

O ESTATUTO ARTÍSTICO DOS VIDEOGAMES

The Artistic Status of Video Games

Felipe Soares Forti¹

Suzana Ramos Coutinho²

RESUMO: O artigo a seguir propõe um argumento baseado no conceito de semelhanças de família, de Ludwig Wittgenstein, para demonstrar que há um parentesco entre os videogames e obras de arte já estabelecidas. A partir disso, conclui que os jogos de videogame podem ser considerados formas de arte, desde que, assim como outras obras de arte, apresentem uma translucência, como conceituado por Leon Rosenstein, e expressem figurativamente a realidade, como exposto por Nildo Viana.

Palavras-chave: arte. Videogames. Wittgenstein. Arte.

ABSTRACT: The following article proposes an argument based on Ludwig Wittgenstein's concept of family resemblances to demonstrate that there is a kinship between video games and already established works of art. From this, it concludes that video games can be considered art forms, as long as, like other works of art, they present a translucence, as conceptualized by Leon Rosenstein, figuratively express reality, as explained by Nildo Viana.

Keywords: art. Video games. Ludwig Wittgenstein. Art.

1. INTRODUÇÃO

Ao falar de seu conceito de “jogos de linguagem” em suas *Investigações Filosóficas*, Ludwig Wittgenstein não destacou aspectos essenciais ou característicos de cada tipo desses jogos, mas se concentrou em enfatizar o “parentesco” existente entre eles (Wittgenstein, 1999, p. 52, § 65). Para entender

melhor o que isso significa, considere os diferentes tipos de jogos existentes: jogos de tabuleiro, de cartas, de bola, torneios esportivos etc., Neles, não é

¹ Mestrando em Educação, Arte e História da Cultura, graduado em Design Visual pela FMU (2012), em Filosofia (2018) e em Teologia (2022), ambos pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Email: felipe.forti@live.com. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6279641981039513>

² Pós-doutora em Antropologia Social pela *University of Cambridge* (2013), Ph.D. em Estudos da Religião pela *Lancaster University*, Inglaterra (2009), possui mestrado em Antropologia Social pela Universidade Federal de Santa Catarina (2004) e graduação em Ciências Sociais (licenciatura e bacharelado) pela Universidade Federal de Santa Catarina (2000). Email: suzana.coutinho@mackenzie.br. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5740289479298880>



possível encontrar algo comum a todos, mas há uma espécie de parentesco que exalta sua similaridade. Wittgenstein diz:

E tal é o resultado desta consideração: vemos uma rede complicada de semelhanças, que se envolvem e se cruzam mutuamente. Semelhanças de conjunto e de pormenor.

Não posso caracterizar melhor essas semelhanças do que com a expressão "semelhanças de família"; pois assim se envolvem e se cruzam as diferentes semelhanças que existem entre os membros de uma família: estatura, traços fisionômicos, cor dos olhos, o andar, o temperamento etc., etc. - E digo: os "jogos" formam uma família. (Ibid. § 66-67)

É possível usar o conceito de "semelhanças de família" para observar como os membros de uma determinada "família" comunicam um ao outro o seu parentesco, ainda que não haja um conjunto de características universalizáveis. No artigo que se segue, a observação de semelhanças de família será necessária para investigar se é possível construir um argumento baseado nesse conceito para demonstrar que jogos de videogames pertencem à mesma família que obras de arte já reconhecidas como pinturas, esculturas, teatro, música etc. Seria possível, portanto, observar semelhanças de família entre essas obras de arte e os jogos de videogame, de modo que estes últimos sejam, plausivelmente, classificados como pertencentes à família das obras de arte?

2. OS VIDEOGAMES SÃO FORMAS DE ARTE? UM ARGUMENTO BASEADO NAS SEMELHANÇAS DE FAMÍLIA

Dado o conceito de semelhanças de família, agora esses sinais de parentesco entre os videogames e obras de arte pode ser explorado para que o argumento seja, enfim, formulado.



