

CENTRO PAULA SOUZA



FACULDADE DE TECNOLOGIA DE AMERICANA
Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais

Lucas Martim Lucente

Jogos Digitais como forma de cultura: uma breve análise

Americana
2013

Lucas Martim Lucente

Jogos Digitais como forma de cultura: uma breve análise

Trabalho monográfico, desenvolvido em cumprimento à exigência curricular do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da Fatec Americana, sob orientação do Prof. Gustavo Carvalho Gomes de Abreu.

Lucas Martim Lucente

Jogos Digitais como forma de cultura: uma breve análise

Trabalho de conclusão de curso apresentado à
Faculdade de Tecnologia de Americana como
parte dos requisitos para obtenção do título de
Tecnólogo em Jogos Digitais

Americana, 3 de dezembro de 2013.

Banca Examinadora:

Gustavo Carvalho Gomes de Abreu

Graduado

Faculdade de Tecnologia de Americana

José William Pinto Gomes

Graduado

Faculdade de Tecnologia de Americana

Raul Paiva de Oliveira

Graduado

Faculdade de Tecnologia de Americana

RESUMO

Durante o anúncio do Vale-Cultura, em 2013, a ministra da Cultura, Marta Suplicy, ao ser questionada sobre os jogos digitais como forma de expressão cultural anunciou que os benefícios não se estenderiam a esses por considerar que games não são cultura. Mediante tal declaração, várias cartas abertas, de diferentes instituições do setor, como faculdades e desenvolvedores, foram escritas e enviadas para a ministra. Diante da importância de tal questão para o desenvolvimento da área, o objetivo desse estudo foi identificar os principais argumentos utilizados para justificar que jogos digitais são uma forma de cultura, sendo utilizado como base as cartas abertas elaboradas. Após realizar a análise de tais cartas e de certas leis brasileiras, é possível chegar a conclusão de que os videogames e os jogos digitais possam ser considerado um meio cultural ou artístico, mas que ainda existem barreiras a ser quebradas desconstruindo os estereótipos ainda vigentes, e possibilitando que os jogos digitais não sejam considerados apenas uma forma de entretenimento.

Palavras-chave: Jogos Digitais; Cultura; Arte

ABSTRACT

During the announcement of Vale-Cultura on 2013, the Brazilian minister of Culture Marta Suplicy, when questioned about digital games serving as a tool of cultural expression, she declared that none benefit would extend to the area since such do not represent culture itself. Due to this declaration, many open letters, from different institutions from the sector, such as universities and developers, have been written and sent to the minister. Due to the importance of such question for the development of the sector, this study objective was to identify the main arguments used to justify why digital games are a form of culture, being used as base the open letters sent. After conducting the analysis of such letters and specific Brazilian laws, it is possible to conclude that videogames and digital games can be considered a cultural or artistic way of expression, but there are barriers to be broken to destroy current stereotypes, enabling digital games to be considered as not only another type of entertainment.

Keyword: Digital games; Culture; Arte

LISTA DE ABREVIATURAS

ABRAGAMES: Associação Brasileira de Desenvolvedores de Jogos Digitais

ACIGAMES: Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games

FATEC: Faculdade de Tecnologia

FATEC-AM: Faculdade de Tecnologia de Americana

MMO: *Massive Multiplayer Online*

MMORPG: *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*

NPC: *Non-Playable Character*

RPG: *Role Playing Game*

RTS: *Real-Time Strategy*

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. O CONCEITO DE JOGOS	9
3. OS CONCEITOS DE ARTE E CULTURA.....	15
4. JOGOS COMO FORMA DE ARTE E CULTURA	17
5. O VALE-CULTURA	19
6. ANÁLISE DAS CARTAS ABERTAS: IDENTIFICANDO ARGUMENTOS	21
7. CONCLUSÃO.....	28
8. REFERÊNCIAS	29
9. ANEXO A – Carta Aberta Faculdade de Tecnologia de São Caetano do Sul	32
10. ANEXO B – Carta aberta Pontifícia Universidade Católica de São Paulo	36
11. ANEXO C – Carta aberta Square Enix	36
12. ANEXO D – Carta aberta Faculdade de Tecnologia de Americana	41
13. ANEXO D – Carta aberta Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Digitais.....	43

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - The Elder Scrolls V: Skyrim.....	13
Figura 2 – Fable II	14
Figura 3 – The Legend of Zelda	17
Figura 4 – Detona Ralph.....	22
Figura 5 - Logos da Square-Enix e Final Fantasy I.....	23
Figura 6 – Carta aberta da Square-Enix.....	24
Figura 7 - Imagem conceitual de Toren.....	25
Figura 8 - Okami	26

LISTA DE TABELAS

Tabela 1- Tabela de Juul.....	11
Tabela 2 - Diagrama de Migração de Narrativas e Jogos para Meio Digital	12

1. INTRODUÇÃO

Segundo Protasio (2009), os jogos digitais e os videogames são um formato de mídia e forma de expressão artística que vem crescendo cada vez mais. Mediante esse contexto de expansão, os jogos digitais vem evoluindo em diversos aspectos, como narrativa, produção visual e sonora, entre outros.

