disposição é recente, pois, só desde meados do ano 2000 é que os criadores de videogames começaram a alinhar as suas intenções estéticas, teóricas e conceptuais com a arte.<sup>267</sup> Importa do mesmo modo notar que, estes criadores não são os da indústria *mainstream* mas sim, os de uma comunidade independente<sup>268</sup> à qual os fãs de videogames chamam de *indie*. Tentar definir o que constitui um videogame *indie* é delicado e gera alguma discórdia no seio da própria comunidade lúdica. Para algumas pessoas, um jogo para ser *indie* tem de apresentar e desenvolver mecânicas originais e, simultaneamente, ser independente de qualquer grande estúdio da indústria *mainstream*; para outras, o que faz um *indie* é a mentalidade do processo criativo, a concretização de uma visão artística sem a preocupação de vender bem.<sup>269</sup> Não obstante o debate, os *indies* são, actualmente, a maior aposta da Nintendo na plataforma Nintendo Switch.<sup>270</sup>

Regressando aos *art games* e para Tiffany Holmes, estes são um trabalho interactivo geralmente bem-humorado, de um artista visual, que desafia estereótipos culturais e/ou que conta uma história significativa de maneira inovadora.<sup>271</sup> Rebecca Cannon, uma curadora de *new media* australiana exprime melhor a definição, ao testemunhar que os *art games* exploram o formato dos videogames como um novo modelo de estruturação narrativa e de crítica social.<sup>272</sup> Em compêndio, os *art games* utilizam as propriedades

---

<sup>266</sup> BITTANTI, Matteo; QUARANTA, Domenico, 2009, *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*, Johan & Levi, Italy, p. 7.

<sup>267</sup> SHARP, John, 2015, *Works of Game On the Aesthetics of Games and Art*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 49.

<sup>268</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>269</sup> GNADE, Mike, 2010, *What Exactly is an Indie Game?*, Venture Beat, <https://venturebeat.com/2010/07/13/what-makes-an-indie-gameindie/>, consultado a 28 de Agosto de 2018.

<sup>270</sup> WOOD, Austin, 2018, *Indie Veterans on the State of Indie Games on Nintendo Switch versus Steam*, PCGamer, <https://www.pcgamer.com/indie-veterans-on-the-state-of-indie-games-on-nintendo-switch-versus-steam/>, consultado a 28 de Agosto de 2018.

<sup>271</sup> BITTANTI, Matteo; QUARANTA, Domenico, 2009, *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*, Johan & Levi, Italy, p. 8.

<sup>272</sup> Idem, *ibidem*.

inatas dos videojogos para criar experiências lúdicas expressivas que explorem questões metafísicas da condição e da natureza humana.<sup>273</sup>

Perante esta definição, o que impede um *art game* de ser simplesmente um jogo ao contrário de um objecto artístico? Kristine Ploug sugere, tal como Matteo Bittanti, que a resposta está na intenção, isto é, “For some, the fact that they were made as art, for others the fact that they are exhibited as art – it can all be boiled down to the intention behind them, originating from either the curator or the artist.”<sup>274</sup> Sobre a definição de *art games*, Ploug acrescenta que estes, ao contrário dos videojogos normais, não são viciantes nem são para ser jogados várias vezes, pelo que a interacção do jogador nem sempre afeta aquilo que acontece no jogo.<sup>275</sup>

A visão tradicional dos videojogos, mantida pela maior parte dos grandes estúdios de desenvolvimento da indústria *mainstream*, é que os jogos não têm qualquer significado para além do entretenimento, são um passatempo ou de acordo com a tendência mais recente, um serviço<sup>276</sup>; uma actividade onde o significado é produzido endogenamente por ela própria [veja-se jogar às cartas]. Em sentido contrário, os *art games* são expressão, ou seja, jogos que expandem o conceito clássico de jogo<sup>277</sup>, incorporando um ponto de vista através da construção de uma representação metódica de uma ideia que produz significado através da participação activa de um jogador.<sup>278</sup>

Seria de esperar e na sequência da criação do termo *art games*, que os criadores tivessem formação artística. Na verdade, a maior parte é efectivamente detentora de formação em ciências de computação. Esta diferença no *background* académico conduz a diferentes percepções do valor dos videojogos e, simultaneamente, limita o valor expressivo dos mesmos.<sup>279</sup> Neste cenário, consta-se que a maior parte dos criadores de *art games*, adoptam um ideal funcionalista, segundo o qual jogar um *art game* deve ter,

---

<sup>273</sup> SHARP, John, 2015, *Works of Game On the Aesthetics of Games and Art*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 49.

<sup>274</sup> *Apud.* BITTANTI, Matteo; QUARANTA, Domenico, 2009, *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*, Johan & Levi, Italy, p. 8.

<sup>275</sup> *Idem, ibidem.*

<sup>276</sup> SCHREIER, Jason, 2017, *Top Video Game Companies Won't Stop Talking About 'Games As a Service'*, Kotaku, <https://kotaku.com/top-video-game-companies-wont-stop-talking-about-games-1795663927>, consultado a 28 de Agosto de 2018.

<sup>277</sup> SHARP, John, 2015, *Works of Game On the Aesthetics of Games and Art*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 53.

<sup>278</sup> *Idem, ibidem*, p. 54.

<sup>279</sup> *Idem, ibidem.*

obrigatoriamente, algum impacto social, intelectual, moral ou humanista no jogador. Consequentemente, os criadores de *art games*, acreditam que um videojogo bem projectado pode fornecer uma experiência singular e mais visceral do que outras formas de arte<sup>280</sup>, circunstância que leva a maior parte dos criativos de *art games* a ter uma relação quase fetichista com o ofício do *game design*, da programação e com design de interacção.<sup>281</sup>

Embora a comunidade de *art games* seja formada, modestamente, por uma dúzia ou mais de criadores, há três nomes que se destacam de forma particular: Brenda Romero, Jonathan Blow e Jason Rohrer.<sup>282</sup> Para além destes criadores independentes, Matteo Bittanti admite que alguns jogos da indústria *indie* podem constituir *art games*, particularmente o *ICO* de Fumito Ueda, o *Rez* de Tetsuya Mizuguchi e o *Ōkami* do Clover Studio.<sup>283</sup> Na realidade, a estes, facilmente se podem adicionar outros, tais como o *That Dragon, Cancer*, o *Abzû*, o *Journey* e o *Night in the Woods*. Porém, para exemplificar a categoria de *art games*, voltamos a Jason Rohrer e a uma obra intitulada *Passage*<sup>284</sup>.

A ideia de que um videojogo pode ser uma meditação autobiográfica parece, no mínimo, improvável e invulgar. Porém, foi exactamente isso que Jason Rohrer sugeriu em 2007.<sup>285</sup>

No jogo *Passage*, Rohrer utiliza-se como personagem do jogador e destila a sua vida e experiências a um *medium* que permite o público, para além de ver e reflectir, experienciar a vida do artista.

A história de *Passage* desponta da morte e consequentemente da tristeza que é perder alguém próximo.<sup>286</sup> A experiência nasce, portanto, de uma meditação quase poética sobre o desenrolar da vida até à morte.<sup>287</sup> Com o mote estabelecido, o jogo começa com o

---

<sup>280</sup> SHARP, John, 2015, *Works of Game On the Aesthetics of Games and Art*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 54.

<sup>281</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>282</sup> Idem, *ibidem*, p. 55.

<sup>283</sup> BITTANTI, Matteo; QUARANTA, Domenico, 2009, *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*, Johan & Levi, Italy, p. 8.

<sup>284</sup> *Passage* de Jason Rohrer pode ser jogado seguindo a ligação, <http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/>.

<sup>285</sup> SHARP, John, 2015, *Works of Game On the Aesthetics of Games and Art*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 56.

<sup>286</sup> ROHRER, Jason, 2007, *What I was trying to do with Passage*, HCSsoftware, <http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/statement.html>, consultado a 28 de Agosto de 2018.

<sup>287</sup> SHARP, John, 2015, *Works of Game On the Aesthetics of Games and Art*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 56.

jogador a controlar uma personagem (Jason Rohrer) ao longo de um comprido nível. O nível que toma a forma de labirinto, avança até o jogador encontrar uma figura distinta, uma personagem de cabelo ruivo, de olhos verdes (não muito diferente da noiva de Jason Rohrer). Diante desta personagem, o jogador tem duas hipóteses: se afastar ou se aproximar. Se as personagens se encontrarem, aparece um coração e estas tornam-se num par. Enquanto par, os pontos arrecadados pelas personagens valem o dobro. Todavia e ao mesmo tempo, metade dos pontos ficam fora do alcance do jogador, visto que, alguns locais do labirinto são demasiado estreitos.<sup>288</sup>

No início do jogo, o lado direito do ecrã é apenas uma mancha escura e desconhecida, que com o passar do tempo e à medida que o jogador avança pelo nível, se vai tornando cada vez mais enevoado e distante, enquanto a direita, por sua vez, se torna mais próxima e distinta. Sobre esta cena lúdica, Jason Rohrer, explica “[...] *At the beginning of the game, you can see your entire life out in front of you, albeit in rather hazy form, but you can't see anything that's behind you, because you have no past to speak of. [...] At its midpoint, life is really about both the future (what you're going to do when you retire) and the past (telling stories about your youth). Toward the end of life, there really is no future left, so life is more about the past, and you can see a lifetime of memories behind you.*”<sup>289</sup>



Figura 27 - Captura de ecrã do videojogo *Passage*.

*Passage* é um videojogo modesto quando comparando com outros da indústria *mainstream*. No entanto, é não só magistralmente comovente como incide sobre reflexões milenares acerca do sentido da vida e da transitoriedade.<sup>290</sup> Por conseguinte, categorizar *Passage* como um simples videojogo é, no mínimo, inadequado já que, embora se comporte com tal, este é anímico a questões da condição humana ligadas à poesia e à filosofia. Assim sendo, *Passage* destaca-se pela abordagem, para atestar as ansiedades da condição humana Jason Rohrer contesta e utiliza os elementos que compõem os

<sup>288</sup> ROHRER, Jason, 2007, *What I was trying to do with Passage*, HCSsoftware, <http://hcssoftware.sourceforge.net/passage/statement.html>, consultado a 28 de Agosto de 2018.

<sup>289</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>290</sup> SHARP, John, 2015, *Works of Game On the Aesthetics of Games and Art*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 58.

videojogos tradicionais como metáforas. O ambiente labiríntico representa a vida, as suas encruzilhadas as nossas opções e escolhas, os pontos os sucessos e insucessos, os cinco minutos de jogo a efemeridade da vida humana, o “game over” a morte. É certo que Jason Rohrer poderia ter concebido algo de mais complexo para ilustrar estas meditações. Porém, *Passage* é certo e visceral e compõe um *memento mori* extraordinariamente contemporâneo.<sup>291</sup>

---

<sup>291</sup> SHARP, John, 2015, *Works of Game On the Aesthetics of Games and Art*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 58.

*Game Art* designa objectos artísticos nos quais, os jogos digitais, desempenharam um papel significativo ao nível da criação, produção e exibição.<sup>292</sup> Deste modo, *game art* surge do campo mais vasto da *media art* e não constitui um movimento artístico uma vez que apenas constitui uma práxis de um grupo de artistas não afiliado.<sup>293</sup> A obra resultante deste tipo de trabalho pode existir como instalação, pintura, fotografia, som, animação, vídeo e *performance*.<sup>294</sup> Sintetizando, *game art* não diz respeito a um movimento mas sim a um género de trabalho artístico que utiliza os videojogos como ferramenta ou matéria-prima.

John Sharp aponta, como primeiro espécime de *game art*, a obra de Orhan Kipcak e Reini Urban intitulada *Ars Doom*<sup>295</sup> de 1995. *Ars Doom* distingue-se de outros trabalhos artísticos através da observação da apropriação das tecnologias, das mecânicas (regras, comandos, objectivos, etc.) e do *engine* do videojogo *Doom II* para criar uma obra de arte.<sup>296</sup> Na prática, o tema “fuzileiro no inferno” que caracteriza o videojogo original foi substituído por uma simulação da Bruckner House [a localização da exposição *Ars Electronica* para a qual a peça foi encomendada].<sup>297</sup> Em *Ars Doom*, os jogadores percorrem uma simulação de uma exibição de arte com o objectivo de criticar as peças que estão em exposição nas paredes dos níveis do videojogo. Para criticar as peças de arte virtuais, o jogador serve-



Figura 28 - Captura de ecrã do *Ars Doom*.

