REVISTA DA FUNDARTE
ANO 24
NÚMERO 60
JULHO A SETEMBRO DE 2024
FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE ARTES DE MONTENEGRO



REVISTA 59
PROCESSOS E REGISTROS EM ARTE:
AÇÕES DO COTIDIANO EM REFLEXÃO

GRIS: A INTERSEÇÃO E A DUALIDADE ENTRE OS JOGOS E A ARTE

GRIS: THE INTERSECTION AND THE DUALITY BETWEEN GAMES AND ART

Rafael Elias dos Santos
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFP, Curitiba, PR/Brasil

Resumo: Este artigo tem por objetivo tentar responder uma questão em debate atualmente: se os jogos eletrônicos podem ser considerados uma forma de arte. Para isto, foi construída uma noção de arte pautada na discussão realizada por diferentes esteticistas sobre esse tema, já o conceito de jogo foi emprestado de Huizinga (2004). Ademais, foram examinados argumentos de artigos científicos relevantes publicados sobre o tema e feita uma análise do jogo Gris (Nomada Studio, 2018), que possui elementos estéticos. A principal conclusão é de que é desafiador afirmar que os videogames são arte, embora compartilhem elementos, e que, talvez, o cerne deste debate seja outro: a validação do jogo como forma cultural relevante.

Palavras Chaves: Videogames. Artes. Gris.

Abstract: The purpose of this article is to address a question currently under debate: whether video games can be considered a form of art. To achieve this, a concept of art was developed based on the debate conducted by various philosophers on this subject, and the concept of the game was borrowed from Huizinga (2004). Additionally, arguments from relevant scientific articles published on the topic were examined, and an analysis of the game Gris (Nomada Studio, 2018), which contains aesthetic elements, was conducted. The main conclusion is that it is challenging to categorize video games as art, even though they share elements. Perhaps, the core of the debate lies elsewhere: the validation of games as a relevant cultural form.

Keywords: Video games. Arts. Gris.

Apresentação

Com o desenvolvimento e a popularização cada vez maior dos jogos eletrônicos, além do lançamento dos mais variados e inovadores títulos, uma questão vem gerando debates entre as pessoas interessadas por este tema, tanto por videogames, quanto por arte no geral: os videogames podem ser considerados uma forma de arte? É possível notar uma mobilização tanto para justificar, quanto para afrontar este ponto, presente em especial no meio online.



Essa discussão já existe há algumas décadas, com alguns artigos publicados sobre o tema, a exemplo de: Are Video Games Art? (Smuts, 2005) e Perspectives on Video Games as Art (Bourgonjon, Vandermeersche, Rutten e Quinten, 2017), além de várias reflexões na sociedade em geral, entretanto, até o momento a questão parece ainda estar em aberto. Devido a isto, o presente artigo visa expor uma síntese de alguns estudos sobre a arte e os jogos em geral e compará-los, além de apresentar e analisar alguns dos principais argumentos usados no debate. Ademais, para um exemplo prático, foi escolhido como objeto de estudo o jogo eletrônico GRIS (2018), da Nomada Studio, devido as suas particularidades, em especial o claro uso de elementos artísticos para sua construção e narrativa.

Entretanto, para fazer esta análise é preciso apresentar definições para os dois termos, arte e jogos. A primeira se mostra uma questão muito polêmica, mas que é necessária para delimitar qual será o objeto de estudo. Do contrário, o tema torna-se muito amplo e difícil de tratar de forma metódica.

É certo que a linguagem, e por consequência as definições, não são capazes de captar e representar a realidade da maneira que ela é. Paralelamente, alguns dos autores que serão citados demonstram que a definição de arte muda conforme o contexto histórico e sociocultural.

Porém, como Ludwig Wittgenstein (1999, p.37, §43) aponta em Investigações Filosóficas (que ironicamente traz reflexões sobre os jogos, mas os de linguagem) os significados são construídos pelo uso da língua. Nesta lógica, podem existir definições dentro de um contexto, mesmo que pragmáticas, que relacionam a realidade factual com a linguagem.