Entretanto, apesar do crescimento da indústria dos games e do seu destaque nos âmbitos social e econômico, no ano de 2013, durante o anúncio do Vale-Cultura, programa criado pelo Governo Brasileiro para disponibilizar a população o acesso as diferentes manifestações culturais, emergiu a seguinte discussão: os jogos digitais podem ser considerados cultura?, isso porque os benefícios gerados pelo programa não podem ser utilizados em jogos eletrônicos.

Perante tal cenário e frente a declarações polemicas sobre tal tema, emergiu a necessidade de discutir tal questão que promove o desenvolvimento da área de jogos digitais e amplia a compreensão dos próprios envolvidos em seu desenvolvimento e da população sobre o papel dos mesmos dentro do contexto cultural.

Assim, o objetivo desse trabalho é identificar os principais argumentos utilizados para justificar que jogos digitais são uma forma de cultura, sendo utilizado como base as cartas abertas elaboradas por instituições comerciais e de Ensino Superior.

A fim de embasar tal discussão e ampliar a compreensão sobre o tema será apresentado no capítulo 2, o conceito de jogos, seguido pelo capítulo 3 que apresenta os conceitos de arte e cultura, sendo que o capítulo 4, articulará tais conceitos. No capítulo 5, são apresentadas as principais diretrizes que compõem o programa Vale-Cultura e no capítulo 6, é apresentada a análise realizada a partir das cartas abertas.

2. O CONCEITO DE JOGOS

Ranhel (2009) diz que, somente após de quatro décadas, os videogames conquistaram o interesse do meio científico, mas que para compreendê-los, é necessário realizar uma abordagem teórica, para se definir ou conceituar o que é jogo e o que é o jogar. A partir deste fato, se inicia essa monografia, enfatizando que qualquer estudo relacionado aos jogos, precisa inicialmente definir a que esse conceito se refere. Tornando-se fundamental compreender esse objeto de estudo e as variáveis relacionadas a ele, por exemplo, por que as pessoas jogam.

Inicialmente, é importante esclarecer que antes de conceitualizar os jogos digitais, o assunto principal deste estudo, será apresentada a definição do jogar, buscando compreender o motivo pela qual um grupo de pessoas se reúne para jogar, realizando diferentes tipos de jogos ou brincadeiras

Huizinga (2004), um dos escritores que mais se destacou na área de estudos de jogos, faz uma abordagem filosófica e psicológica dos diversos motivos que levam as pessoas a se reunirem para jogar e brincar, ele ainda explica que desde antigamente já existiam diversos estudos dos jogos. Alguns destes estudos simplesmente tentavam explicar as origens dos jogos, enquanto outros iam mais fundo e buscavam explicar os diversos fatores que nos levam a jogar, podendo variar de diferentes formas de descarregar energia que temos um excesso indo até o fato de simplesmente ser uma necessidade básica.

Huizinga (2004), tentando resumir de maneira formal os jogos, define os mesmos como uma atividade sem qualquer tipo de comprometimento, ou seja, uma atividade livre em que é necessário seguir regras pré-estabelecidas. O autor ainda postula que os jogos não possuem nenhum tipo de interesse material, já que não se obtém lucro, mas sim promovem a formação de grupos sociais, nos quais segredos são compartilhados e as diferenças são exibidas através de disfarces ou algum meio semelhante.

Caillois (1990), classificava os jogos em quatro categorias diferentes, sendo elas:

Agon – Jogos de competição, no qual dois ou mais jogadores usavam suas habilidades, tanto mentais como físicas, para demonstrar sua superioridade em cima de outro jogador.

Alea – Diferente do Agon, a Alea seriam jogos de sorte, onde os jogadores dependem somente de sua sorte para vencer, como por exemplo, quem obtém a rolagem maior em um dado.