2.1. VIDEOGAME E MÚSICA E ARTE

Considere, por exemplo, a ligação entre os videogames e a música. Em seu livro *Man, Play, and Games*, Roger Caillois aponta para 6 características do ato de “jogar” (*to play*):

1. Livre: em que o jogo não é obrigatório; se assim fosse, perderia imediatamente a sua qualidade atraente e alegre como diversão;
2. Separado: circunscrito em limites de espaço e tempo, previamente definidos e fixados;
3. Incerto: cujo curso não pode ser determinado, nem o resultado alcançado de antemão, sendo deixada alguma margem para inovações à iniciativa do jogador;
4. Improdutivo: não cria bens, nem riqueza, nem novos elementos de qualquer espécie; e, salvo troca de bens entre os jogadores, terminar em situação idêntica à prevalecente no início do jogo;
5. Governado por regras: sob convenções que suspendem as leis ordinárias e, por enquanto, estabelecem nova legislação, a única que conta;
6. Faz-de-conta: acompanhado por uma consciência especial de uma segunda realidade ou de uma irreabilidade livre, em oposição à vida real. (Caillois, 2001, p. 9-10)

Michael Austin se vale dessas características para dizer que elas são aplicáveis tanto ao ato de jogar quanto à música (Austin, 2016, p. 4). Para Austin, essas características são tão presentes em ambos que ele chega a chamar os videogames de instrumentos musicais (Ibid. p. 5).

A produção artística musical dos videogames também pode ser demonstrada por meio de eventos culturais que englobam suas músicas em formato de apresentação pública. Por exemplo, a apresentação do *Candle light*, na cidade de São Paulo, em outubro de 2023 tocou as músicas da série *The Legend of Zelda* com um quarteto de cordas:



Figura 1 - *Candlelight: The Legend of Zelda* (6 de outubro de 2023) Fonte:

Foto do autor.

Outro exemplo vem da série *Super Mario Bros.*, também da Nintendo. Em comemoração aos 35 anos da franquia, a produtora apresentou uma orquestra com os jogos da série durante o evento *Game Awards*³ de 2020:

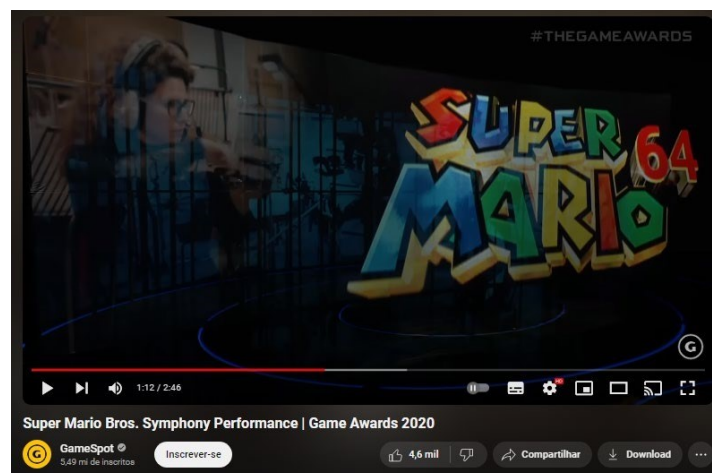


Figura 2 - *Super Mario Bros. Symphony Performance* em homenagem aos 35 anos da franquia *Super Mario Bros.*

Fonte: Gamespot, 2020.

³ O *Game Awards* é como um Oscar dos videogames, com premiações e diversas categorias.

2.2. OS DIFERENTES ESTILOS ARTÍSTICOS DOS VIDEOGAMES

Além da música, os videogames utilizam a imagem para transmitir uma sensação artística que, por vezes, é inusitada. Considere como exemplo o jogo *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, do Nintendo Wii. Por conta de limitações

em seu hardware, o Nintendo Wii não conseguia transmitir imagens de alta resolução, o que fazia com que seus jogos ficassem com a imagem serrilhada ou embaçada em TVs mais modernas.⁴ Para contornar este problema, Shigeru Miyamoto (criador da franquia) juntou seu gosto pelo impressionismo aos gráficos do game, visando uma combinação artística visual inesperada. O site oficial da Nintendo (produtora do jogo), diz: “Skyward Sword também traz um novo estilo de arte, influenciado por pintores impressionistas como Paul Cézanne, moldando o mundo do jogo em uma exuberante paleta de aquarela que às vezes pode parecer uma pintura ganha vida” (Nintendo, 2010). Em entrevista ao site jornalístico *Kotaku*, o criador do jogo, Shigeru Miyamoto, diz:

... o estilo de arte do século 19, iniciado por pintores franceses como Monet, é a inspiração por trás das cores suaves e quentes (e pinceladas rebeldes) de Skyward Swords. [...] Isso ocorre durante todo o jogo, desde a maneira como você lida com os inimigos (cujas dimensões e, mais importante, movimentos são visualmente exagerados) até o céu do jogo, que [...] [é] uma homenagem a Cézanne (Plunkett, 2010).

Para entender essa inspiração, observe as imagens a seguir:

⁴ “Serrilhado” é um termo que diz respeito ao “efeito de serra”. Por exemplo, as linhas que deveriam ser retas ficam com vários “dentes”, como se fosse uma serra.



Figura 3 - Faron Woods, local do universo de The Legend of Zelda. Quanto mais longe a câmera estiver, mais o cenário vai receber o efeito "pintura".

Fonte: Hyrule Historia, 2011, p. 42.



Figura 4 - -- Eldin Volcano, região do jogo visitada pelo jogador. O cenário recebe o efeito de pintura impressionista.

Fonte: Hyrule Historia, 2011, p. 49.

Os videogames, portanto, podem produzir arte sonora e visual. Brett Martin observa que várias ferramentas utilizadas por artistas e por criadores de filmes estão presentes na criação videogames:

Os criadores de videogames utilizam muitos dos mesmos processos que pintores e produtores de filmes empregam: os conceitos devem ser esboçados, personagens modelados, paisagens renderizadas, narrativas produzidas, música composta e vídeo editado. Ao fazer isso, os videogames reúnem todas as ferramentas do mundo da arte em um único meio. Desenhar, pintar, esculpir, projetar, planejar a arquitetura, escrever criativamente, uso do computador, videoarte e atuação se unem para criar videogames (Martin, 2013, p. 205).⁵

Por conseguinte, a criação de um videogame não envolve apenas a música e a possibilidade de estilos artísticos distintos na parte gráfica, mas também possui um processo de criação similar ao presente entre os artistas e produtores de filmes. Isso pode ser apontado em uma semelhança que existe entre os videogames e as pinturas artísticas: os diferentes estilos estéticos.

Considere a já citada franquia *The Legend of Zelda*. Assim como as obras de arte apresentaram diferentes estilos artísticos ao longo da história, os jogos de videogame desenvolveram seus próprios estilos também:



Figura 5 - *The Legend of Zelda*. Jogo lançado em 1986 para o Nintendo Entertainment System

Fonte: *Hyrule Encyclopedia*, 2017, p. 108.

⁵ Martin conclui que videogames precisam avançar algumas ideias e se desprender da dependência de filmes para serem considerados arte. O ponto aqui é que há semelhanças entre o trabalho artístico, cinematográfico e a produção de videogames.



Figura 6 - *Zelda II: The Adventure of Link*, lançado em 1987. O estilo gráfico, embora ainda em um 2D pixelado, muda a perspectiva para um jogo side-scroller, com visão de lado onde o jogador só pode ir para a direita e esquerda

Fonte: *Hyrule Encyclopedia*, 2017, p. 108.



Figura 7 - *The Legend of Zelda: Wind Waker*, lançado em 2002 para o Nintendo Game Cube. O gráfico agora passa a ser um "cartoon" 3D Cel-shading (estilo caracterizado pelas cores fortes e efeitos de luz e sombra opacas)

Fonte: *Hyrule Encyclopedia*, 2017, p. 255.



Figura 8 - *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, lançado em 2006 para Nintendo Game Cube e Nintendo Wii. Seu estilo gráfico muda do cartoon para o realismo com elementos de fantasia Fonte: *Hyrule Encyclopedia*, 2017, p.

79.