<sup>292</sup> BITTANTI, Matteo; QUARANTA, Domenico, 2009, *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*, Johan & Levi, Italy, p. 9.

<sup>293</sup> SHARP, John, 2015, *Works of Game On the Aesthetics of Games and Art*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 22.

<sup>294</sup> BITTANTI, Matteo; QUARANTA, Domenico, 2009, *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*, Johan & Levi, Italy, p. 9.

<sup>295</sup> *Ars Doom* pode ser jogado seguindo a ligação, [https://www.doomworld.com/idgames/themes/xrated/i\\_am\\_old\\_enough\\_to\\_look\\_at\\_thi\\_s/ars\\_r](https://www.doomworld.com/idgames/themes/xrated/i_am_old_enough_to_look_at_thi_s/ars_r).

<sup>296</sup> SHARP, John, 2015, *Works of Game On the Aesthetics of Games and Art*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 22.

<sup>297</sup> Idem, *ibidem*.



se de três armas inspiradas no espírito de três artistas, nomeadamente: atirar sangue no espírito de Hermann Nitsch, fazer marcas de tinta baseadas nas pinturas de Arnulf Rainer ou ainda virar as obras ao contrário à Georg Baselitz.<sup>298</sup>

Através da apropriação e transformação das actividades principais que um FPS (*First-Person Shooter*) subentende – olhar, explorar e disparar – Orhan Kipcak e Reini Urban empregam a gramática do *Doom II* como resposta à violência, não dos videojogos, mas do mundo da arte.

*Ars Doom* reflecte e aponta para a característica fulcral da *game art*, isto é, a apropriação das ferramentas e das mecânicas desenvolvidas pela indústria *mainstream* dos videojogos para fins artísticos.<sup>299</sup>

Numa linha diferente, mas dentro da *game art*, a artista Alison Mealey, utiliza as ferramentas e o *engine* do videojogo *Unreal Tournament*, para criar uma série artística intitulada *Unreal Art*.<sup>300</sup> As obras desta série nascem de uma sessão de jogo que dura aproximadamente trinta minutos. Terminada a sessão lúdica, Alison Mealey recolhe os dados do jogo e dos jogadores - as mortes, os movimentos, os saltos, os tiros, etc. - para criar

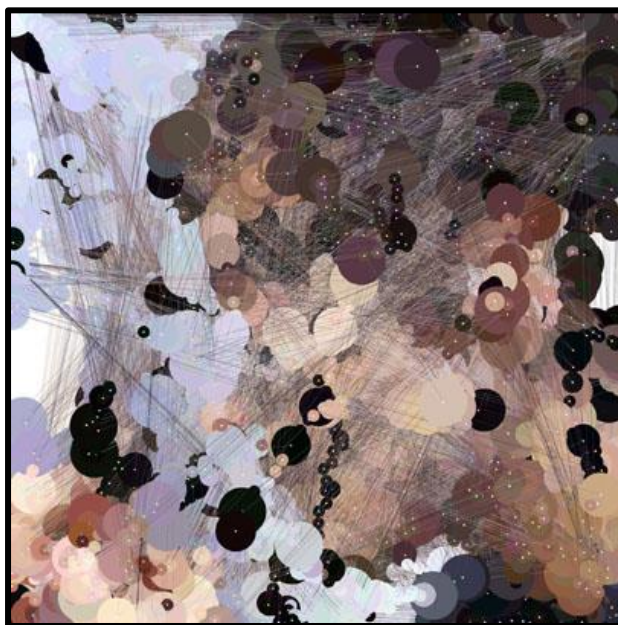


Figura 29 - *Unreal Art* de Alison Mealey.

complexos desenhos.<sup>301</sup> Ao contrário do *Ars Doom*, a série de Mealey não constitui um jogo, aliás, o espectador e, até mesmo, um jogador do videojogo *Unreal Tournament* [como é o caso] não conseguem notar nem estabelecer qualquer relação entre um e o

---

<sup>298</sup> SHARP, John, 2015, *Works of Game On the Aesthetics of Games and Art*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 22.

<sup>299</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>300</sup> BITTANTI, Matteo; QUARANTA, Domenico, 2009, *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*, Johan & Levi, Italy, p. 9.

<sup>301</sup> PETERSEN, Thomas, 2005, *Generating Art from a Computer Game – An interview with Alison Mealey*, Artificial, <http://www.artificial.dk/articles/alison.htm>, consultado a 29 de Agosto de 2018.

outro. Não obstante, as intenções e as motivações de Alison Mealey sobre a série *Unreal Art* revelam, paralelamente, a natureza da *game art* “*I had previously been exploring using games for artistic means, looking at the interactions between players and attempting to take the 'game' aspect away from the gameplay, creating something that couldn't be considered a game but was fun to play with nonetheless. But I really wanted to use the game as a way of creating art, more specifically my art, something that I could have great sway over and control to a certain degree. [...]. I wanted the game to work for me.*”<sup>302</sup>

Sobre a *game art*, Matteo Bittanti adverte ainda que, esta, pode ser digital e/ou analógica.<sup>303</sup>

- A *game art* analógica demonstra como as artes tradicionais (pintura, escultura, fotografia) podem coexistir com os *new media*, através de um processo de emulação, remediação ou incorporação.<sup>304</sup> Considere-se, como exemplo, o fascínio por videogames de alguns artistas plásticos como Gary Baseman, Tim



Figura 30 - *Mario Foetus* de Alexandre Nicolas.

Biskup, Ashley Wood, Alex Gross, Alexandre Nicolas, Susy Oliveira e Yann Bauquesne, só para nomear alguns.

- A *game art* digital é a porção mais significativa da *game art* e pode ser considerada como uma subcategoria da *new media art*.<sup>305</sup> O *Ars Doom* constitui um exemplo para esta categoria. Porém, neste grupo, também se inserem os *art mods*. Os *art mods* exploram a modificação [o vocábulo

---

<sup>302</sup> PETERSEN, Thomas, 2005, *Generating Art from a Computer Game – An interview with Alison Mealey*, Artificial, <http://www.artificial.dk/articles/alison.htm>, consultado a 29 de Agosto de 2018.

<sup>303</sup> BITTANTI, Matteo; QUARANTA, Domenico, 2009, *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*, Johan & Levi, Italy, p. 9.

<sup>304</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>305</sup> Idem, *ibidem*.



*mod* é uma abreviação da palavra *modification*] das mecânicas e dos *engines* dos videojogos como meio de produção de objectos artísticos. Rebecca Cannon volta, de novo a apresentar uma definição eficaz “*Art mods [...] always modify or reuse an existing computer game. They rarely result in a playable game... Many art mods are not interactive, and those that are often employ interactivity for non-competitive means... [They] employ game media attributes, such as game engines, maps, code, hardware, interfaces etc, for a very broad range of artistic expressions – abstract, formal and narrative, as well as cultural, political and social.*”<sup>306</sup> Por sua vez, o termo *art mods* inclui:

- ***machinima*** – narrativas baseadas e feitas a partir de videojogos pré-existentes<sup>307</sup>. Como exemplo considere-se a obra *The Van Gogh Solitude* (2012) de Pete Clemens<sup>308</sup>;
- ***sonichima*** – composições de áudio feitas a partir de videojogos pré-existentes<sup>309</sup>, veja-se, ou melhor, oiça-se a peça *Squared* da associação GameCity<sup>310</sup>;
- ***generative art mods*** – composições que implementam os grafismos dos videojogos em tempo real para produzir composições que evoluem continuamente<sup>311</sup>, veja-se, como exemplo a obra *q3apd* do artista Julian Oliver<sup>312</sup>;
- ***performative interventions*** – *mods* que perturbam as regras dos videojogos para expor as funções subjacentes dos mesmos<sup>313</sup>,

---

<sup>306</sup> Apud. BITTANTI, Matteo; QUARANTA, Domenico, 2009, *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*, Johan & Levi, Italy, p. 9.

<sup>307</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>308</sup> BITTANTI, Matteo, 2014, *Game Art: Pete Clemens ‘The Van Gogh Solitude’*, Gamescenes, <http://www.gamescenes.org/2014/01/game-art-pete-clemens-the-van-gogh-solitude-2012.html>, consultado a 29 de Agosto de 2018.

<sup>309</sup> CLARKE, Andy; MITCHELL, Grethe, 2007, *Videogames and Art*, Intellect Books, United Kingdom, p. 44.

<sup>310</sup> GOULDSTONE, Ian; SURMAN, David, 2009, *Selected Works*, Pachinko Pictures, <http://www.pachinkopictures.com/SelectWork/GameCitySquared/>, consultado a 29 de Agosto de 2018.

<sup>311</sup> HJORTH, Larissa, 2011, *Games and Gaming – An introduction to New Media*, Berg, Oxford, United Kingdom, p. 40.

<sup>312</sup> OLIVER, Julian, 2006, *q3apd - Making Music with Bots in Combat*, Julian Oliver, <https://julianoliver.com/output/q3apd>, consultado a 29 de Agosto de 2018.

<sup>313</sup> BITTANTI, Matteo; QUARANTA, Domenico, 2009, *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*, Johan & Levi, Italy, p. 12.

examine-se, como modelo, a obra *Calls of Duty* (2016) de Calum Bowdens<sup>314</sup>;

- *site-specific/relative installations* – *mods* que exploram as diferenças e as semelhanças entre o mundo real e o virtual, criando “realities of fantasy”<sup>315</sup>. Cory Arcangel criou uma instalação deste género para o Whitney Museum of American Art, intitulada *Beat the Champ* (2011)<sup>316</sup>;

Não obstante a proliferação da *game art* e dos *art games*, a verdade é que estes, ainda não ganharam a aceitação, a atenção e a consideração de outras formas de arte. Em parte, isto deve-se à intuição errada da crítica e da teoria da arte que insiste em entender o material (os videojogos) como uma forma inferior de expressão humana.<sup>317</sup> Conjuntamente, há quem designe a *game art* e os *art games* de parasitas, entendendo-os como uma categoria inferior que sobrevive à custa da energia dos videojogos.<sup>318</sup>

Como resultado directo da resistência do mundo da arte, a aposta em *game art* e *art games* das instituições culturais é, no mínimo, fraca. Porém, a “culpa” não é exclusivamente do mundo da arte, já que na realidade, nem os próprios fãs de videojogos da indústria *mainstream* mostram grande interesse por estes géneros. Na realidade, esta situação advém de várias razões. Em primeiro lugar, pelo facto dos *art games* e a *game art* estarem longe de ser produzidos em massa e vendidos nas grandes superfícies comerciais e/ou online, ou seja, acessíveis aos *gamers*; Em segundo lugar, a natureza ambivalente destes dois espécimes, que ora leva a celebrar, ora a condenar o seu material

---

<sup>314</sup> BITTANTI, Matteo, 2014, *Game Art: Calum Bowden's 'Calls Of Duty'*, Gamescenes, <http://www.gamescenes.org/2016/07/game-art-calum-bowdens-calls-of-duty-2016.html>, consultado a 29 de Agosto de 2018.

<sup>315</sup> BITTANTI, Matteo; QUARANTA, Domenico, 2009, *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*, Johan & Levi, Italy, p. 12.

<sup>316</sup> BITTANTI, Matteo, 2011, *Game Art: Cory Arcangel's "Beat The Champ" Installation*, Gamescenes, <http://www.gamescenes.org/2011/02/game-art-cory-arcangels-beat-the-champ-installation-2011.html>, consultado a 29 de Agosto de 2018.

<sup>317</sup> BITTANTI, Matteo; QUARANTA, Domenico, 2009, *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*, Johan & Levi, Italy, p. 11.