Mimicry – Nesta categoria entram os jogos nos quais os jogadores interpretam os personagens de um jogo, utilizando de sua interpretação e imaginação.

Ilinx – Esta categoria trata de jogos que tentam ludibriar os sentidos, tanto psíquicos como orgânicos, dos jogadores, algo semelhante a famosa brincadeira *cabra-cega*.

Caillois (1990) ainda dizia, que mesmo dividindo os jogos nestas quatro categorias, eles poderiam ser divididos em dois polos antagônicos. A *paídia* seria a extremidade onde os jogos cumprem seu objetivo original, o de diversão e despreocupação, no qual os jogadores se desligam de seu mundo e só se preocupam com o ambiente na quais estão jogando durante aquele período. Já a *ludus*, sendo a extremidade contrária, deixaria de lado qualquer regra imposta pela *paídia*, no qual os jogadores devem se submeter a diversas regras convencionais e incomodas. O autor chamava a *ludus* de inútil, pois esta dificultava os jogadores de alcançarem seu objetivo, obrigando eles a repetirem diversas vezes o jogo até alcançar o objetivo desejado.

Como é possível perceber, as definições filosóficas do jogo ou do jogar, se tornam muito abrangentes, mas mesmo sendo abrangentes, pode-se perceber que os jogos eletrônicos são construídos em cima de definições básicas da filosofia dos jogos, onde é possível notar a existência de ambiente externo ao mundo real, onde os jogadores devem obedecer determinadas regras para jogar e ganhar.

Juul (2003), numa tentativa de obter uma definição mais focada dos jogos, montou uma tabela agrupando as definições de diversos escritores que buscavam estudar os jogos, entre eles Huizinga e Caillois, e com isso, conseguiu chegar a conclusão que existem seis definições que representam os jogos, sendo elas:

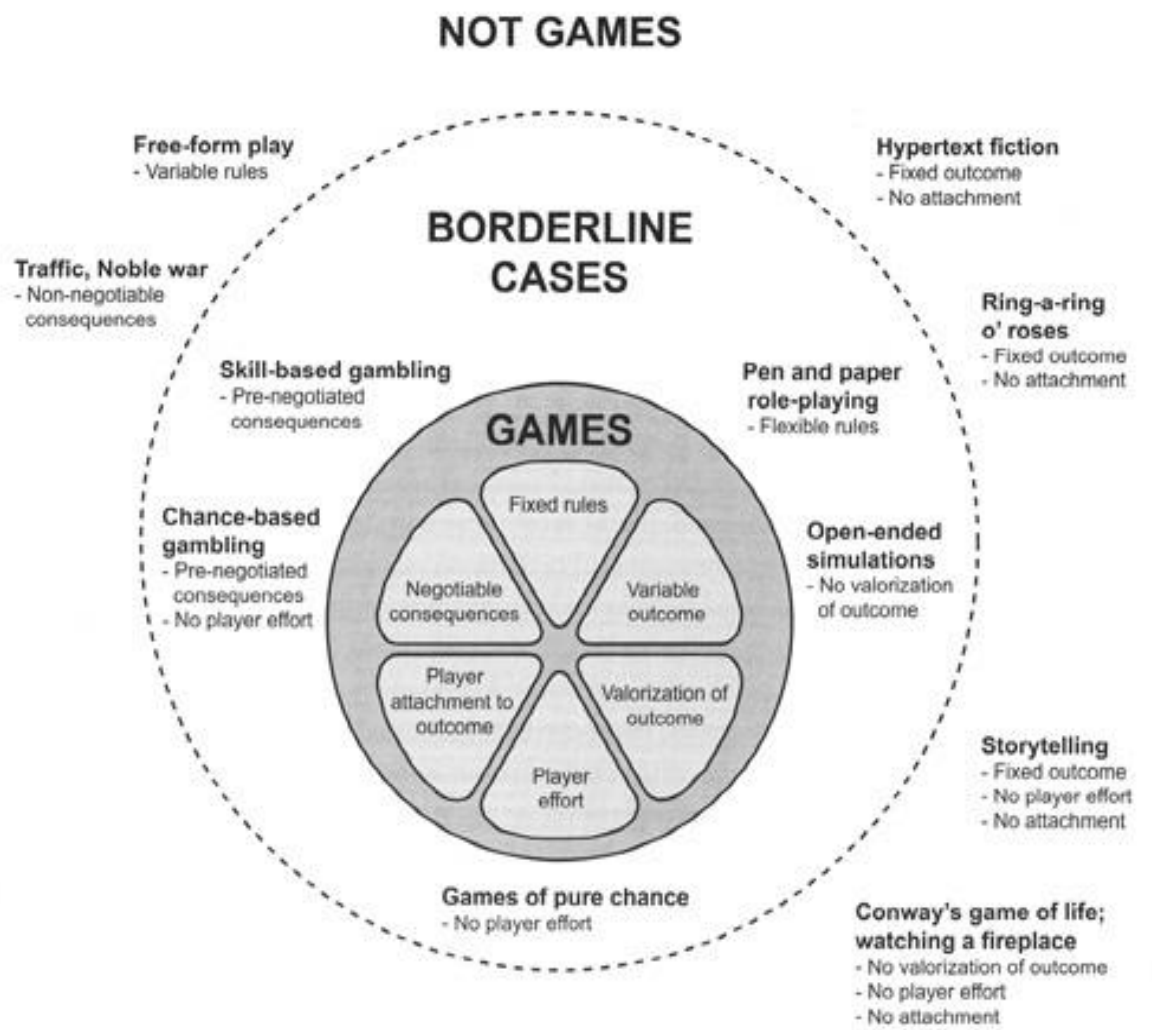
- 1 – Regras: os jogos sempre são baseados em regras.
- 2 – Resultado variável: o resultado dos jogos diversas vezes pode sair diferente do esperando.
- 3 – Valorização do resultado: como possuem resultados variáveis, tais resultados podem obter uma resposta diferente das pessoas, podendo ser uma resposta boa ou ruim.
- 4 – Esforço do jogador: o jogador investe no jogo, se esforçando para obter o resultado que ele deseja obter, mas pode acontecer do jogador não obter o resultado esperado.
- 5 – Vínculo do jogador ao resultado: os jogadores estarão emocionalmente vinculado aos resultados obtidos, podendo ficar felizes com um resultado positivo ou infeliz com um resultado negativo.
- 6 – Consequências negociáveis: um mesmo jogo pode ser jogado com ou sem consequências na vida real, dependendo de como as regras forem negociadas pelos jogadores.