Os exemplos acima mostram como os videogames podem utilizar os mais variados estilos gráficos, que derivam da criatividade dos desenvolvedores. Esses estilos, embora antes uma obrigação por conta de limitações tecnológicas, hoje em dia se tornaram uma escolha pessoal de cada estúdio. No caso da franquia *Zelda*, o jogo *Wind Waker* (imagem acima) mostra visuais mais *cartoonizados*, com personagens menos realistas e efeitos visuais mais coloridos, algo que se encaixa na sensação que o jogo transmite de uma aventura mais leve. Já o jogo *Twilight Princess*, embora possua elementos fantasiosos (como orelhas pontudas, olhos grandes e criaturas mágicas), tem um estilo mais realista que combina com a temática mais sombria que o game busca proporcionar. Estilos artísticos diferentes trazem à atmosfera do jogo uma ambientação diferente que reflete o que o jogo busca passar ao jogador.

O estilo realista e sombrio ainda pode ser combinado com traços menos realistas e cartoonizados para transmitir outras sensações ao jogador. Observe o exemplo do game *Disney Epic Mickey*, produzido pela THQ Nordic:



Figura 9 - *Epic Mickey: Rebrushed*, da THQ Nordic. No game, Mickey usa um pincel para combater inimigos e desvendar mistérios.

Fonte: THQ Nordic, 2024



Figura 10 - Epic Mickey: Rebrushed

Fonte: THQ Nordic, 2024

Os exageros característicos da franquia *Mickey*, da Disney, estão presentes no jogo, junto de uma atmosfera mais sombria, proporcionada pelo realismo visual, as cores escuras e a ênfase nas sombras. Essa atmosfera do *game* foi escolhida pois, de acordo com o site oficial do jogo, a história gira em torno de Mickey ir até a uma “realidade de personagens esquecidos da Disney” (THQ Nordic, 2024).

2.3. A TRANSLUCÊNCIA DAS OBRAS DE ARTE NOS VIDEOGAMES

Percebe-se que o estilo artístico dos jogos de videogame é usado para transmitir uma dada atmosfera ao jogador. Esse mesmo elemento aparece nos estilos artísticos das pinturas e outras formas de arte reconhecidas. Segundo Meyer Schapiro, o estilo artístico é “um veículo de expressão interno de um grupo que comunica e fixa certos valores religiosos, sociais e de uma vida moral através da sugestão emotiva das formas” (Schapiro, 1953, p. 287). Os videogames usam seu estilo gráfico e trilha sonora para formar uma ambientação onde o jogador recebe um estímulo de “sugestão emotiva” e transmitir algo. Uma obra de arte precisa transmitir seu conteúdo adequadamente, caso contrário, como diz Leon Rosenstein, ela será “transparente”. Já se tiver sucesso em cativar seu observador, ela é “translucência”. Ele diz:

A “translucência” é o nome que aplicarei aos veículos sensoriais do objeto de arte, na medida em que estes consigam estabelecer instrumentalmente a sua integridade ontológica, evitando os dois extremos da “opacidade” e da “transparência” (Rosenstein, 1976, p. 326).

Rosenstein distingue a ontologia do objeto artístico de sua instrumentalidade. O objeto da arte ocupa espaço e serve de veículo sensorial para transmitir um conteúdo ao observador, de modo que age para transportar o conteúdo desse mundo criado ao observador (Ibid.). Dito de outro modo, o meio sensorial serve de *veículo* para que o conteúdo (ou “mundo”) seja transmitido ao destinatário. Os objetos de arte que não “transportam” esse conteúdo são “*opacos*” (Ibid.).

Ao comentar as ideias de Rosenstein, Luke Cuddy diz que “o meio sensorial de uma determinada obra de arte rompe a lacuna entre o mundo na obra e o mundo real – quão bem o meio sensual traz o mundo até nós (os espectadores)” (Cuddy, 2008, p. 158). Ou seja:

Uma obra transparente não consegue criar o seu próprio mundo porque é mais mensagem do que qualquer outra coisa. [...] Uma obra opaca está no outro extremo do continuum; faz parte do mundo demais para se separar dele e criar o seu próprio (Ibid.).