<sup>318</sup> SCHLEINER, Anne-Marie, 1998, *Cracking the Maze – Game Plug-ins and Patches as Hacker Art*, Open Sorcery, <http://www.opensorcery.net/note.html>, consultado a 29 de Agosto de 2018.

de origem causa alguma comoção dentro do círculo de entusiastas do *medium*<sup>319</sup>; Em seguida, devido à reivindicação do termo arte, dos *art games* e da *game art*, segundo a qual a maior virtude e o maior potencial artístico dos videogames é exclusivo a estes dois géneros, não dizendo, por isso, respeito à indústria *mainstream*<sup>320</sup>; Por fim atendendo a que o termo arte subentende uma ideia de superioridade sobre os videogames “normais”, Henry Jenkins, ao se debruçar sobre este ponto escreve que “*A few of critics have been prepared to defend videogames as art when they are created by artists already recognized for their accomplishments in other media [...] Of course, the fact that highbrow artists are starting to tap game-like interfaces speaks to the impact this medium has on our visual culture. But if games are going to be thought of as art, let it be because of what Shigeru Miyamoto (Super Mario Brothers.) does again and again and not because of what some pedigreed artist does once in a lark. Calling videogames art matters because it helps expand our notion of art and not because it allows curators to colonize some new space*”.<sup>321</sup>

Apesar da observação de Henry Jenkins ser válida, as vantagens de ter artistas a usar os videogames como expressão e/ou matéria prima possibilita a utilização das disciplinas da história, crítica e teoria das artes como ferramentas e técnicas de análise, fundamentais e em urgente falta ao *medium*. Para além do mais, importa notar que a adaptação de um meio relativamente novo pelos artistas pode acelerar o lento processo de legitimação e aceitação dos videogames enquanto *medium* no mundo da arte.<sup>322</sup>

O tema da legitimação dos jogos de vídeo no mundo da arte é desenvolvido, de modo aprofundado, por Sofia Romualdo no artigo *Videogame Art and the Legitimation of Videogames by the Art World* apresentado na conferência Computation, Communication, Aesthetics em 2015. O artigo [que recomendamos a leitura] sugere que à medida que um *medium* se introduz na consciência pública e se torna mais persuasivo, maior é o número de artistas por ele inspirados, incorporando-o nas suas práticas.<sup>323</sup> Veja-

---

<sup>319</sup> SHORT, Emily, 2010, ‘Homer in Silicon’: On Aging, Game Set Watch, [http://www.gamesetwatch.com/2010/01/column\\_homer\\_in\\_silicon\\_on\\_agi.php](http://www.gamesetwatch.com/2010/01/column_homer_in_silicon_on_agi.php), consultado a 29 de Agosto de 2018.

<sup>320</sup> STERLING, Jim, 2012, The Definition of Art Games, The Escapist, <http://www.escapistmagazine.com/videos/view/jimquisition/5993-The-Definition-of-Art-Games>, consultado a 29 de Agosto de 2018.

<sup>321</sup> *Apud.* BITTANTI, Matteo; QUARANTA, Domenico, 2009, *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*, Johan & Levi, Italy, p. 11.

<sup>322</sup> ROMUALDO, Sofia, 2015, “Videogame Art and the Legitimation of Videogames by the Art World” in *xCoAx: Proceedings of the Third Conference on Computation, Communication, Aesthetics and X*, p. 152.

<sup>323</sup> *Idem, ibidem.*

se, como exemplo, o que aconteceu com a banda desenhada, mais especificamente, a relação da banda desenhada com a arte moderna. No século XX artistas como Stuart David, Andy Warhol e Roy Lichtenstein, utilizaram tiras de banda desenhada como “leit motiv” das suas pinturas. Outros, como Richard Hamilton, Jasper Johns e Joan Miró, utilizaram tiras reais de banda desenhada coladas nas suas pinturas. Em ambos casos, as distinções entre os produtos de baixo custo [livros de banda desenhada] e as obras de arte únicas permaneceram claras.<sup>324</sup> Porém, as distinções foram sendo atenuadas, na década de 1970, com o crescente interesse e com o aparecimento de pequenas exposições de colecções de banda desenhada em galerias ou museus especializados na matéria como o Cartoon Art Museum de São Francisco (1984).<sup>325</sup> Já no século XXI, não nos surpreende a exibição no Musée d’Art Moderne de Paris do trabalho de um dos cartoonistas mais importantes do movimento *underground* de banda desenhada da década de 60 dos Estados Unidos da América, Robert Crumb.<sup>326</sup> As obras de arte de Roy Lichtenstein e Richard Hamilton embora evidentemente distintas da banda desenhada tradicional, ajudaram, pois, a abrir um caminho para a legitimação da banda desenhada na cultura contemporânea.

Porém, para algo [neste caso jogos de vídeo] ser reconhecido como forma de arte, escreve, Arthur Danto, que é necessário algo que o olho humano não consegue enxergar, uma “atmosfera” de teoria artística e um conhecimento de história da arte: um “artworld”.<sup>327</sup> Tendo em consideração o seguinte argumento e embora milhares de pessoas explorem, todos os dias, “mundos” como Hyrule no jogo *Legend of Zelda*, Azeroth no *World of Warcraft* e Rapture no *Bioshock*, o “Artworld” dos jogos de vídeo ainda se encontra por “cartografar”. Sendo assim, e não obstante a produção artística, é necessário e urgente uma revisão teórica de proporções consideráveis, envolvendo não só a emancipação artística destes objectos mas sobretudo o reconhecimento das

---

<sup>324</sup> ROMUALDO, Sofia, 2015, “Videogame Art and the Legitimation of Videogames by the Art World” in *xCoAx: Proceedings of the Third Conference on Computation, Communication, Aesthetics and X*, p. 152.

<sup>325</sup> Cartoon Art Museum, *Our History*, Cartoon Art Museum About us, <http://cartoonart.org/about-us/#our-history>, consultado a 17 de Outubro de 2018.

<sup>326</sup> SCIOLINO, Elaine, *An Artist’s Journey From Comic Books to Museum Walls*, New York Times Arts & Design, <http://www.nytimes.com/2012/04/14/arts/design/r-crumb-gets-a-show-at-the-musee-dart-moderne-de-la-ville-de-paris.html>, consultado a 17 de Outubro de 2018.

<sup>327</sup> DANTO, Arthur, 1964, “The Artworld” in *The Journal of Philosophy*, Vol. 61, Nº 19, p. 580.

características significativas dos mesmos, de modo que se possa constatar quais são as suas virtudes enquanto arte.<sup>328</sup>

Nesse sentido, e tendo em conta o exposto, não nos parece impossível que os *art games* e a *game art* possam estar a seguir um caminho idêntico ao da banda desenhada e a inaugurar a exploração do “artworld” dos videojogos.

---

<sup>328</sup> DANTO, Arthur, 1964, “The Artworld” *in* The Journal of Philosophy, Vol. 61, Nº 19, p. 573.

## 5 / Project St[art]

Embora o Project St[art] constitua o último capítulo e possa ser entendido como um mero anexo, este foi, na verdade, o ponto de partida desta dissertação. Após várias designações em que fomos experimentando as diversas hipóteses levantadas à medida que a investigação tomava corpo, o conceito “St[art]” manteve-se imutável.

O termo St[art] “ancorou” desde o início, pois está ligado ao comando/ordem com a qual qualquer jogador se vê confrontado no início de um jogo: “Press Start to Begin” ou “Press Start to Continue”. Desta forma, assim como o apito do árbitro sinaliza o início da partida de futebol, pressionar o botão *start* assinala o início dos videojogos. St[art] não só integra este princípio como acabou por se tornar uma feliz coincidência morfológica [dentro da palavra *start* vive a palavra *art*] para anunciar o início do desmantelamento da fronteira que separa a arte dos videojogos.

Logo no início da pesquisa bibliográfica, avançámos com a hipótese de desenvolver uma exposição sobre a arte dos videojogos. Porém e nesta fase incipiente, a única “arte” que conhecíamos verdadeiramente resumia-se à nossa experiência enquanto *gamer*, factor que durante a idealização e a conceptualização da exposição, se revelou ineficaz para abordar, desvendar, tratar e transmitir as particularidades e o potencial artístico do *medium*. Uma vez que nos tínhamos debruçado, no âmbito da disciplina de Estudos de Curadoria, sobre a exposição *The Art of Video Games* do Smithsonian sentimo-nos, perigosamente, prestes a cometer os mesmos erros de apreciação, ou melhor, a tombar no mesmo tipo de apropriação cultural.

Deste modo mas com reconhecido receio de gerar uma mostra efémera ao invés de uma exposição relevante sobre a temática, idealizou-se um espaço de análise e estudo consistente associado a um espaço expositivo dedicado a novas experiências artísticas que sejam ou utilizem videojogos, a St[art] Gallery. O conceito da St[art] Gallery assemelha-se à VGA Gallery de Chicago que, por sua vez, gere uma área expositiva estável para os criativos do mundo dos videojogos. A Video Game Art Gallery abriu em 2013 e visa aumentar, sem fins lucrativos, a apreciação cultural e educativa dos

videojogos, através de exposições, programas de educação nas escolas, *workshops* e publicações (VGA Reader).<sup>329</sup>

Conservando a VGA Gallery como exemplo máximo [uma vez que, estabeleceu o primeiro momento onde entramos em contacto com os termos *game art* e *art games*<sup>330</sup>] consideramos que a melhor maneira de ensaiar e de capturar as subtilezas do cruzamento da arte com os videojogos passaria por criar uma galeria de arte dedicada exclusivamente ao *medium*. Por essa razão, o nosso ponto de partida foi examinar a organização da galeria com o intuito de perceber se, do outro lado do Atlântico, têm sucesso ou não. A opção mais inteligente que se seguiu foi seguir as páginas de Facebook, do Twitter e do Instagram. No Facebook, após algum tempo, constatamos alguns apelos a voluntários, situação que nos chamou a atenção para o número reduzido de membros do *staff*, nomeadamente, catorze. Com a lista dos membros disponível no site da galeria, fizemos uma pesquisa no Twitter com o intuito de seguir os curadores e os fundadores responsáveis pela mesma. Consequentemente descobrimos que, a VGA Gallery é, para todos eles (até para o fundador Jonathan Kinkley) um “*side-project*”<sup>331</sup> e que sobrevive de donativos<sup>332</sup>, situação que justifica o número reduzido de funcionários e o reduzido horário de funcionamento, quarta-feira das cinco da tarde até às oito da noite e domingo do meio dia às cinco da tarde.<sup>333</sup>

Isto posto, procuramos outras instituições culturais dedicadas exclusivamente aos videojogos que talvez estivessem mais “à vontade”. Exactamente como a VGA não fomos capazes de encontrar mais nenhum exemplar. Porém e já muito perto de desistir, achamos Le Musée du Jeu vidéo, uma instituição inaugurada no dia catorze de Abril de 2010 no Grande Arche em Paris mas que foi forçada a encerrar portas no dia vinte e quatro do

---

<sup>329</sup> Video Game Art Gallery, [s.d.], About, Video Game Art Gallery, <https://www.videogameartgallery.com/about/>, consultado a 5 de Setembro de 2018.

<sup>330</sup> WILCOX, Danielle, 2016, Columbia College Chicago Exhibitions: Game Art vs. Art Game and Skillshot: The Collaborative Art of Pinball, Columbia College Chicago, <https://www.colum.edu/news-and-events/news-releases/2016/columbia-college-chicago-exhibitions-game-art-vs-art-game-and-skillshot.html>, consultado a 5 de Setembro de 2018.

<sup>331</sup> Chicago Gallery News, 2018, An Interview with Jonathan Kinkley, Executive Director of VGA Gallery, Chicago Gallery News, <https://www.chicagogallerynews.com/news/2018/4/an-interview-with-jonathan-kinkley-executive-director-of-vga-gallery>, consultado a 5 de Setembro de 2018.

<sup>332</sup> Video Game Art Gallery, [s.d.], FY17 Annual Report, Video Game Art Gallery, <https://www.videogameartgallery.com/about/>, consultado a 5 de Setembro de 2018.