Mesmo quando se tenta partir de outros pressupostos neste tema, em algum momento é necessário aplicar ao menos uma definição oriunda de alguma teoria estética. Isto pode ser visto em um artigo que parece ter sido pioneiro em refletir sobre a questão dos jogos e a arte, Are Video Games Art? de Aaron Smuts (2005). Ele prefere fazer sua análise sem partir de definições, por considerar mais viável apresentar argumentos de variados tipos com exemplos práticos, ao invés de



escolher uma única teoria da arte e deduzir a partir dela se um novo candidato possui a quantidade necessária de atributos para ser considerado como tal. Entretanto, em determinado momento, ele precisa fazer uma concessão e usar algumas das principais teorias estéticas para poder relacionar os videogames com a arte.

Portanto, é uma questão que precisa aparecer em algum momento. Devido a isto, iniciaremos com uma possível definição de arte, pautada em grandes esteticistas que refletiram sobre sua natureza ao longo de diferentes períodos históricos, são eles: Aristóteles (2003), Tomás de Aquino (apud. Suassuna, 2012), Kant (apud. Suassuna, 2012) e Benedetto Croce (1990). Já o conceito de jogo utilizado advém de uma obra muito importante a refletir sobre o tema: Homo Ludens, do historiador holandês Johan Huizinga (2000), com uma simples atualização para aplicá-la aos jogos eletrônicos.

Com esta base teórica, mais estudos e debates recentes, como os artigos citados anteriormente, de Smuts (2005) e Bourgonjon, Vandermeersche, Rutten e Quinten (2017), além da análise prática de GRIS (Nomada Studio, 2018), busca-se trazer reflexões que podem ser relevantes nesta discussão que, além de bastante atual, parece ainda não ter uma conclusão.

O que é arte?

Como já foi explicado, a definição de arte apresentada não busca ser finalizada ou representar a realidade de forma integral, apenas apontar algumas características que parecem essenciais, com o objetivo de tecer um conceito relativamente estável que possa ser aplicado para esta análise e esteja de acordo com o contexto histórico e social atual.

Com isso em mente, nos voltamos à estética, que apesar de ser um campo da filosofia moderna, definido por Baumgarten (apud. Encyclopedia Britanica, 2023), já está presente em reflexões sobre a arte desde o começo da filosofia. Aristóteles (2003) foi um dos principais autores a pensá-la na antiguidade. Em sua Poética ele



apresenta a arte como uma produção capaz de representar a realidade e, de certa forma, a condição humana, por meio da mimese, sendo uma imitação do real, mas capaz de transcendê-lo dentro da verossimilhança.

Já na era medieval, é possível extrair conceitos estéticos da obra de São Tomás de Aquino (apud. Suassuna, 2012), como demonstra Ariano Suassuna (2012) numa análise dos estudos tomistas em seu livro Iniciação à estética. Dentro do tomismo a arte é apresentada como a invenção de uma obra por meio do intelecto, ou seja, existe uma ênfase no entendimento e na imaginação criadora do artista. Suassuna também salienta que, no pensamento tomista, sem dúvida existem normas para a produção artística, que seriam a técnica.

Na modernidade, um dos autores citados por Suassuna (2012) no mesmo livro é Immanuel Kant (apud. Suassuna, 2012), que também afirma a existência de regras para a produção das obras de arte, mas apresenta a ideia do gênio pessoal como formulador destas, por meio de achados exemplares. Outro ponto importante da arte para Kant (apud. Suassuna, 2012) é a diferenciação das belas artes e das artes úteis, onde as belas artes são aquelas que não possuem finalidade prática, cujo objetivo é puramente estético, da beleza exclusiva; já as artes úteis são aquelas que possuem um fim prático, uma preocupação com qual será a utilidade objeto. Portanto, existe uma gradação que vai desde a finalidade puramente útil até a puramente estética. A esta última que geralmente chamamos de arte na atualidade.