Juul (2003) completa sua definição dizendo que os jogos são sistemas baseado em regras e que possuem resultados variáveis e que devido a este fator, existe um certo esforço do

jogador em conseguir o resultado que ele deseja, logo, o jogador se sente vinculado ao jogo, que possui consequência opcionais e negociáveis.

A partir das informações obtidas das definições de outros autores, o autor monta o seguinte gráfico:

Tabela 1- Tabela de Juul



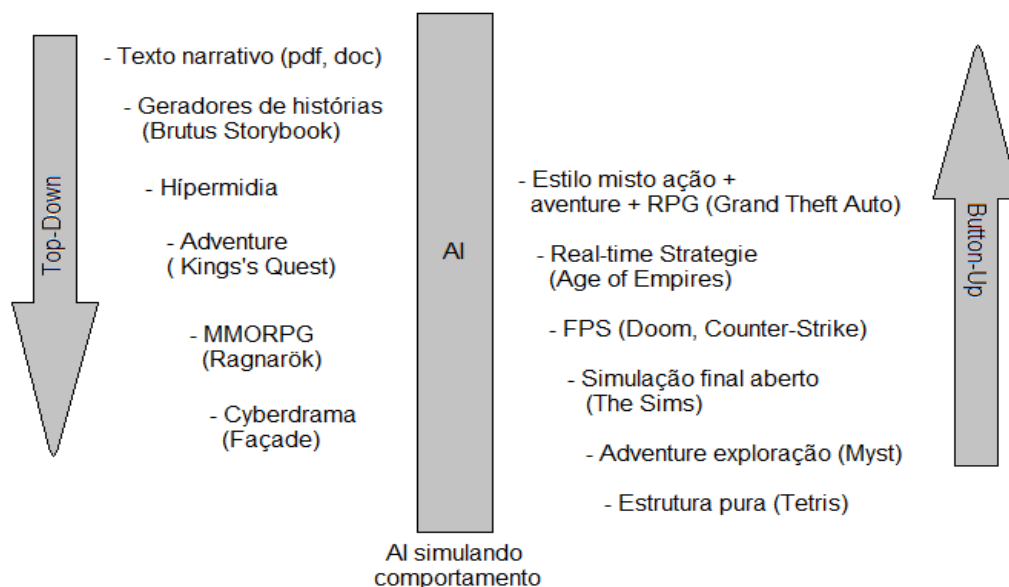
Fonte: Icosilune

Embora não seja aplicável a todo tipo de jogo, o diagrama de Juul é o mais se encaixa na conceituação dos jogos eletrônicos, pois devido a sua programação e algoritmos, os mesmos possuem regras rígidas, geralmente possuem alguma maneira de recompensar o jogador por seu esforço, com pontos extras ou um nível mais difícil.