<sup>333</sup> Video Game Art Gallery, [s.d.], Location, Hours & Contact, Video Game Art Gallery, <https://www.videogameartgallery.com/about/>, consultado a 5 de Setembro de 2018.

mesmo mês devido a uma falha nos elevadores do edifício.<sup>334</sup> Durante dez dias, o museu foi visitado por cerca de cinquenta mil pessoas.<sup>335</sup> Não obstante o investimento de 60.000€<sup>336</sup>, o Musée du Jeu vidéo nunca chegou a ser reaberto, nem mesmo com uma petição e um pedido de apoio a circular no site do museu e nas redes sociais.<sup>337</sup>

Sem meios e sobretudo sem capital para investir tal como o Musée du Jeu vidéo, há ainda a hipótese de fazer como o VGA Gallery, isto é, criar um *crowdfunding* para financiar o espaço da St[art] Gallery. Contudo, há duas situações particulares que nos fizeram afastar desta possibilidade. Em 2017 a organização do Nostalgica (a instituição museológica de videojogos em Portugal) tentou levar à cidade do Porto parte do seu espólio. Para esse fim, Mário Tavares (dono do museu) solicitou, no site PPL Crowdfunding Portugal, cinco mil e quinhentos e quarenta e cinco euros para suportar alguns dos custos. Deste valor, o museu apenas recebeu um euro.<sup>338</sup> A segunda situação ocorreu ainda este ano. A Comunidade Cultura e Arte surgiu em 2014 “[...] com o objectivo de popularizar, homenagear e informar todos aqueles que se ligam de alguma forma à Arte, Cultura e Sociedade de uma forma interessada, atenta e crítica.”<sup>339</sup> A página de Facebook da Comunidade Cultura e Arte com 174 995 seguidores e a página do Twitter com cerca de 12 300, evidencia o alcance singular deste projecto independente de divulgação cultural. Apesar dos seguidores, a dois de Maio de 2018, o CCA publicou a notícia da criação de uma página no Patreon para financiar a profissionalização do projecto. Desde essa data, a Comunidade Cultura e Arte conseguiu obter apenas oito patronos sem envergadura.<sup>340</sup>

Dada a ineficácia do *crowdfunding* em Portugal, somos forçados a crer que esta hipótese é insuficiente e ineficaz para estabelecer o projecto St[art] Gallery.

---

<sup>334</sup> Le Parisien, 2010, Le musée du Jeu vidéo cherche un nouveau toit, Le Parisien, <http://www.leparisien.fr/hauts-de-seine-92/le-musee-du-jeu-vidéo-cherche-un-nouveau-toit-03-07-2010-987154.php>, consultado a 5 de Setembro de 2018.

<sup>335</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>336</sup> Idem, *ibidem*.

<sup>337</sup> PIERLOT, Vincent, 2010, Pétition: soutenez le Musée du Jeu Vidéo !, Jeuxvideo, <http://www.jeuxvideo.org/2010/09/3028/>, consultado a 5 de Setembro de 2018.

<sup>338</sup> Mário Tavares, 2017, Nostalgica Gaming Tour Porto, PPL, <https://ppl.com.pt/en/prj/nostalgica-gaming>, consultado a 5 de Setembro de 2018.

<sup>339</sup> Comunidade Cultura e Arte, 2018, Apoio, Patreon, <https://www.patreon.com/comunidadeculturaearte>, consultado a 5 de Setembro de 2018.

<sup>340</sup> Idem, *ibidem*.



Em alternativa, mas seguindo o mesmo propósito [o esbater da linha que separa a arte dos videojogos] materializou-se um site com o nome Project St[art]. A ideia surgiu de modo a dar continuidade ao corpo teórico deste trabalho já que, assim como John Sharp no livro *Works of Game on the Aesthetics of Games and Art* admite “*In the four years since I began this book, a great deal has changed about the intersections of art and games. [...] Indeed, as I have worked on this book, chapters 2 and 3 became art history. I do not see this as a tragic turn. Instead, it gives me hope to see more artists cross-fertilizing games and art [...]*”<sup>341</sup>, também estamos convictos de que, desde o fim da elaboração do último capítulo muita coisa aconteceu e que, ainda mais está para acontecer. Para assegurar esta nossa convicção, segue-se no Anexo 1 algumas situações que ocorreram enquanto se escrevia esta dissertação.

O site do Project St[art] irá se comprometer a capturar eventos semelhantes aos do Anexo 1 de modo a se tornar numa fonte de referência sobre o acelerado, incógnito e estranho mundo da arte dos videojogos.

Não sendo *web designer*, o site demorou algum tempo a ficar disponível online. Assumimos a modéstia e simplicidade do perfil mas o nosso principal propósito era chamar a atenção para o tema e não criar qualquer espécie de folclore digital. O site [www.projectstart.epizy.com](http://www.projectstart.epizy.com) abre na página principal com 3 janelas no meio do ecrã onde se lê: *art games*, *game art* e *entertainment art*. Ao clicar numa das janelas, o site selecciona e apresenta os artigos que apenas referem essa categoria; na prática isto significa que se um utilizador só estiver interessado em game art e não em art games pode, com um simples clique, filtrar o conteúdo. Para além do mais, existe ainda um menu com 6 entradas:

- Home – página principal onde é possível ler todos os artigos;
- Entrevistas – local onde se espera, num futuro próximo, apresentar conversas com artistas ligados aos videojogos como o André Sier e o Pedro Macedo Camacho;
- Glossário – página onde são definidos alguns conceitos como: game art, art games e entertainment art;

---

<sup>341</sup> SHARP, John, 2015, *Works of Game On the Aesthetics of Games and Art*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, p. 115.

- Bibliografia – a aba da bibliografia é um guia para o estudo dos videojogos. Os livros serão divididos por áreas de investigação, nomeadamente: design, computação, estética, etc. e com ligações directas a sites onde é possível comprá-los. Reconhecendo que a parte mais difícil do trabalho de investigação foi o levantamento do material de pesquisa, resolvemos criar um oásis bibliográfico de modo a incentivar outros trabalhos com o mesmo mote e a combater o deserto bibliográfico;
- Sobre – secção sobre o autor e os objectivos do projecto;
- Contactos – ligações a e-mails e redes sociais.

Importa notar ainda que se abriu para o Project St[art] uma nova categoria: “*entertainment art*”. A categoria refere as obras de arte produzidas com o intuito de ajudar a visualizar, projectar e conceber os videojogos. A expressão não existe na nossa bibliografia e por isso, ficou de fora dos capítulos que constituem o corpo principal do trabalho de investigação. O termo surge, por isso, por necessidade, já que os termos *game art* e *art games* excluem, infelizmente, os trabalhos artísticos desenvolvidos durante o desenvolvimento dos videojogos e que lhes são afins. Estes trabalhos incluem: *concept art*; *character design*; animação; modulação de modelos 3D e composições musicais.

Como exemplos de *entertainment art* veja-se o trabalho fantástico do artista Yoshitaka Amano que conta com mais de 35 exposições de arte individuais por todo o mundo<sup>342</sup>; as animações do videojogo *Cuphead* que invocam os tempos áureos da animação norte americana,



Figura 31 - Fotografia de Yoshitaka Amano na sua exposição individual na galeria Art Statements em Tóquio.

dos artistas Jake Clark e Tina Nawrocki; e as composições musicais de “outro mundo”, do nosso conterrâneo, Pedro Macedo Camacho para o videjogo *Star Citizen*.

<sup>342</sup> Mizuma Gallery, [s.d.], Amano, Yoshitaka, Mizuma Gallery, <https://www.mizuma.sg/artists/amano-yoshitaka/>, consultado a 7 de Setembro de 2018.

Através do acompanhamento contínuo de trabalhos artísticos que expandem e dilatam a linha que separa a arte dos videogames num permanente desafio, e simultaneamente através da difusão de eventos como a *Culture Arcade* e a exposição *Videogames: Design/Play/Disrupt*, o Project St[art] pretende capturar um momento crucial da história dos videogames e da cultura contemporânea: o [ténue] cruzamento entre um e outro. Neste sentido, o Project St[art] é uma viagem hodierna pelo mundo da arte dos videogames e uma oportunidade [para os mais audazes] de nos embrenharmos na estranheza, no desconforto e no inesperado da intersecção entre o mundo real e o mundo virtual. Saber se a arte [ou o dom da criação] nos acompanha nesta viagem... ficará ao critério de cada um.

## Conclusão

Os videogames assumem características muito próprias. Além de singulares, novos e até mesmo irreverentes, os jogos de vídeo apropriam-se de várias manifestações artísticas, pelo que a tarefa de os arrumar e classificar como objectos artísticos, por si e em si, torna-se, particularmente, singular.

Na generalidade descritos como um fenómeno que combina elementos da natureza humana, culturais e tecnológicos, a compreensão do elemento estético e da interacção dos videogames é, no mínimo, marginal. Com a tecnologia a evoluir a um ritmo avassalador e com o ruído argumentativo a cargo de indivíduos que não têm como hábito jogar, sentimos necessário examinar os pressupostos implícitos e explícitos quando se medita sobre o potencial artístico dos jogos de vídeo. Nesta lógica, começou-se por avaliar a relevância dos videogames na cultura contemporânea para atestar que estes, no mundo da arte, vêm a sua essência [a interactividade] sabotada. Constatou-se, com efeito que, regra geral, os museus e as galerias de arte exibem videogames através de vídeos e fotografias de *gameplay*, ou seja, sem qualquer tipo de interacção [assumindo uma espécie de “contra-natura lúdica”] e que, por sua vez, os críticos de arte assumem que os videogames são um *medium* infantil, trivial, sem qualquer valor intrínseco para além do comercial. Desta forma, reconheceu-se um certo desconforto visível não só no modo como o mundo da arte se contorce (e contrai) quando se inaugura a possibilidade de colocar jogos de vídeo ao lado de outros objectos artísticos, e no esforço que é feito para encaixar os videogames nas instituições culturais. Circunstâncias que, inevitavelmente, limitam e atrasam a legitimação de artistas e trabalhos artísticos que utilizam os videogames como expressão [*art games*] ou como matéria prima [*game art*].

Em sentido contrário reabilitou-se, no capítulo seguinte, os videogames segundo uma perspectiva adâmica sobre jogar e jogos com o intuito de produzir uma gramática capaz de permitir e entender de que modo os jogos de vídeo funcionam como palco de criatividade e exploração sensorial – e/ou possibilidade de novas experiências. Dependendo de autores que nasceram e morreram antes do aparecimento dos videogames para desenvolver um alicerce para a apreciação do potencial artístico dos mesmos pareceu, no início, ser contraproducente. No entanto, a verdade é que não só ainda jogamos pelos mesmos motivos que os nossos antepassados costumavam jogar, como os videogames

expandem [através das novas tecnologias] e preservam, ao mesmo tempo, o modelo clássico de jogo [entendido como uma tentativa recreativa voluntária de superar obstáculos desnecessários regida por um sistema de regras].

Não obstante as resistências do mundo da arte, foi com enorme satisfação que notamos que, desde 2013, há cada vez mais artistas inspirados por jogos de vídeo. Situação que nos levou a deduzir que o problema da aceitação destes no mundo da arte não está na “parca” produção artística mas sim, na falta de um espírito crítico e de trabalhos de investigação sobre a temática. Perante este cenário, constatou-se ainda, que aprisionados pela crua questão “serão arte?” os jogos de vídeo já são efectivamente arte. Porém, neste momento, são ainda, arte isentos de arte, ou seja, arte sem fundamentação teórica e sem especulação estética. Com efeito, a reflexão que se tentou inaugurar é urgente e vital visto que há artistas [como Jason Rohrer] a produzir obras de arte que estreiam discussões que ninguém parece compreender ou sequer querer participar. O silêncio conceptual deve-se, pois, até à data, ao facto do debate sobre a arte dos videojogos não ter passado de um efêmero diálogo unilateral [a favor] dos entusiastas da indústria *mainstream*. Neste sentido, estamos convictos de que a análise que se desenvolveu neste trabalho e à qual o Project St[art] dará continuidade, poderá servir de ponto de partida e encorajamento para novas interlocuções sobre a temática.