Por fim, o último autor trazido é contemporâneo: Benedetto Croce (1990), que em seu Breviário de Estética, apresenta a arte como visão ou intuição, onde a produção de um artista dirige o olhar do espectador para determinado ponto, por meio do qual ele reproduz em si a imagem pensada pelo artista. Croce (1990) também deixa claro o que a arte não é: ciência, utilitária (visando algum tipo de prazer), um ato moral ou conhecimento conceitual.

Com isto, por meio de uma derivação, é possível tecer uma noção de arte, dentro desta tradição teórica, que parece aplicável ao nosso contexto: a arte seria



uma produção humana, que mescla técnica e expressão, para se atingir um fim puramente estético.

Uma outra possibilidade de síntese está nas palavras de Stephen Dedalus, personagem de James Joyce (1971, p. 194): "- A arte [...] é a disposição humana de matéria sensível ou inteligível para um fim estético. [...]".

O que são jogos?

Com a arte já definida é possível passar para o conceito de jogo. Este, por seu caráter bem menos polêmico, será emprestado do já citado Homo Ludens:

> [...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana". (HUIZINGA, 2000, p. 24).

Assim como seus antecessores analógicos, os jogos eletrônicos se encaixam nesta definição, afinal ela foi pensada para tornar o conceito o mais abrangente possível. Não é nem necessário adicionar o meio pelo qual se joga, afinal ele pode estar representado nas regras citadas.

Huizinga (2000) também deixa claro, ao longo de todo o livro, a importância do jogo. Ele o coloca como uma necessidade biológica humana que, do ponto de vista histórico, precede até mesmo a cultura, além de acompanhá-la e marcá-la durante todo o seu desenvolvimento, estando presente em todas as sociedades. Portanto, o jogo, segundo Huizinga (2000), possui características essencialmente lúdicas e universais, além de ter uma definição ampla e capaz de abranger os jogos eletrônicos.

GRIS ou onde os conceitos se encontram

Com os conceitos definidos, chegamos a GRIS (Nomada Studio, 2018), que é um jogo de plataforma criado pela desenvolvedora independente Nomada Studio,



sediada em Barcelona, na Espanha, que foi publicado pela Devolver Digital. Lançado em 2018, chamou muita a atenção devido aos seus gráficos e narrativa.

O jogo possui uma composição visual bastante única, misturando elementos que lembram pinturas em aquarela, *art nouveau*, surrealismo, minimalismo e outros movimentos de vanguarda. As cores são muito presentes e ajudam a construir não só o mundo, como a narrativa. Parece seguro dizer que, independentemente da noção de beleza usada, se trata de um jogo muito bonito.

Outro ponto central de GRIS (Nomada Studio, 2018) é a sua narrativa, o jogo conta uma história de luto e superação, onde segue a teoria dos cinco estágios de Elisabeth Kübler-Ross (1996). A composição visual, sonora e o game design de cada uma das fases é pensado para relacionar-se com os diferentes estágios do luto. Entretanto, a história não é contada pelos meios mais tradicionais: ela se utiliza de metáforas e simbologia durante todo o seu desenvolvimento, que representam a relação da protagonista consigo mesma, com o mundo a sua volta e que permitem a progressão da narrativa.

Um autor que refletiu sobre o uso de metáforas e alegorias em GRIS (Nomada Studio, 2018) foi Magallanes (2021), ele considera o jogo surrealista, devido não apenas aos seus elementos estéticos, mas à sua estrutura narrativa. Magallanes (2021) também cita características de alguns dos movimentos artísticos apontados aqui que estão presentes no jogo. Ademais, ele afirma que as chaves interpretativas de GRIS (Nomada Studio, 2018) podem ser aproximadas da poesia.