Segundo Cuddy, propagandas de guerra, por terem uma mensagem que sobressai o meio sensorial, pode ser considerada uma obra “transparente”, enquanto a obra *Fountain*, de Marcel Duchamp, por ser apenas um urinol em um museu, é um exemplo de obra “opaca” (Ibid.).

Cuddy, então, aplica esses conceitos aos jogos. Um jogo como *Adventure* (Atari), é transparente, pois parece ser apenas um meio de transmitir uma mensagem. Já um jogo como *Second life* é opaco, pois age como se fosse a vida real (Ibid.). Já jogos da franquia *Zelda* são bons meios sensoriais de transportar o jogador ao mundo fantasioso e, por isso, possui translucência:

Todos os jogos da franquia *Zelda* desenvolvidos pela Nintendo criam um mundo na tela que é translúcido, um mundo que nos é transferido por meio de sua translucidez, que não é nem opaco [...] nem transparente [...]. No caso de jogos como o primeiro



Zelda onde os cenários e o terreno exploratório são menos apelativos (provavelmente devido aos gráficos mais simples) e, portanto, contribuem menos para a translucidez do mundo na tela, existem outras características, como a música e os inimigos, que compensam a falta de apelo em termos de cenário e terreno exploratório (Ibid. p. 162).

2.4. VIDEOGAMES COMO EXPRESSÕES FIGURATIVAS DA REALIDADE

Essa translucência das obras de arte tem relação com o conceito de “expressão figurativa da realidade”. Em seu artigo *As histórias em quadrinhos como forma de arte*, Nildo Viana observa que “a arte é expressão figurativa da realidade” (Viana, 2014, p. 18). Isso significa que é uma ficção onde há uma realidade paralela, a qual é

... a sociedade em seu conjunto, aspectos dela, ou a realidade dos sentimentos, desejos, valores, do indivíduo, mesmo sua intimidade e inconsciente, que a produz. Sendo assim, qualquer poesia, peça teatral, conto, música, pintura, entre outras manifestações artísticas, são obras de arte (Ibid.).

Ao aplicar esse conceito às histórias em quadrinhos, Viana está apontando para o fato de que as obras de arte, tal como as HQs, tentam criar um mundo novo a partir do mundo real (Ibid. p. 21). Ele conclui:

... as histórias em quadrinhos são uma forma de arte que compartilha o elemento essencial de toda obra artística, ser uma expressão figurativa da realidade, e possui uma especificidade que se encontra na forma como realiza isso [...]. Sem o enredo, que o caracteriza como forma específica de universo ficcional, não se trata de histórias em quadrinhos, podendo ser uma charge, quadrinhos (no sentido acima delimitado), caricatura, etc. É uma forma de arte como as demais... (Ibid. pp. 22-23)

Ora, não poderia tudo isso ser aplicado aos videogames? Os jogos de videogames são expressões figurativas da realidade, tal como pinturas, músicas ou HQs. Eles possuem enredo, imagem, estilo e imersão. Logo, se a translucência estiver presente, o jogador é levado ao mundo fantástico que visa expressar a realidade de forma figurativa.



Dentro disso, há dois motivos artísticos presentes nos videogames diretamente ligados à sua expressividade figurativa: a mímica da realidade e o apelo às emoções. Bourgonjon *et al* explicam que, embora uma tendência comum da arte tradicional, o ato de mimetizar a realidade é uma tendência em alguns videogames (Bourgonjon *et al*, 2017, p. 5). Exemplos disso são os jogos *Silent Hill 2* (2024) e *Red Dead Redeption 2* (2018):



Figura 11 - *Silent Hill 2 Remake*.

Fonte: Konami, 2024



Figura 12 - *Silent Hill 2 Remake*.

Fonte: Konami, 2024.





Figura 13 - Red Dead Redemption 2.

Fonte: Rockstar Games, 2018.



Figura 14 - Red Dead Redemption 2.

Fonte: Rockstar Games, 2018.