Somos forçados a admitir que o levantamento bibliográfico revelou ser o maior obstáculo desta dissertação. Não só nos deparamos com uma escassez de material especializado sobre a temática em todas as bibliotecas, como os poucos livros que encontramos sobre videojogos tinham como foco o design ou código informático. Não sendo estas as áreas mais adequadas para estudar e constatar o potencial artístico dos videojogos, o desafio que se nos colocou foi interpelar as próprias abordagens de diferentes áreas científicas de acordo com as nossas intenções/reflexões.

Apesar das limitações bibliográficas e de todos os constrangimentos daí advindos, mantivemo-nos fiéis à linha de investigação inicial. Para tal, servimo-nos exaustivamente da Internet e graças ao trabalho de vários artistas, fomos capazes de descartar a primordial questão “serão os videojogos arte” e substituí-la pela questão “como é que os videojogos são arte?”. Uma das razões pela qual elegemos esta abordagem, prende-se com o facto de não existir quase nada escrito sobre a matéria. A título de curiosidade, o próprio Matteo Bittanti, admite no livro *Gamescenes: Art in the Age of Videogames* ter recorrido ao

Wikipedia para definir alguns conceitos tais como, *sonichima* e *machinima*. Felizmente, e apesar de não termos sentido tamanha aflição, entendemos perfeitamente o dilema referido pelo autor diante a falta de referências conceptuais.

Importa fazer notar que esta abordagem “*hands-on*” fez eclodir algumas situações curiosas. A obra *Super Mario Trilogy* de Myfanwy Ashmore, por exemplo, embora constitua uma obra de arte, mais especificamente um *art mod* é, materialmente, um produto pirateado da Nintendo logo, de distribuição e posse ilegal. Contudo, existe um “*loop-hole*” no caso da galeria ou o proprietário da peça possuírem o jogo original, a questão da ilegalidade é anulada. Em consequência e quando a peça *Super Mario Trilogy* arranhou lugar no InterAccess Electronic Media Arts, Myfanwy Ashmore foi obrigada, por lei, a entregar o videogame *Super Mario Bros.* em conjunto com a sua obra. Por este ângulo, observa-se claramente que, independentemente das resistências por parte dos críticos de arte, o trabalho de Shigeru Miyamoto [criador do Super Mario] já “invadiu”, de forma inequívoca, o mundo da arte.

Para além de esta situação estranha constatamos, do mesmo modo, alguma incoerência no reconhecimento do potencial artístico dos videogames. Os debates mais significativos sobre a matéria foram encontrados no Reddit, onde a maioria dos fãs de videogames da indústria *mainstream* concordam inequivocamente que os videogames são arte. O argumento utilizado é simples: os videogames apropriam-se literalmente de outras formas de arte [literatura, dança, animação, desenho, escultura, música] logo, estes também devem ser arte [arte por tabela]. Para explicar este argumento veja-se como o videogame *Valiant Hearts* utilizou cartas para criar uma experiência e uma história assombrosa sobre os soldados da Primeira Guerra Mundial; a qualidade plástica do *Ōkami* inspirada nos desenhos budistas ou ainda a música formidável do *Doom* que faz o compositor Mick Gordon andar, actualmente, em digressão mundial. Situação que leva alguns utilizadores do Reddit a escrever “If it isn’t art, it’s a load of art put into one thing.”. Por outro lado, os estudiosos da área da ludologia como Katie Salen e Eric Zimmerman refutam esta inclinação para o “*eye candy*” indicando por seu turno que, o potencial artístico dos videogames está no que não está à vista, ou seja, no design. Neste quadro, embora os elementos “decorativos” possam atrair toda a atenção, estes apenas proporcionam uma motivação fugaz. Por conseguinte, o aspecto visual deve ser entendido

como a parte menos relevante da experiência do jogador ou, até mesmo, da projecção de um videojogo.

Ainda que ambas as partes defendam que os videojogos são efectivamente arte, notamos que existe uma clara dicotomia entre o que se diz na Internet e na bibliografia consultada, apreende-se que a arte dos videojogos está, em parte, à mercê dos pareceres daqueles que pensam sobre ela. Porém, nesta dissertação, em vez de se ter escolhido um dos lados da moeda, optou-se por, [mantendo a analogia] apresentar as duas faces, considerar o valor da “moeda” e [no último capítulo] observar como e para que é utilizada. Em função deste acordo, entre as duas faces da apreciação estética dos videojogos, sentimos a necessidade de inaugurar, no capítulo Project St[art] o termo “*entertainment art*” uma vez que os autores que tratam o tema ignoram completamente o labor dos artistas que trabalham durante a produção e o desenvolvimento de jogos de vídeo. Também em função desta abordagem assinalámos, sempre que possível, trabalhos artísticos como referências conceptuais e nas notas rodapé ligações para sites na Internet onde é possível jogar estes trabalhos artísticos de modo a que o leitor possa experienciar a totalidade e a essência [a interactividade] do *medium*.

Todavia a situação mais interessante [a nível pessoal] adveio não enquanto escrevíamos a dissertação, mas sim, enquanto jogávamos um videojogo intitulado *The Librarian*. Desenvolvido por Octavi Navarro, *The Librarian* - um poema visual e interactivo em formato jogo de vídeo *point and click* - constitui, para nós, uma admirável experiência. Mas não só. Jogar este jogo, fez-nos reparar como ainda estamos [muito] longe de compreender completamente as diferentes expressões do *medium* e sobretudo, como, apesar de toda esta investigação, ainda não estamos preparados para responder à questão “Is the experience of the game antithetical to a sublime experience?” pertinazmente levantada por Jason Rohrer. Porém, nesta fase, entendemos melhor a questão e em vez de tentar responder, fazemos, ao invés, um convite. A nossa tentativa de evidenciar as virtudes dos videojogos “espremendo” o seu lado mais artístico e criativo faz olvidar o essencial da génese dos jogos: a interacção. Por esse motivo, a nossa proposta e o nosso convite é que se jogue, que se experiencie o videojogo pelo que é, com todas as incompreensíveis e incómodas formas/e ou desafios. Deixem-se levar pelo jogo sem medo de quebrar categorias e conceitos.

## Índice de imagens

Figura 1 - *Spacewar!* a ser jogado num laboratório do MIT. Imagem retirada de MIT MUSEUM, [s.d.], *Spacewar!*, The 150 Exhibition MIT Museum, <http://museum.mit.edu/nom150/entries/1437>, consultado a 23 de Outubro de 2018.

Figura 2 - Captura de ecrã do videojogo *That Dragon, Cancer*. Imagem retirada de GÉROUDET, Séverine, 2016, *Playing for Health*, Invivo Magazine, [http://www.invivomagazine.com/en/mens\\_sana/innovation/article/253/playing-for-health](http://www.invivomagazine.com/en/mens_sana/innovation/article/253/playing-for-health), consultado a 23 de Outubro de 2018.

Figura 3 - Captura de ecrã do videojogo *What Remains of Edith Finch*. Imagem retirada de DENNIS, Thomas, 2017, *What Remains of Edith Finch REVIEW: A game of the year contender?*, <https://www.express.co.uk/entertainment/gaming/801633/What-Remains-of-Edith-Finch-PS4-Xbox-One-REVIEW>, consultado a 23 de Outubro de 2018.

Figura 4 - Fotografia da exposição *The Art of Video Games* do Smithsonian American Art Museum. Imagem retirada de MACMANUS, Christopher, 2012, *Take a stroll through “The Art of Video Games*, CNet, <https://www.cnet.com/news/take-a-stroll-through-the-art-of-video-games/>, consultado a 23 de Outubro de 2018.

Figura 5- Vista da instalação do videojogo *Tetris* da exposição *Applied Design* do Museum of Modern Art. Imagem retirada de HEDDAYA, Mostafa, 2013, *A Conversation with Paola Antonelli about MoMa’s Video Game Collection*, Hyperallergic, <https://hyperallergic.com/74749/a-conversation-with-paola-antonelli-about-momas-video-game-collection/>, consultado a 23 de Outubro de 2018.

Figura 6 - Princess Sarah, *Concept Art* do videojogo *Final Fantasy I*. Imagem retirada de AMANO, Yoshitaka, 2012, *The Sky – The Art of Final Fantasy*, Dark Horse, New York.

Figura 7 - WATTERSON, Bill, 2005, *Calvin and Hobbes - É um mundo Mágico*, Gradiva, Lisboa.

Figura 8 - Dois gatos a jogar. Imagem retirada de KEJSY, [s.d.], *Are Your Cats Playing or Fighting?*, Quiet Corner, <https://www.quiet-corner.com/pets/cats-playing-fighting/>, consultado a 23 de Outubro de 2018.

Figura 9 - Marcel Duchamp e John Cage a jogar um jogo de xadrez. Imagem retirada de World of Chess, 2014, *Cage & Kaino: Pieces and Performances*, World of



Chess Hall of Game, <https://worldchesshof.org/exhibit/cage-kaino-pieces-and-performances>, consultado a 23 de Outubro de 2018.

Figura 10 - Jogos como uma subcategoria de jogar. Imagem retirada de SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric, 2004, *Rules of Play – Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

Figura 11 - Jogar como uma subcategoria de jogos. Imagem retirada de SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric, 2004, *Rules of Play – Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

Figura 12 - *Camover*. Imagem retirada de ID, David, 2014, *Overnight Camover Attacks in Oakland After Council Approves Continuation of DAC*, Indy Bay, <https://www.indybay.org/newsitems/2014/03/05/18752061.php>, consultado a 23 de Outubro de 2018.

Figura 13 - Captura de ecrã do videojogo *Bioshock Infinite*. Imagem retirada de HARRIS, Dunchan [s.d.], *Bioshock Infinite, Dead End Thrills*, <http://deadendthrills.com/gallery/?gid=2>, consultado a 23 de Outubro de 2018.

Figura 14 - Captura de ecrã do videojogo *Mortal Kombat X*. Imagem retirada de NICHOLS, Derek, 2015, *Mortal Kombat X Adds Predator and Klassic Fatalities Today*, Game Rant, <https://gamerant.com/mortal-kombat-x-klassic-fatality-trailer-905/>, consultado a 23 de Outubro de 2018.

Figura 15 - Gráfico de actividades lúdicas de Roger Caillois. Imagem retirada de CAILLOIS, Roger, 2001, *Man, Play and, Games*, University of Illinois Press, Urbana and Chicago, p. 36.

Figura 16 - Captura de ecrã do videojogo *Minecraft*. Imagem retirada de HARRIS, Dunchan [s.d.], *Minecraft*, *Dead End Thrills*, <http://deadendthrills.com/gallery/?gid=48>, consultado a 23 de Outubro de 2018.

Figura 17 - Captura de ecrã do videojogo *Civilization V*. Imagem retirada de STAPLETON, Dan, 2010, *Sid Meier's Civilization V Review*, PC Gamer, <https://www.pcgamer.com/civilisation-v-review/>, consultado a 23 de Outubro de 2018.

Figura 18 - Captura de ecrã do videojogo *World of Warcraft*. Imagem retirada de MESSNER, Steven, 2018, *World of Warcraft players are sick of how shitty Battle for Azeroth's gear system is*, PC Gamer, <https://www.pcgamer.com/world-of-warcraft->

[players-are-sick-of-how-shitty-battle-for-azeroths-gear-system-is/](#), consultado a 23 de Outubro de 2018.

Figura 19 - Esquema do Modelo Clássico de jogo de Jesper Juul. Imagem retirada de JUUL, Jesper, 2003, *Half-Real Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

Figura 20 - Captura de ecrã do videojogo *Darkest Dungeon*. Imagem retirada de BIRNBAUM, Ian, 2016, *Darkest Dungeon Review*, PC Gamer, <https://www.pcgamer.com/darkest-dungeon-review/>, consultado a 23 de Outubro de 2018.

Figura 21 - Screenshot do videojogo *Hey You Pikachu!* Imagem retirada de SpartanBlueFour, 2000, *Gamefaqs reader screenshot*, GameFAQs, <https://gamefaqs.gamespot.com/n64/250595-hey-you-pikachu/images/21>, consultado a 23 de Outubro de 2013.