Além disso, o design de som também chama a atenção, o jogo possui, além de efeitos sonoros próprios, toda uma trilha sonora composta especialmente para ele, que contribui na construção do mundo e na expressão dos sentimentos presentes durante as fases do jogo. As músicas no geral usam composições de piano, instrumentos de corda, como violinos e violoncelos, sintetizadores, corais e voz.

Deste modo, é inegável que GRIS (Nomada Studio, 2018) possui diversos elementos estéticos e dialoga com várias tradições artísticas, isto permite ao jogo



tornar-se uma experiência sensorial única. Existem outros títulos que também seguem caminhos similares, entretanto, isto faz com que esses jogos sejam arte? É o que tentará ser respondido a seguir.

A relação entre a arte e os jogos

Para começar, retornaremos ao Homo Ludens de Johan Huizinga (2000), ele demonstra que, no passado, em civilizações primitivas, o jogo, o sagrado e a poesia, por conseguinte a arte, estavam unidos, pois surgiram juntos naquelas sociedades. Porém, estes conceitos mudam com o tempo, conforme o contexto histórico e, no presente, estão passíveis de distinção, como pode ser lido nas seguintes passagens:

> Se, portanto, não for possível ao jogo referir-se diretamente às categorias do bem ou da verdade, não poderia ele talvez ser incluído no domínio da estética? Cabe aqui uma dúvida porque, embora a beleza não seja atributo inseparável do jogo enquanto tal, este tem tendência a assumir acentuados elementos de beleza. (HUIZINGA, 2000, p. 9).

> Apesar disso, não podemos afirmar que a beleza seja inerente ao jogo enquanto tal. Devemos, portanto, limitar-nos ao seguinte: o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social. (HUIZINGA, 2000, p. 9).

Portanto, é seguro afirmar que, para Huizinga (2000), o jogo é um conceito independente, separado da estética e que possui suas formas próprias, mas ele deixa claro que ambos podem se relacionar de maneira muito próxima, com elementos estéticos e lúdicos se cruzando, além de existirem características em comum.

Do Homo Ludens (Huizinga, 2000) passamos agora aos estudos atuais sobre o tema, em especial os artigos já citados na introdução, de Smuts (2005) e o de Bourgonjon, Vandermeersche, Rutten e Quinten (2017), que apresenta uma síntese da atual situação da discussão.



Com isto em mente, é possível fazer um resumo dos principais argumentos usados para defender os jogos eletrônicos como uma forma de arte, seriam os seguintes: os videogames podem transmitir sensações, sentimentos e crenças, tal qual a arte; o fazem por um meio; possuem diversos elementos em comum com diferentes artes (composição visual, narrativa, etc.); não são meramente uma diversão, pois trata-se de uma prática cultural; alguns títulos chegam a usar um processo de mimese, para representar a realidade e, por fim, de que as novas formas de arte que utilizam da tecnologia, como o cinema, demoram para ser aceitas em sociedade e os jogos eletrônicos estariam sofrendo deste mesmo problema.

Um outro ponto apenas citado pelos autores é o de que “tudo é arte”, mas este pode ser considerado uma contradição lógica, pois, a partir do momento em que um conceito torna-se tão amplo desta maneira, ele fica vazio e é impossível de classificá-lo por qualquer parâmetro. Ademais, como visto anteriormente em Wittgenstein (1999) palavras e conceitos podem sim ter uma definição, e esta vem pautada no seu uso dentro do contexto. Com os argumentos já definidos retornamos mais uma vez a Huizinga (2000), como já visto, os jogos podem possuir características estéticas, ele até dedica um capítulo inteiro para demonstrar como as formas lúdicas podem aparecer dentro da arte e vice-versa.

Portanto, os elementos estéticos dentro do jogo não são bem novidade, diversos tipos de jogos já os continham antes dos eletrônicos. Até mesmo figuras desenhadas em jogos de cartas, por exemplo, são manifestações estéticas. A narrativa, presente em muitos videogames, pode ser encontrada em outras manifestações lúdicas, como jogos de tabuleiro que constroem histórias de forma semelhante. Porém, mesmo com essas aproximações, ainda parece possível apontar algumas diferenças profundas entre os jogos e a arte.