Esses dois jogos mostram um realismo muito grande em seus gráficos. Mas, além disso, outro motivo artístico que Bourgonjon *et al* apresentam é a expressão de emoções e crenças. Eles dizem:

... os jogos irão efetuar diferentes emoções dependendo do papel dos jogadores. Além de sentimentos de triunfo e orgulho ao atingir objetivos importantes no mundo virtual, os jogos podem potencialmente também evocar sentimentos novos e mais complexos, como melancolia, culpa e desespero (por exemplo, Murray). Uma tendência pode ser testemunhada na cultura dos jogos em direção ao desenvolvimento em que os jogadores são confrontados com desafios éticos, visando evocar precisamente esses tipos de emoções... (Bourgonjon, *et al*, 2017, p. 6).

E também dizem: “Os jogos têm o potencial de oferecer, entre outras coisas, novas maneiras de imitar a realidade, expressar emoções, questionar suposições sobre a vida em geral (e jogos em particular) e desafiar a racionalidade e a lógica” (Ibid. p. 7). A expressão de emoções, embora figure algo da realidade, não necessita de jogos realistas para ser efetivado. Um exemplo disso é o jogo *Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for all*, segundo *game* da franquia *Ace Attorney*. Neste jogo, o personagem principal é Phoenix Wright, um advogado de defesa que deve defender seus clientes de acusações injustas de assassinato. No entanto, no último caso o jogador deve fazer uma escolha: se seu cliente for declarado culpado, Maya (amiga de Phoenix) será morta; mas, se ele for declarado inocente, ela será liberta. O final do jogo depende da escolha do jogador, de modo a envolver tensão e escolhas éticas.

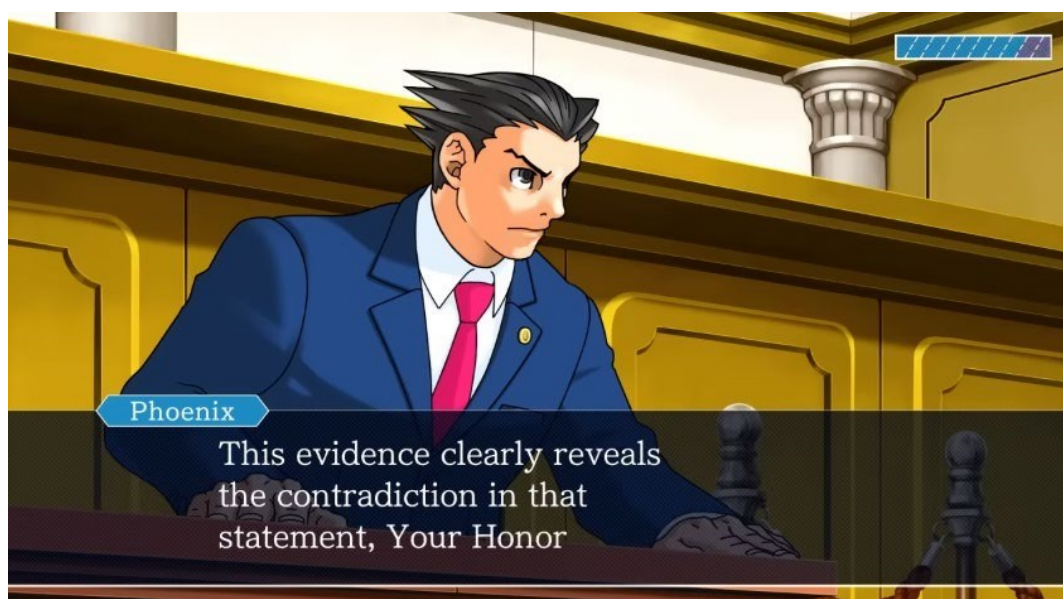


Figura 15 - Phoenix Wight: Ace Attorney tem uma jogabilidade que foca em investigação e defesa em tribunal.

Fonte: Imagem retirada do trailer oficial no Youtube. (Nintendo of America, 2019)



Os videogames podem, portanto, não apenas mimetizar a realidade, mas expressar e produzir emoções nos jogadores, além de levá-los a considerações éticas. Essas são outras semelhanças entre os videogames e a arte.