Figura 22 - Jason Rohrer na exposição *The Worlds of Jason Rohrer*. Imagem retirada de KAPLAN, Isaac, 2016, *Are Video Games Art? ͡( ͡)͡*, Artsy, <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-are-video-games-art>, consultado a 23 de Outubro de 2018.

Figura 23 - *Horses Running Endlessly* de Orozco. Imagem retirada de Museum of Modern Art of New York, [s.d.], *Gabriel Orozco – Horses Running Endlessly*, Museum of Modern Art, <https://www.moma.org/collection/works/81977>, consultado a 23 de Outubro de 2018.

Figura 24 - Captura de ecrã do videojogo *Super Mario Bros.*. Imagem retirada de TEINAKI, Vicky, 2012, *What 8-Bit Video Games Can Teach Us About Design And UX*, Johnny Holland, <http://johnnyholland.org/2012/01/what-8-bit-video-games-can-teach-us-about-design-and-ux/>, consultado a 23 de Outubro de 2018.

Figura 25 - Captura de ecrã do videojogo *Braid*. Imagem retirada de MCWHERTOR, Michael, 2008, *Braid Review: Time, Time, Time, See What You've Done to Me?*, Kotaku, <https://kotaku.com/5037041/braid-review-time-time-time-see-what-youve-done-to-me>, consultado a 23 de Outubro de 2018.

Figura 26 - *Mario Battle No. 1* de Myfanwy Ashmore. Imagem retirada de WASHKO, Angela, 2017, *REMIXING As Feminist Protest*, Angela Washko,

<https://angelawashko.com/artwork/4216743-Myfanwy-Ashmore-mario-battle-no-1.html>, consultado a 23 de Outubro de 2018.

Figura 27 - Captura de ecrã do videojogo *Passage*. Imagem retirada de HCSoftware, [s.d.], *Passage – A Video Game By Jason Rohrer*, HCSoftware, <http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/>, consultado a 23 de Outubro de 2018.

Figura 28 - Captura de ecrã do *Ars Doom*. Imagem retirada de MYERS, Alex, [s.d.], *Case Study #3: Fire in the Hole – The Obviously Non-Short History of Art Games*, Media-N, <http://median.newmediacaucus.org/caa-edition/case-study-3-fire-in-the-hole-the-obviously-non-short-history-of-art-games/>, consultado a 23 de Outubro de 2018.

Figura 29 - *Unreal Art* de Alison Mealey. Imagem retirada de Artificial, 2005, *Generating Art from a Computer Game. An Interview with Alison Mealey*, Artificial Net Works, <http://www.artificial.dk/articles/alison.htm>, consultado a 23 de Outubro de 2018.

Figura 30 - *Mario Foetus* de Alexandre Nicolas. Imagem retirada de Curiator, 2014, *Mario foetus by Alexandre Nicolas*, Curiator, <https://curiator.com/art/alexandre-nicolas/mario-foetus>, consultado a 23 de Outubro de 2018.

Figura 31 - Fotografia de Yoshitaka Amano na sua exposição individual na galeria Art Statements em Tokyo. Imagem retirada de ASHCRAFT, Brian, 2010, *Final Fantasy Artist Has Fancy Art Show*, Kotaku, <https://kotaku.com/5692129/final-fantasy-artist-has-fancy-art-show/>, consultado a 23 de Outubro de 2018.

## Anexos

Anexo 1 – Pretendendo dar continuidade a esta dissertação online, incluímos aqui, a título de exemplo, a dinâmica em torno dos videojogos, que por uma questão de tempo e espaço, não foi possível incluir no presente estudo:

- No dia 7 de Julho de 2018 a Photographers' Gallery de Londres organizou um evento intitulado *The Art of In-Game Photography* que introduzia técnicas fotográficas de artistas conceituados em ambientes virtuais de videojogos manifestando que a captura de *screenshots* [capturas de ecrã] se pode encaixar dentro de uma tradição de trabalho fotográfico conceptual.<sup>343</sup> A título de curiosidade, para a disciplina de Questões da Fotografia Contemporânea do professor Sérgio Mah, organizamos, em 2017, uma apresentação que começava com a questão “*If you capture virtual light in a virtual world with a virtual camera, is that photography?*” numa espécie de premonição para este tipo de eventos.
- No dia 25 de Agosto, James Williams, director geral da Royal Philharmonic Orchestra deu uma entrevista no jornal The Telegraph que ostentava uma *new age* de composição e de apreciação de música clássica graças aos videojogos “*It is encouraging to hear that there are platforms and opportunities for young people to engage with orchestral music, albeit in different mediums. It is about sparking their interest. What we are finding is once we have lit that fire there is a real desire to carry that journey on and explore. If [computer games] are the trigger and the catalyst that can only be a really positive thing.*”<sup>344</sup>
- No dia 30 de Agosto, em Amesterdão, foi inaugurada uma exposição que visa chamar a atenção para os videojogos como um meio criativo para compreender outras culturas. Denominada *Culture Art*, a Prince Claus

---

<sup>343</sup> The Photographer's Gallery, 2018, *The Art of In-Game Photography*, The Photographer's Gallery, <https://thephotographersgallery.org.uk/whats-on/talks-and-events/art-game-photography>, consultado a 7 de Setembro de 2018.

<sup>344</sup> TURNER, Camilla, 2018, Video game music is just as good an introduction to classical music for children as a concert, arts chief says, The Telegraph, <https://www.telegraph.co.uk/education/2018/08/25/video-game-music-just-good-introduction-classical-music-children/>, consultado a 7 de Setembro de 2018.

Fund abriu um espaço novo e organizou em simultâneo, uma série de eventos dedicados aos jogos e à *game art*.<sup>345</sup>

- No dia 8 de Setembro foi inaugurada no Victoria & Albert Museum uma exposição chamada *Videogames: Design/Play/Disrupt*.<sup>346</sup> Num artigo publicado no The Guardian, Keza MacDonald explica como alguns dos videojogos vão ser apresentados.<sup>347</sup> Como exemplo e a título de curiosidade, o videojogo *Journey* irá seguir uma lógica expositiva semelhante à sugerida por Christopher W. Totten no artigo *Game Levels as Works of Art, Architecture, and Design* [que recomendamos a leitura numa nota de rodapé] ora veja-se: “*Images and footage from the games appear alongside artefacts from their development – notebooks, photographs, storyboards and mood-boards, sketches, prototype versions, well-thumbed novels that inspired their creators. Usually discourse around games focuses so intensely on the products themselves that players rarely get to peek behind the curtain of video game development to see who created them, how and why. [...]*”<sup>348</sup>
- Nos próximos dias 21 e 22 de Novembro de 2018 a Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto irá organizar uma conferência sobre a ciência e a arte dos videojogos que contará com a participação de Graeme Kirkpatrick e André Sier.<sup>349</sup>

---

<sup>345</sup> GILANI, Omar, 2018, Culture Arcade – A playful way to explore and connect, Prince Claus Fund, <https://princeclausfund.org/news/culture-arcade-at-the-prince-claus-fund-gallery#>, consultado a 7 de Setembro de 2018.

<sup>346</sup> Victoria & Albert, 2018, Videogames: Design/Play/Disrupt, Victoria & Albert, <https://www.vam.ac.uk/exhibitions/videogames>, consultado a 7 de Setembro de 2018.

<sup>347</sup> MACDONALD, Keza, 2018, Was that a reference to Magritte? Video games: Design/ Play/ Disrupt review, The Guardian, <https://www.theguardian.com/games/2018/sep/05/was-that-a-reference-to-magritte-design-play-disrupt-review>, consultado a 7 de Setembro de 2018.

<sup>348</sup> *Ibidem*.

<sup>349</sup> Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto, 2018, 10th Conference on Videogame Sciences and Arts, Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto, <http://vj2018.fba.up.pt/#main>, consultado a 7 de Setembro de 2018.

## Bibliografia

BISSEL, Tom, 2010, *Extra Lives: Why Video Games Matter*, Pantheon Books, New York.

BITTANTI, Matteo; QUARANTA, Domenico, 2009, *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*, Johan & Levi, Italy.

BOGOST, Ian, 2006, *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

BOGOST, Ian, 2007, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

CAILLOIS, Roger, 2001, *Man, Play and, Games*, University of Illinois Press, Urbana and Chicago.

DANTO, Arthur, 1964, "The Artworld" in *The Journal of Philosophy*, Vol. 61, N° 19.

CARSE, James P, 1986, *Finite and Infinite Games*, Free Press, New York.

CLARKE, Andy; MITCHELL, Grethe, 2007, *Videogames and Art, Intellect Books*, United Kingdom.

CASTRONOVA, Edward, 2004, *The Right to Play*, New York Law School, New York.

COSTIKYAN, Greg, 2013, *Uncertainty in Games*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

FLANAGAN, Mary, 2009, *Critical Play Radical Game Design*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

FLANAGAN, Mary; NISSENBAUM, Helen, 2014, *Values at Play in Digital Games*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

HALL, Brian K; HALLGRIMSSON, Benedikt, 2008, *Strickberger's Evolution*, Jones and Bartlett Publishers, Sudbury.

HENRICKS, Thomas, 2008, "The Nature of Play – An Overview" in *American Journal of Play*, Fall 2008 Issue.

HJORTH, Larissa, 2011, *Games and Gaming – An introduction to New Media*, Berg, Oxford, United Kingdom.

HUIZINGA, John, 1949, *Homo Ludens – A study of the Play-Element in Culture*, Routledge & Kegan Paul, London.

ISBISTER, Katherine, 2016, *How Games Move Us*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

JANSSON, Mathias, 2011, *Everything I Shoot Is Art*, LINK Editions, Bréscia.

JUUL, Jesper, 2003, *Half-Real Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

JUUL, Jesper, 2010, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

KENT, Seteven, 2001, *The Ultimate History of Video Games – From Pong to Pokémon and Beyond – The Story Behind the Craze that Touched Our Lives and Changed the World*, Three Rivers Press, New York.

KOVEN, Bernard De, 2013, *The Well-Played Game: A Player's Philosophy*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

KRAUSS, Rosalind, 2006, *Sculpture in the Expanded Field*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

LANKOSKI, Petri; BJÖRK, Staffan, 2015, *Game Research Methods: An Overview*, ETC Press, Pennsylvania.

MCGONIGAL, Jane, 2011, *Reality is Broken – Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, The Penguin Press, New York.

MELISSINOS, Chris; O'ROURKE, Patrick, 2012, *The Art of Video Games*, Welcome Books, New York.

NIELSEN, Simon Egenfeldt; SMITH, Jonas Heide; TOSCA, Susana Pajares, 2008, *Understanding Video Games - The Essential Introduction*, Routledge Taylor & Francis Group, New York.

Nintendo, 1985, *Super Mario Bros Instruction Booklet*, Nintendo Co., Ltd, Kyoto.

PARLETT, David, 1999, *The Oxford History of Board Games*, Oxford University Press, New York.

PEARCE, Celia, 2009, *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

QUARANTA, Domenico, 2013, *Beyond New Media Art*, LINK Editions, Bréscia.

ROBERTO, Dillon, 2011, *The Golden Age of Video Games: The Birth of a Multi-Billion Dollar Industry*, CRC Press, New York.

ROMUALDO, Sofia, 2017, “Curating the Arcade: Strategies For the Exhibition of Videogames” in *International Journal of Film and Media Arts* vol. 1 n° 2, [S.I.].

ROMUALDO, Sofia, 2015, “Videogame Art and the Legitimation of Videogames by the Art World” in *xCoAx: Proceedings of the Third Conference on Computation, Communication, Aesthetics and X*.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric, 2004, *Rules of Play – Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

SHARP, John, 2015, *Works of Game On the Aesthetics of Games and Art*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

Sharp; Tristan Donovan, 2010, *Replay: The History of Video Games*, Yellow Ant, East Sussex.

SICART, Miguel, 2014, *Play Matters*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

SMITH, Brian Sutton, 2008, “Play Theory – A Personal Journey and New Thoughts” in *American Journal of Play*, Summer 2008 Issue.