Uma das diferenças fundamentais é a finalidade, como já visto, a arte não possui outra finalidade se não a estética, a partir do momento em que ela adquire qualquer atributo que a torne utilitária não se trata mais de uma das belas artes. Já



os jogos possuem sim uma função, Huizinga (2000) vê o jogo como um intervalo da vida quotidiana, real, que se torna um complemento a ela, com a capacidade de desenvolver a cultura e permitir a integração social.

O jogo tem um objetivo: a própria existência lúdica, é um fim em si mesmo, tanto para quem joga, quanto para a esfera social. Croce (1990) segue por uma linha parecida no Breviário de Estética, ainda no capítulo em que define a arte, ele aponta os já citados elementos que não são arte, um deles é a utilidade prática. Croce (1990) também afirma que qualquer ato que vise algum tipo de prazer é utilitário e que a arte não é jogo justamente por não ter essa finalidade prática, que ele considera necessária a vida humana, mesmo que de forma diferente de Huizinga (2000).

Em suma: a arte é uma manifestação com objetivo puramente estético, enquanto os jogos possuem um caráter lúdico intrínseco, que é utilitário por ser necessário a vida humana, e também se aplica aos jogos eletrônicos.

Porém, seria possível existir um jogo eletrônico que não tivesse por finalidade a diversão, que possuísse uma finalidade puramente estética? É muito raro, se não impossível encontrar títulos que tentem fazer isso, com o fator lúdico deixado de lado, dando lugar a uma experiência que seja apenas estética.

Mesmo jogos como GRIS (Nomada Studio, 2018), com ênfase em vários elementos artísticos, ainda tem o fator lúdico como característica intrínseca, além de belo, ele é divertido. Outros títulos como Pathologic (Ice-Pick Lodge, 2015) possuem narrativas complexas, com um enredo que entrelaça diversas histórias de forma bem construída, além de uma forte simbologia e jogabilidade desafiadora, mas, mesmo assim, o fator lúdico está presente durante todo o jogo. É sugerido que Cry of Fear (Team Psykskallar, 2013) busca mostrar o mundo na visão de uma pessoa com depressão clínica, o que é feito por meio do jogo, que, de certa forma, pode potencializar a experiência por colocar o jogador no papel do protagonista que possui este distúrbio. Battlefield 1 (DICE; Electronic Arts, 2016) apresenta histórias da primeira guerra mundial de forma humanizada, tal qual Nada de Novo no Front



(Remarque, 2005), mas utiliza de outro meio para isto: o jogo. Dante's Inferno (Visceral Games, 2010) não é apenas uma adaptação da Divina Comédia (Alighieri, 2023) para outra mídia, é uma transformação da esfera estética para a lúdica. Portanto, essa subversão de finalidade que transforme um jogo, com suas características lúdicas, em arte, uma experiência com finalidade puramente estética, parece impossível.

Ademais, existem outros fatores a serem levados em consideração, um deles são as regras, Huizinga (2000) define elas como estritamente necessárias para a existência do jogo, é um dos aspectos que permite o seu funcionamento.

Talvez seja possível dizer que as regras dos jogos eletrônicos estão na programação e no game design, que é o campo responsável por pensar os jogos eletrônicos atualmente. Com o crescimento cada vez maior dos videogames surgiram várias teorias de como fazê-los, uma delas é a MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research, de Hunicke, LeBlanc e Zubek (2004), este estudo apresenta uma teoria para criação de jogos e caminhos para que estes sejam divertidos e interessantes.

Dentro deste estudo, o primeiro aspecto a se considerar são justamente as regras, que dentro do design de jogos seriam as mecânicas, como apontam os autores. As mecânicas nada mais são do que as ações possíveis no jogo, definidas com base na programação. Porém, regras deste tipo não seriam também aplicadas à arte? Como a já citada técnica?