2.5. VIDEOGAMES E O RECONHECIMENTO ARTÍSTICO

Em seu artigo, *Are videogames art?*, Aaron Smuts argumenta a partir do reconhecimento institucional de que os videogames são uma forma de arte. Por exemplo, em 1989, o *American Museum of the Moving Image* apresentou uma coleção de jogos de fliperama para que os visitantes pudessem experimentar. Essa apresentação era intitulada *Hot Circuits: a video arcade* [Circuitos quentes: um fliperama em vídeo] e viajou para mais 10 locais até setembro de 2003 (Smuts, 2005, p. 10).

Em julho de 2001, o Museu de Arte Moderna de São Francisco teve um simpósio chamado *ArtCade: exploring the relationship between video games and art* [“FlipArte”⁶: investigando a relação entre videogames e arte]. Nessa exibição foram apresentados jogos desde a década de 1970 até 2001. Nela, “os videogames foram apreciados como tanto formas de arte em seus próprios méritos quanto como ferramentas para artistas digitais que usam cenas de jogos para construir videoarte de vanguarda” (Ibid.).

Além de museus, Smuts aponta que o mundo acadêmico vem considerando os videogames como formas de arte sujeitas a avaliação estética. Um exemplo disso é o site *Metacritic*, que reúne várias análises em três categorias populares de arte: os filmes, a música e os videogames (Ibid.). Além disso, pessoas como Shigeru Miyamoto, criador das franquias *Mario Bros.* e *The Legend of Zelda*, são vistas como inspirações no mundo dos *designers* de videogames:

Ele é o assunto de vários artigos populares e frequentemente é um herói em livros dedicados à história dos videogames. Miyamoto é elogiado por sua habilidade de criar histórias originais, personagens e o visual por trás de jogos cativantes e

⁶ Tradução livre do termo “ArtCade”, que faz um trocadilho com as palavras “Art” e “Arcade” (“Arte” e “Fliperama”, respectivamente).



complexos. Hoje, há centenas de designers de jogos trabalhando com programadores, produtores, designers de níveis, escritores de diálogos e roteiros, balanceadores que

ajustam a dificuldade à habilidade e uma variedade de outros especialistas que contribuem para um jogo finalizado (Ibid. p. 11).

Além disso, há uma similaridade entre a história dos videogames e a história dos filmes. Como diz Smuts:

Assim como o filme cresceu a partir da fotografia e do drama, os videogames cresceram a partir da animação digital. Além dos objetivos de verossimilhança, os jogos compartilham temas narrativos e objetivos expressivos com a história da literatura e do teatro ocidentais (Ibid.).

Smuts conclui:

Continuidades temáticas claras ligam os videogames à história da literatura ocidental, e os jogos compartilham objetivos expressivos com outras formas de arte reconhecidas. Museus e programas de arte começaram a incorporar videogames em suas exposições e currículos à medida que os jogos começam a obter reconhecimento no mundo da arte. Como as grandes figuras que esperamos encontrar ocupando lugares-chave em um cânone artístico, há *designers* de jogos que alcançaram o status de *auteur*. Semelhante a outras formas de arte emergentes, há um corpo de obras importantes reconhecidas em videogames em rápido crescimento (Ibid. p. 12).

Em suma, a seção acima trouxe mais algumas semelhanças de família entre os videogames e arte: a exibição pública, a existência de autores inspiradores e a continuidade a partir de outras formas de arte.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essas semelhanças com as obras de arte trazem aos videogames um estatuto artístico que deve, ao menos, ser discutido. É possível listar diversas semelhanças de família que mostram um parentesco entre videogames e outras obras de arte, tais como:

- 1- O uso de outras formas de arte (como música e pinturas);
- 2- O manuseio similar ao das músicas (como o faz-de-conta, a liberdade, a incerteza etc.)
- 3- Uso e criação de diferentes estilos artísticos (desde o realista ao mais *cartunesco*, do pixelado visto de cima ao pixelado horizontal);
- 4- A possibilidade de translucência do jogo como meio sensorial;
- 5- A expressão figurativa da realidade;
- 6- A mímica da realidade;
- 7- A expressão e produção de emoções;
- 8- A exibição pública;
- 9- A existência de autores inspiradores; e
- 10- A continuidade a partir de outras formas de arte

A discussão acima mostra que, embora nem todo jogo de videogame seja artístico, alguns deles podem tanto usar de ferramentas artísticas já estabelecidas (música, estilo artístico etc.) como também podem criar narrativas artísticas. Dadas as semelhanças de família entre videogames e arte, se torna plausível considerar que os videogames possuem, de fato, um parentesco com obras de arte já estabelecidas e, portanto, o videogame pode ser considerado também uma obra de arte.