SMITH, Brian Sutton, 1997, *The Ambiguity of Play*, Harvard University Press, London.

TAYLOR, T.L., 2006, *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

TOTTEN, Christopher W., 2017, “Game Levels as Works of Art, Architecture, and Design” in *Video Game Art Reader Vol. 1 N° 1*, 1 de Janeiro de 2017.



## Sitiografia

ALEXANDRA, Heather, 2017, *Why Some Video Games are in Danger of Disappearing Forever*, Kotaku, <https://kotaku.com/why-some-video-games-are-in-danger-of-disappearing-fore-1789609791>, consultado a 28 de Agosto de 2018.

ANTONELLI, Paola, 2012, *Video Games: 14 in the Collection, for Starters*, MoMa INSIDE/OUT, [https://www.moma.org/explore/inside\\_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/](https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/), consultado a 30 de Abril de 2018.

ANTONELLI, Paola, 2013, *Why I brought Pac-Man to MoMa*, TED Talks, [http://www.ted.com/talks/paola\\_antonelli\\_why\\_i\\_brought\\_pacman\\_to\\_moma/transcript?language=en#t-135180](http://www.ted.com/talks/paola_antonelli_why_i_brought_pacman_to_moma/transcript?language=en#t-135180), consultado a 28 de Agosto de 2018.

BAFTA, 2017, *The Power of Games Beyond Entertainment*, a British Academy of Film and Television Arts, <http://www.bafta.org/games/features/power-of-games-beyond-entertainment>, consultado a 4 de Outubro de 2018.

Bibliothèque Nationale de France, 2016, *Des jeux vidéo à la BnF!*, Bibliothèque Nationale de France, [http://www.bnf.fr/fr/collections\\_et\\_services/anx\\_videos/a.video\\_jeux\\_video.html](http://www.bnf.fr/fr/collections_et_services/anx_videos/a.video_jeux_video.html), consultado a 28 de Agosto de 2018.

BITTANTI, Matteo, 2011, *Game Art: Cory Arcangel's "Beat The Champ" Installation*, Gamescenes, <http://www.gamescenes.org/2011/02/game-art-cory-arcangels-beat-the-champ-installation-2011.html>, consultado a 29 de Agosto de 2018.

BITTANTI, Matteo, 2014, *Game Art: Calum Bowden's 'Calls Of Duty'*, Gamescenes, <http://www.gamescenes.org/2016/07/game-art-calum-bowdens-calls-of-duty-2016.html>, consultado a 29 de Agosto de 2018.

BITTANTI, Matteo, 2014, *Game Art: Pete Clemens 'The Van Gogh Solitude'*, Gamescenes, <http://www.gamescenes.org/2014/01/game-art-pete-clemens-the-van-gogh-solitude-2012.html>, consultado a 29 de Agosto de 2018.

CAMPBELL, Colin, 2016, *The problem with 'walking sims'*, Polygon, <https://www.polygon.com/2016/9/28/13076654/the-problem-with-walking-sims>, consultado a 21 de Maio de 2018.

Cartoon Art Museum, *Our History*, Cartoon Art Museum About us, <http://cartoonart.org/about-us/#our-history>, consultado a 17 de Outubro de 2018.

CHAPLIN, Heather; ZIMMERMAN, Eric, 2013, *Manifesto: The 21st Century Will Be Defined By Games*, Kotaku, <https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>, consultado a 29 de Abril de 2018.

CHRISTENSEN, Tanner, 2014, *Why Play is Essential for Creativity*, Creative Something, <https://creativesomething.net/post/84134598535/why-play-is-essential-for-creativity>, consultado a 17 de Junho de 2018.

Chicago Gallery News, 2018, *An Interview with Jonathan Kinkley*, Executive Director of VGA Gallery, Chicago Gallery News, <https://www.chicagogallerynews.com/news/2018/4/an-interview-with-jonathan-kinkley-executive-director-of-vga-gallery>, consultado a 5 de Setembro de 2018.

Comunidade Cultura e Arte, 2018, *Apoio*, Patreon, <https://www.patreon.com/comunidadeculturaearte>, consultado a 5 de Setembro de 2018.

DURCY, Oliver, 2016, *Hillary Clinton just made a 'Pokémon Go' reference on the campaign trail*, Business Insider, <https://www.businessinsider.com/hillary-clinton-pokemon-go-2016-7>, consultado a 3 de Outubro de 2018.

DUTTON, Fred, 2012, *Has the Art World Finally Fallen for Video Games?*, Eurogamer, <http://www.eurogamer.net/articles/2012-03-26-has-the-art-world-finally-fallen-for-video-games>, consultado a 25 de Agosto de 2018.

EBERT, Roger, 2010, *Video Games Can Never Be Art*, Roger Ebert's Journal, <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>, consultado a 16 de Agosto de 2018.

Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto, 2018, *10th Conference on Videogame Sciences and Arts*, Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto, <http://vj2018.fba.up.pt/#main>, consultado a 7 de Setembro de 2018.

GARRETT, Ural, 2013, *Florida Surgeons Play Video Games before surgery*, Tech Times, <http://www.techtimes.com/articles/104/20131014/florida-surgeons-play-video-games-before-surgery.htm>, consultado a 29 de Abril de 2018.

GILANI, Omar, 2018, *Culture Arcade – A playful way to explore and connect*, Prince Claus Fund, <https://princeclausfund.org/news/culture-arcade-at-the-prince-claus-fund-gallery#>, consultado a 7 de Setembro de 2018.

GNADE, Mike, 2010, *What Exactly is an Indie Game?*, Venture Beat, <https://venturebeat.com/2010/07/13/what-makes-an-indie-gameindie/>, consultado a 28 de Agosto de 2018.

GOULDSTONE, Ian; SURMAN, David, 2009, *Selected Works*, Pachinko Pictures, <http://www.pachinkopictures.com/SelectWork/GameCitySquared/>, consultado a 29 de Agosto de 2018.

HARDING, Naomi, 2015, *How do lions care for their young?*, Animal Answers, World of Animals, <https://www.animalanswers.co.uk/blog/how-do-lions-care-for-their-young/>, consultado a 14 de Março de 2018.

HIGGINS, Charlie, 2018, *How Do Reptiles Reproduce? Care of Young*, Sciencing, Nature, <https://sciencing.com/do-reptiles-reproduce-5447988.html>, consultado a 14 de Março de 2018.

HOCKING, Clint, 2011, *The Dominant Cultural Form of the 21st Century*, Click Nothing, [http://www.clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2011/11/redacted-the-dominant-cultural-form-of-the-21st-century.html](http://www.clicknothing.typepad.com/click_nothing/2011/11/redacted-the-dominant-cultural-form-of-the-21st-century.html), consultado a 29 de Abril de 2018.

JANCER, Matt, 2018, *The Cleveland Museum of Art Wants You To Play With Its Art*, Smithsonian, <https://www.smithsonianmag.com/innovation/cleveland-museum-art-wants-you-to-play-with-its-art-180968007/>, consultado a 17 de Junho de 2018.

JONES, Jonathan, 2012, *Sorry MoMa, Video Games are Not Art*, The Guardian, <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>, consultado a 16 de Agosto de 2018.

KAPLAN, Isaac, 2016, *Are Video Games Art?* ^\\_(\`)/^/, Artsy, <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-are-video-games-art>, consultado a 19 de Agosto de 2018.

KOLLAR, Philip, 2014, *World of Warcraft hits over 10 million subscribers as Warlords of Draenor launches*, Kotaku, <https://www.polygon.com/2014/11/19/7250737/world-of-warcraft-warlords-draenor-10-million-subscribers>, consultado a 22 de Junho de 2018.

KOSTER, Raph. 2018, *Why I loved 'Edith Finch'*, Gamasutra, [https://www.gamasutra.com/blogs/RaphKoster/20180208/314446/Why\\_I\\_Loved\\_quotEdith\\_Finchquot.php](https://www.gamasutra.com/blogs/RaphKoster/20180208/314446/Why_I_Loved_quotEdith_Finchquot.php), consultado a 21 de Maio de 2018.

LARSON, Sarah, 2016, *Jason Rohrer and the Art of the Video Game*, The New Yorker, <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/jason-rohrer-and-the-art-of-the-video-game>, consultado a 19 de Agosto de 2018.

Le Parisien, 2010, *Le Musée du Jeu vidéo cherche un nouveau toit*, Le Parisien, <http://www.leparisien.fr/hauts-de-seine-92/le-musee-du-jeu-video-cherche-un-nouveau-toit-03-07-2010-987154.php>, consultado a 5 de Setembro de 2018.

Louvre, [s.d.], *Chess set*, Etablissement Public du Musée du Louvre, <https://www.louvre.fr/en/oeuvre-notices/chess-set?selection=44856>, consultado a 15 de Maio de 2018.

Louvre, [s.d.], *Discus thrower or “Discobolus”*, Etablissement Public du Musée du Louvre, <https://www.louvre.fr/en/oeuvre-notices/discus-thrower-or-discobolus?selection=44856>, consultado a 15 de Maio de 2018.

Louvre, [s.d.], *Game board in the form of a hippopotamus*, Etablissement Public du Musée du Louvre, <https://www.louvre.fr/en/oeuvre-notices/game-board-form-hippopotamus?selection=44856>, consultado a 15 de Maio de 2018.

Louvre, [s.d.], *Selected Works - Game's On*, Etablissement Public du Musée du Louvre, <https://www.louvre.fr/en/selections/game%E2%80%99s>, consultado a 15 de Maio de 2018.

Mário Tavares, 2017, *Nostalgica Gaming Tour Porto*, PPL, <https://ppl.com.pt/en/prj/nostalgica-gaming>, consultado a 5 de Setembro de 2018.

MAYELL, Hillary, 2002, *Orangutans Show Signs of Culture*, Study Says, National Geographic, News, [https://news.nationalgeographic.com/news/2002/12/1220\\_021226\\_orangutan.html](https://news.nationalgeographic.com/news/2002/12/1220_021226_orangutan.html), consultado a 14 de Maio de 2018.

MCDONALD, Emma, 2017, *The Global Games Market Will Reach \$108.9 Billion in 2017 With Mobile Taking 42%*, Newzoo, <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>, consultado a 30 de Abril de 2018.

MACDONALD, Keza, 2018, *Was that a reference to Magritte? Video games: Design/ Play/ Disrupt review*, The Guardian, <https://www.theguardian.com/games/2018/sep/05/was-that-a-reference-to-magritte-design-play-disrupt-review>, consultado a 7 de Setembro de 2018.

MCDOWELL, Iain, 2015, *How Derry School is using Minecraft to teach history*, BBC, <http://www.bbc.com/news/uk-northern-ireland-foyle-west-32050072>, consultado a 29 de Abril de 2018.

Mizuma Gallery, [s.d.], *Amano, Yoshitaka*, Mizuma Gallery, <https://www.mizuma.sg/artists/amano-yoshitaka/>, consultado a 7 de Setembro de 2018.

Museum of Modern Art, 2013, *MoMa's Contemporary Design Gallery Installation Focuses on the Vitality and Diversity of Design*, MoMa Press Release, [https://www.moma.org/documents/moma\\_press-release\\_386891.pdf](https://www.moma.org/documents/moma_press-release_386891.pdf), consultado a 28 de Agosto de 2018.

Museum of Modern Art of New York, [s.d.], *Takako Saito – Smell Chess, Liquids*, Museum of Modern Art, <https://www.moma.org/collection/works/130571>, consultado a 22 de Agosto de 2018.

Museum of Moving Images, [s.d.], *Video Games at Moving Image, Museum of the Moving Image Collection Spotlight*, <http://www.movingimage.us/collection/videogames>, consultado a 24 de Julho de 2018.

Nostalgica, [s.d.], *Sobre nós*, Nostalgica, <https://nostalgica.pt/sobre/>, consultado a 28 de Agosto de 2018.

OCAMPO, Jason, 2009, *Braid Review*, IGN, <http://www.ign.com/articles/2009/04/13/braid-review-2>, consultado a 22 de Agosto de 2018.