De fato, o game design também é uma técnica. Outro ponto em comum é que a experiência pessoal do espectador, ou do jogador, pode variar muito com uma mesma obra ou jogo, pois depende de questões subjetivas.

Porém, ainda existem diferenças na maneira com que se dá a produção e a interação. Os jogos já são criados com regras, que definem limites para os jogadores e os objetivos. Essas regras são muito claras em jogos que não usam os meios eletrônicos, ao exemplo do xadrez. Porém, elas se manifestam também nos videogames por meio da programação.



Já a arte é produzida por uma técnica que não é necessariamente fechada, não são colocadas regras que definem a maneira com que se dará a interação posterior com a obra, nem um objetivo específico que se visa atingir.

Já com relação a interação, na arte temos apenas uma sugestão de uma perspectiva, o olhar dirigido, como nomeia Croce (1990), onde a obra delimita quais as possibilidades de interpretação que podemos tirar dela, de forma bem aberta a subjetividade do espectador.

Já a interação com o jogo eletrônico funciona de forma diferente, as regras delimitam de forma clara as possibilidades, existem ações que não podem ser feitas, o que é necessário para que a estrutura do jogo seja lógica e possam ser definidos objetivos específicos.

Em síntese, as regras são imprescindíveis para os jogos, pois conduzem a sua experiência com a definição de objetivos e meios para alcançá-los. Já a arte não é criada dentro de regras estritas, nem as pressupõe para sua interpretação, apenas sugere determinados caminhos, sem a existência de objetivos fixos.

Existe outro ponto relevante partindo do mesmo pressuposto da interação: a representação. Huizinga (2000) afirma que duas características essenciais do jogo são a luta por algo ou a representação de algo. Estes dois componentes estão muito presentes nos jogos eletrônicos, eles sempre possuem um objetivo final a ser alcançado, a luta por algo, até em jogos “sem fim” o objetivo é sempre chegar o mais longe possível. Além disso, sempre se toma um determinado papel para jogar, entra-se em uma realidade diferente da vida quotidiana, normalmente por meio de um personagem controlado pelo jogador, apesar de alguns jogos variarem neste quesito, em Flower (Thatgamecompany, 2009) por exemplo, o jogador controla o vento. Já na arte não existe essa relação de representação, não é necessário assumir diretamente um papel diferente, em outra realidade, para que se possa experienciar uma obra. Também não existe nenhum objetivo específico que o espectador precise alcançar ao interagir, pois esta se dá por meio da subjetividade.



Mas não existe representação dentro da arte? De fato, um ator assume um lugar diferente da vida comum para interpretar em uma peça ou um filme, mas quem interage com a obra finalizada não precisa tomar esse papel para si.

Por fim, cabe citar Hideo Kojima (apud. Gibson, 2006), um dos maiores nomes na área dos jogos eletrônicos atualmente, criador e diretor de diversas séries, em especial a maior parte de Metal Gear (Konami, 2024) e, mais recentemente, Death Stranding (Kojima Productions, 2024). Kojima é adepto a ideia de *homo ludens*, tendo uma mensagem sobre o conceito em seu site oficial.

Ele já chamou a atenção por dizer numa entrevista (apud. Gibson, 2006) que jogos não deveriam ser considerados arte. Dentre outras afirmações, segundo ele, a arte seria o tipo de coisa geralmente é exposta em museus, como pinturas ou estátuas, ao passo que o que ele faz como designer de jogos é, ao mesmo tempo, gerenciar o museu e criar a arte exposta nele. Portanto, remete a mesma ideia de que os jogos possuem elementos da arte em si, mas que eles fazem parte de algo diferente, com uma outra finalidade, mas que é capaz de comportá-los em seu interior.

Conclusão

Desse modo, tendo em vista as concepções s adotadas, que parecem cabíveis em nosso contexto, torna-se muito difícil afirmar que os jogos eletrônicos são um tipo de arte, por mais que ambos sejam manifestações culturais humanas e que as artes podem estar presentes nos jogos, como no exemplo citado de GRIS (Nomada Studio, 2018).