4. REFERÊNCIAS

AUSTIN, Michael. "Introdução", In: AUSTIN, Michael (Ed.). **Music videogame: performance, politics and play**, New York: Bloomsbury Academic, 2016.

BOURGONJON, Jeroen *et al.* "Perspectives on Video Games as Art". **CLCWeb: Comparative Literature and Culture**, v. 19, n. 4, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.7771/1481-4374.3024> - Acesso 23 de Out. 2024.

CAILLOIS, Roger. **Man, play and games**, IL: University of Illinois Press, 2001.

CUDDY, Luke. "Zelda as art". In: CUDDY, Luke (Ed.). **The Legend of Zelda and Philosophy: I Link therefore I am**. Chicago: Open Court Publishing Company, 2008.



GAMESPOT. **Super Mario Bros. Symphony Performance | Game Awards**

2020, Youtube, 10 de Dez. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IIS9aIKXvz8> - Acesso 22 de Abr. 2024.

Hyrule Encyclopedia. Milwaukie, OR: Dark Horse Books, 2017.

Hyrule Historia. Milwaukie, OR: Dark Horse Books, 2011.

KONAMI, **Silent Hill 2**, 2024. Disponível em: <https://www.konami.com/games/silenthill/2r/us/pt-br/> - Acesso 24 de Out. 2024.

MARTIN, Brett. Should videogames be viewed as art?, *In*: CLARKE, A.; MITCHELL, G. (Eds.). **Videogames and Art**. Bristol: Intellect, 2013, pp. 201-210.

NINTENDO. **First Impressions: The Legend of Zelda: Skyward Sword**, 21 de Jun. 2010. Disponível em: <https://www.nintendo.com/en-za/News/2010/FirstImpressions-The-Legend-of-Zelda-Skyward-Sword-252048.html> - Acesso 22 de Abr. 2024.

NINTENDO of America. **Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy – Launch Trailer – Nintendo Switch**. 9 de Abr. 2019. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=QY7EDGd_B50 Acesso 24 de Out. 2024.

PLUNKETT, Luke. Zelda: Skyward Sword Is Inspired By...Dead French Painters?. **Kotaku**, 15 de Jun. 2010. Disponível em: <https://kotaku.com/zelda-skywardsword-is-inspired-by-dead-french-paint-5564603> - Acesso 17 de Nov. 2023.

ROCKSTAR Games. **Red Dead Redemption II**, 2018, Disponível em: <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/screens> - Acesso 24 de Out. 2024.

ROSENSTEIN, Leon. The Ontological Integrity of the Art Object from the Ludic Viewpoint. **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**, v. 34, n. 3, 1976, p. 323.

SCHAPIRO, Meyer. "Style". *In*: KROEBER, A. L. **Anthropology today: an encyclopedia inventory**, Chicago: The University of Chicago Press, 1953.

SMUTS, Aaron, "Are Video Games Art?", **Contemporary Aesthetics**, v. 3, Article 6, 2005. Disponível em: https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol3/iss1/6 - Acesso 23 de Out. 2024.

THQ Nordic. **Disney Epic Mickey: Rebrushed**, 2004. Disponível em: <https://epicmickey.thqnordic.com/> - Acesso 07 de Jun. 2024.

VIANA, Nildo. As histórias em quadrinhos como forma de arte. Estácio de Sá Ciências Humanas. **Revista da Faculdade Estácio de Sá**. Goiânia SESES-Go. Vol. 02, nº 10, 16-24, Fev./Jul. 2014.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações filosóficas**, São Paulo: Editora Nova Cultural Ltda, 1999.