OCHALLA, Bryan, 2007, *Are Games Art? (Here We Go Again...)*, Gamasutra, [https://www.gamasutra.com/view/feature/130113/are\\_games\\_art\\_here\\_we\\_go\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/130113/are_games_art_here_we_go_.php), consultado a 19 de Agosto de 2018.

OLIVER, Julian, 2006, *q3apd - Making Music with Bots in Combat*, Julian Oliver, <https://julianoliver.com/output/q3apd>, consultado a 29 de Agosto de 2018.

ORANGE, Richard, 2012, *Anders Behring Breivik spent a year playing World of Warcraft role-playing game online*, The Telegraph, <https://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/europe/norway/9207691/Anders-Behring-Breivik-spent-a-year-playing-World-of-Warcraft-role-playing-game-online.html>, consultado a 22 de Junho de 2013.

ORE, Jonathan, 2015, *Mortal Kombat X's graphic 'fatalities' may be too violent for some fans*, CBS News, <http://www.cbc.ca/news/technology/mortal-kombat-x-s-graphic-fatalities-may-be-too-violent-for-some-fans-1.3027034>, consultado a 20 de Junho de 2018.

OWEN, Phil, 2012, *Do Video Games Make Depression Worse?*, Kotaku, <https://kotaku.com/5962636/do-video-games-make-depression-worse>, consultado a 17 de Junho de 2018.

PAUMGARTEN, Nick, 2010, *Master of Play*, The New Yorker, <https://www.newyorker.com/magazine/2010/12/20/master-of-play>, consultado a 22 de Junho de 2018.

PETERSEN, Thomas, 2005, *Generating Art from a Computer Game – An interview with Alison Mealey*, Artificial, <http://www.artificial.dk/articles/alison.htm>, consultado a 29 de Agosto de 2018.

PIERLOT, Vincent, 2010, *Pétition: soutenez le Musée du Jeu Vidéo!*, Jeuxvideo, <http://www.jeuxvideo.org/2010/09/3028/>, consultado a 5 de Setembro de 2018.

POOLE, Yin Wesley, 2013, *Someone bought a Dota 2 courier for \$38,000*, Eurogamer, <https://www.eurogamer.net/articles/2013-11-06-someone-bought-a-dota-2-courier-for-USD38-000>, consultado a 22 de Junho de 2018.

ROHRER, Jason, 2007, *What I was trying to do with Passage*, HCSsoftware, <http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/statement.html>, consultado a 28 de Agosto de 2018.

SANTIAGO, Kellee, 2009, *Are Video Games Art?*, Kellee Santiago, <https://kelleesantiago.com/project/are-video-games-art/>, consultado a 17 de Agosto de 2018.

SCIOLINO, Elaine, *An Artist's Journey From Comic Books to Museum Walls*, New York Times Arts & Design, <http://www.nytimes.com/2012/04/14/arts/design/r-crumb-gets-a-show-at-the-musee-dart-moderne-de-la-ville-de-paris.html>, consultado a 17 de Outubro de 2018.

SCHIESEL, Seth, 2011, *It's your (virtual) world. Feel free to roam or slay*, The New York Times, <https://www.nytimes.com/2011/11/26/arts/video-games/the-elder-scrolls-v-skyrim-video-game-review.html>, consultado a 30 de Abril de 2018.

SCHLEINER, Anne-Marie, 1998, *Cracking the Maze – Game Plug-ins and Patches as Hacker Art*, Open Sorcery, <http://www.opensorcery.net/note.html>, consultado a 29 de Agosto de 2018.

SCHREIER, Jason, 2017, *Top Video Game Companies Won't Stop Talking About 'Games As a Service'*, Kotaku, <https://kotaku.com/top-video-game-companies-wont-stop-talking-about-games-1795663927>, consultado a 28 de Agosto de 2018.

SHORT, Emily, 2010, *'Homer in Silicon': On Aging*, Game Set Watch, [http://www.gamesetwatch.com/2010/01/column\\_homer\\_in\\_silicon\\_on\\_agi.php](http://www.gamesetwatch.com/2010/01/column_homer_in_silicon_on_agi.php), consultado a 29 de Agosto de 2018.

SIVERS, Derek, [s.d.], *A quiet place to think about music*, Music Thoughts, <https://musicthoughts.com/t/114>, consultado a 15 de Maio de 2018.

SLOVIN, Rochelle, 2009, *Hot Circuits, Reflections on the first museum retrospective of the video arcade game*, Museum of the Moving Image Source, <http://www.movingimagesource.us/articles/hot-circuits-20090115>, consultado a 24 de Julho de 2018.

Smithsonian American Art Museum, [s.d.], *The Art of Video Games*, Smithsonian American Art Museum Exhibitions, <https://americanart.si.edu/exhibitions/games>, consultado a 30 de Abril de 2018.

SOLBERG, Dan, 2018, *Art Embraces Video Games In 'I Was Raised on the Internet' Exhibition*, Variety, <https://variety.com/2018/gaming/features/i-was-raised-on-the-internet-video-games-exhibit-1202874006/>, consultado a 19 de Agosto de 2018.

STALLWOOD, Oliver, 2013, *Game to destroy CCTV cameras: vandalism or valid protest?*, The Guardian, <https://www.theguardian.com/theguardian/shortcuts/2013/jan/25/game-destroy-cctv-cameras-berlin>, consultado a 17 de Junho de 2018.

STATISTA, 2018, *Number of active video gamers worldwide from 2014 to 2021 (in millions)*, The Statistics Portal, <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>, consultado a 3 de Outubro de 2018.

STERLING, Jim, 2012, *The Definition of Art Games*, The Escapist, <http://www.escapistmagazine.com/videos/view/jimquisition/5993-The-Definition-of-Art-Games>, consultado a 29 de Agosto de 2018.



STUART, Keith, 2014, *Video Games, Art and Noise: Stereotypes dominate the Today Programme*, The Guardian, <https://www.theguardian.com/technology/2014/may/12/video-games-art-and-noise-tired-stereotypes-dominate-today-programme-debate>, consultado a 16 de Agosto de 2018.

SUELLENTROP, Chris, 2013, *A Museum's Games Are Noto on Pedestals*, New York Times, [http://www.nytimes.com/2013/03/04/arts/video-games/a-museums-games-are-not-on-pedestals.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2013/03/04/arts/video-games/a-museums-games-are-not-on-pedestals.html?_r=0), consultado a 25 de Agosto de 2018.

TESTA, Raúl, 2017, *Pokémon Go, A Revolução*, Publico, <https://www.publico.pt/2016/07/25/p3/cronica/pokemon-go-a-revolucao-1826401>, consultado a 3 de Outubro de 2018.

The Editors of ARTnews, 2016, *Endgame: Duchamp, Chess, and the Avant-Gard' at Fundació Joan Miró, Barcelona*, Art News, <http://www.artnews.com/2016/12/12/endgame-duchamp-chess-and-the-avant-garde-at-fundacio-joan-miro-barcelona/>, consultado a 18 de Junho de 2018.

The Photographer's Gallery, 2018, *The Art of In-Game Photography*, The Photographer's Gallery, <https://thephotographersgallery.org.uk/whats-on/talks-and-events/art-game-photography>, consultado a 7 de Setembro de 2018.

TURNER, Camilla, 2018, *Video game music is just as good an introduction to classical music for children as a concert, arts chief says*, The Telegraph, <https://www.telegraph.co.uk/education/2018/08/25/video-game-music-just-good-introduction-classical-music-children/>, consultado a 7 de Setembro de 2018.

Victoria and Albert Museum, [s.d.], *Videogames: Design/Play/Disrupt*, Victoria and Albert Museum Exhibitions, <https://www.vam.ac.uk/exhibitions/videogames>, consultado a 30 de Abril de 2018.

Video Game Art Gallery, [s.d.], *About, Video Game Art Gallery*, <https://www.videogameartgallery.com/about/>, consultado a 5 de Setembro de 2018.

Video Game Art Gallery, [s.d.], *FY17 Annual Report, Video Game Art Gallery*, <https://www.videogameartgallery.com/about/>, consultado a 5 de Setembro de 2018.

Video Game Art Gallery, [s.d.], *Location, Hours & Contact, Video Game Art Gallery*, <https://www.videogameartgallery.com/about/>, consultado a 5 de Setembro de 2018.



WILCOX, Danielle, 2016, *Columbia College Chicago Exhibitions: Game Art vs. Art Game and Skillshot: The Collaborative Art of Pinball*, Columbia College Chicago, <https://www.colum.edu/news-and-events/news-releases/2016/columbia-college-chicago-exhibitions-game-art-vs-art-game-and-skillshot.html>, consultado a 5 de Setembro de 2018.

WOOD, Austin, 2018, *Indie Veterans on the State of Indie Games on Nintendo Switch versus Steam*, PCGamer, <https://www.pcgamer.com/indie-veterans-on-the-state-of-indie-games-on-nintendo-switch-versus-steam/>, consultado a 28 de Agosto de 2018.

## **Ludografia**

*Abzû*, Giant Squid (PC), 2016.

*Ars Doom*, Ars Electronica 95 Project (PC), 1995.

*Beat the Champ*, Cory Arcangel (Nintendo 64), 2011.

*Bioshock*, 2k Boston (PC), 2007.

*Bioshock Infinite*, Irrational Games (PC), 2013.

*Black & White*, Lion Head Studios (PC), 2001.

*Bloodborne*, Fromsoftware (Playstation 4), 2015.

*Braid*, Jonathan Blow (PC), 2008.

*Calls of Duty*, Calum Bowden (PC), 2016.

*Civilization V*, 2k Games (PC), 2010.

*Cuphead*, Studio MDHR (PC), 2017.

*Dark Souls*, Fromsoftware (PC), 2011.

*Darkest Dungeon*, Red Hook Studios (PC), 2016.

*Doom II*, id Software (PC), 1994.

*Dota 2*, Valve (PC) 2013.

*Far Cry*, Crytek (PC), 2004.

*Grand Theft Auto V*, Rockstar (PC), 2013.

*Grim Fandango*, LucasArts (PC), 1998.

*Hey You Pikachu*, Nintendo (Nintendo 64), 1998.

*ICO*, Team Ico (Playstation 2), 2001.

*Journey*, Thatgamecompany (Playstation 3), 2012.

*Legend of Zelda*, Nintendo (Nintendo Entertainment System), 1986.

*Minecraft*, Mojang (PC), 2009.

*Mortal Kombat X*, NetherRealm Studios (PC), 2015.

*Night in the Woods*, Infinite Fall (PC), 2017.

*Ōkami*, Clover Studio (Playstation 2), 2006.

*Passage*, Jason Rohrer (PC), 2007.

*Pokémon Go*, Niantic (Android, IOS), 2016.

*Pokémon Gold & Silver*, The Pokémon Company (Game Boy Color), 1999.

*Pong*, Atari (Arcade), 1972.

*Psychonauts*, Double Fine Productions (Playstation 2), 2005.

*q3apd*, Julian Oliver (PC), 2013.

*Rez*, Sega (Playstation 2), 2001.

*Shadow of Colossus*, Team Ico (Playstation 2), 2005.

*Space Invaders*, Taito Corporation (Arcade, Atari 2600), 1978.

*Spacewars*, Steve Rusell (PDP-1), 1962.

*Star Citizen*, Cloud Imperium Games (PC), TBA.

*Super Mario Bros.*, Nintendo (Nintendo Entertainment System), 1985.

*Super Mario Land*, Nintendo (Game Boy), 1989.

*Super Mario Trilogy*, Myfanway Ashmore (Nintendo Entertainment System), 2006.

*That Dragon, Cancer*, Numinous Games (PC), 2016.

*The Sims*, Maxis (PC), 2000.

*The Van Gogh Solitude*, Pete Clemen (PC), 2012.

*The Vanishing of Ethan Carter*, The Astronauts (PC), 2014.

*Unreal Tournament*, Epic Games (PC), 1999.

*What Remains of Edith Finch*, Giant Sparrow (PC), 2017.

*World of Warcraft*, Blizzard Entertainment (PC), 2004.