Entretanto, uma das conclusões possíveis desta pesquisa é a seguinte: talvez o problema central de todo este debate não seja, necessariamente, os jogos eletrônicos (e jogos em geral) serem ou não arte, mas sim serem considerados uma forma de cultura relevante e que seja levada a sério. Isso parece ficar claro quando se nota o porquê da grande maioria dos estudos desse tópico que defendem os jogos como arte.



É fácil de se constatar que existe uma tendência social de considerar os jogos eletrônicos (e grande parte das manifestações lúdicas) como algo infantil, trivial ou sem importância. Porém, se os jogos eletrônicos fossem considerados uma forma de arte eles passariam a desfrutar de um prestígio social similar ao destas. O problema, neste caso, volta-se à concepção social geral sobre o jogo.

Todavia, Huizinga (2000) já demonstrava, há quase cem anos atrás, que este não é o caso. Ademais, se os jogos eletrônicos forem considerados como a continuidade, a progressão dos jogos, ao invés da continuidade da arte, eles passariam a fazer parte de uma tradição tão antiga, geral e humana quanto.

Portanto, não existe problema algum nos jogos não serem arte. Parece haver na modernidade uma tendência de hierarquizar campos do conhecimento, talvez ela também tenha atingido a cultura. Não é possível dizer que uma manifestação cultural se encontra num patamar superior a outra, assim como, por exemplo, não faz sentido dizer que as belas artes “são melhores” que as artes aplicadas, são apenas fenômenos e manifestações diferentes da cultura humana, cada com seus objetivos, aspectos e importância.

Assim sendo, todas as manifestações culturais coexistem, sem graus que as tornam uma superior a outra, elas são apenas diferentes, mas estão presentes na vida de todo ser humano. Por fim, é quase necessário que jogos e arte continuem diferentes, uni-los seria destituir o jogo daquilo que lhe torna um conceito único, pois, de volta as palavras de Kojima (2022):

> *[...] "Playing" is not simply a pastime,*
> *it is the primordial basis of imagination and creation. [...]*
> *[...] Even if the Earth were stripped*
> *of life and reduced to a barren wasteland, our imagination and desire*
> *to create would persevere beyond survival,*
> *it would provide hope that flowers may one day bloom again.*
> *Through the invention of play, our new evolution awaits.*
> *We are Homo Ludens. We are those who play.*



Referências:

ALIGHIERI, Dante. *A Divina Comédia.* Disponível em: http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=2203. Acesso em: 7 ago. 2023.

ARISTÓTELES. *Poética.* Jul. 2003. Imprensa Nacional.

BOURGONJON, Jeroen; VANDERMEERSCHE, Geert; RUTTEN, Kris; QUINTEN, Niels. *Perspectives on Video Games as Art*. CLCWeb: Comparative Literature and Culture, v. 19, n. 4, 2017. Disponível em: https://docs.lib.purdue.edu/clcweb/vol19/iss4/1/. Acesso em: 4 ago. 2023.

CROCE, Benedetto. *Breviário de estética* - Aesthetica in nuce. Ática, 1990. 207 p.

DICE; Electronic Arts. *Battlefield 1.* 2016. Disponível em: https://www.ea.com/pt-br/games/battlefield/battlefield-1. Acesso em: 7 ago. 2023.

Encyclopaedia Britannica. *Alexander Gottlieb Baumgarten*. 13 jul. 2023. Disponível em: https://www.britannica.com/biography/Alexander-Gottlieb-Baumgarten. Acesso em: 3 ago. 2023.

GIBSON, Ellie. *Games aren't art, says Kojima*. Eurogamer, 24 jan. 2006. Disponível em: https://www.eurogamer.net/news240106kojimaart. Acesso em: 4 ago. 2023.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. 4. ed. Perspectiva, 2000. 162 p.

HUNICKE, Robin; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert. *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research.* AAAI Workshop - Technical Report, n. 1, 2004. Disponível em: https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf. Acesso em: 4 ago. 2023.

Ice-Pick Lodge. *Pathologic Classic HD.* 2015. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/384110/Pathologic_Classic_HD/. Acesso em: 7 ago. 2023.

JOYCE, James. *Retrato do Artista Quando Jovem*. 1. ed. Abril Cultural, 1971. 238 p.

KOJIMA, Hideo. *A message from studio founder, Hideo Kojima*. 2022. Disponível em: https://www.kojimaproductions.jp/en/company. Acesso em: 6 ago. 2023.



KOJIMA PRODUCTIONS***. Death Stranding***. Steam, 30 mar. 2022. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1850570/DEATH_STRANDING_DIRECTORS_CUT/. Acesso em: 10 mar. 2024.

KONAMI. *Metal Gear*. [S. l.], 2024. Disponível em: https://www.konami.com/mg/us/en/. Acesso em: 10 mar. 2024.

KUBLER- Ross, E. *Sobre a morte e o morrer*. 7. Ed., Martins Fontes., 1996.

MAGALLANES, Ismael Antonio Borunda. *Gris:* metaphor, symbol and story in (inter)action. Sincronía, v. 80, 2021. Disponível em: http://sincronia.cucsh.udg.mx/pdf/80_eng/314_334_2021b_eng.pdf. Acesso em: 28 jul. 2023.

Nomada Studio . *Gris.* Disponível em: https://store.steampowered.com/app/683320/GRIS/. Acesso em: 7 jul. 2023.

Nomada Studio. Disponível em: https://nomada.studio/studio/. Acesso em: 25 jul. 2023.

REMARQUE, Erich Maria. *Nada de Novo no Front*. L&PM, 2005.

SMUTS, Aaron. *Are Video Games Art?. Contemporary Aesthetics*, v. 3, 2005. Artigo 6. Disponível em: https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol3/iss1/6. Acesso em: 25 jul. 2023.

SUASSUNA, Ariano*. Iniciação à Estética*. 12. ed. José Olympio, 2012.

Team Psykskallar. *Cry of Fear.* 2013. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/223710/Cry_of_Fear/. Acesso em: 7 ago. 2023.

Thatgamecompany. *Flower*. 2009. Disponível em: https://thatgamecompany.com/flower/. Acesso em: 7 ago. 2023.

Visceral Games. *Dante's Inferno.* 2010. Disponível em: https://www.xbox.com/pt-BR/games/store/dantes-inferno/C0X6N5963CTW. Acesso em: 7 ago. 2023.

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigações Filosóficas*. Nova Cultural, 1999.

REVISTA DA FUNDARTE
ANO 24
NÚMERO 60
JULHO A SETEMBRO DE 2024
FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE ARTES DE MONTENEGRO



REVISTA 59
PROCESSOS E REGISTROS EM ARTE:
AÇÕES DO COTIDIANO EM REFLEXÃO

Rafael Elias dos Santos
Graduado em Letras Português pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)
E-mail: rafael.elias939@gmail.com
ORCID: https://orcid.org/0009-0006-9567-6717

Disponibilidade dos dados da pesquisa: o conjunto de dados de apoio aos resultados deste estudo está publicado no próprio Artigo.
Recebido em 24 de dezembro de 2023
Aceito em 10 de março de 2024
Editor responsável: Júlia Maria Hummes
ISSN 2319-0868
Qualis A1 em Arte, Educação, Filosofia, História, Interdisciplinar, Linguística e Literatura

Creative Commons Não Comercial 4.0 Internacional de Revista da FUNDARTE está licenciado com uma Licença Creative Commons - Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional.
Baseado no trabalho disponível em https://seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/RevistadaFundarte.
Podem estar disponíveis autorizações adicionais às concedidas no âmbito desta licença em https://seer.fundarte.rs.gov.br/