A análise das narrativas também é um elemento fundamental, já que as mesmas

evoluíram em conjunto com os jogos, sendo que antigamente eram responsáveis por contar histórias de heróis e monstros e hoje são capazes de tornar o jogo mais atrativo ao jogador. Deve-se pensar que, graças as capacidades tecnológicas do computador, é possível simular não só ambientes reais, mas como também ações de um determinado objeto, dentro da tal ambiente e graças a essas capacidades, combinadas com a narrativa, é possível criar todo um mundo em um ambiente virtual para o jogador explorar, interagir com outros personagens e participar de diversas aventuras.

Tabela 2 - Diagrama de Migração de Narrativas e Jogos para Meio Digital



Fonte: Diagrama montado pelo autor a partir de informações de Ranhel (2009)

No diagrama acima, pode-se notar que no canto superior esquerdo temos as narrativas plenas, sem nenhum tipo de interação do leitor com a história, enquanto que no canto inferior direito, tem-se uma estrutura pura de jogo, como no caso do Tetris (Pajitnov; 1984), que não possui nenhum tipo de narrativa.

Do lado esquerdo, tem-se as narrativas. Graças às simulações dos computadores, surgiram os geradores de história, além de narrativas interativas através de hipermídia, como a internet, e jogos de adventure. Os Massive Multi-player Online Role Player Games (MMORPGs) entram nesta classificação, pois eles oferecem todo um universo pronto para os jogadores e esse universo vive em constante mudança devido as interações do jogador com outros jogadores ou Non-Playable Characters (NPCs). O cyberdrama, como Façade (Mateas;

Stern; Grieve; 2005), simulam algum tipo de evento onde o jogador realiza suas ações e personagens pré-programados tentam o trazer de volta ao roteiro original.

Na direita, temos os jogos. No começo dos jogos, eles não possuíam nenhum tipo de narrativa, assim o jogador podia se focar totalmente na jogabilidade. Após algum tempo, surgiram adventures como *Myst* (Cyan; 1993). Neste caso, *Myst* sendo um jogo de narrativa, também permita que o jogador explorasse o lugar onde ele se encontrava, não travando o jogador somente na parte narrativa.

Jogos como *The Sims* (Maxis, 2000), sendo uma simulação de final aberto, permita que os jogadores se focassem mais na parte da simulação e menos na narrativa, onde o jogador devia controlar diretamente a vida de um personagem. Continuando nos FPS (first person shooters, tiro em primeira pessoa), já podíamos ver certa ação das IAs (inteligência artificial), pois elas além de explorar o cenário, precisam encontrar seu adversário.

No caso dos Real-Time Strategy (RTSs), usando como exemplo *Age of Empires* (Ensemble Studios; 1997), tem-se toda uma narrativa sobre história, contextualizando o ambiente e influenciando as ações dos jogadores, então chega-se em jogos mais completos, como *Grand Theft Auto* (Rockstar Games; 1997), que apresentam todo um mundo aberto para exploração e misturando elementos de diversos tipos de jogos através de sua narrativa, como um personagem que deve vencer uma corrida ou um herói que deve salvar a princesa.

Figura 1 - The Elder Scrolls V: Skyrim

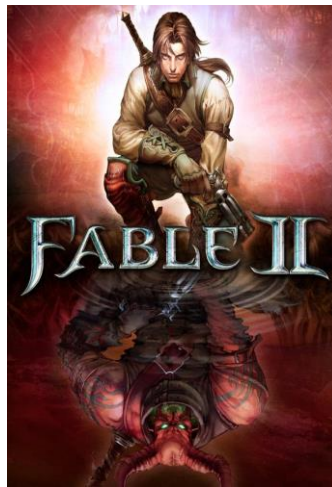


Fonte: Video Games Blogger

Em jogos como *The Elders Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios; 2011), o jogador é posto em mundo de fantasia medieval. Tais jogos permitem que o jogador explore qualquer parte do mapa, conseqüentemente, o jogador encontra novos personagens que oferecem missões, assim oferecendo alternativas na narrativa, não prendendo o jogador na

narrativa padrão do jogo. Outro detalhe importante, é que o jogo dá o livre arbítrio para o jogador, assim ele pode escolher realizar qualquer tipo de ação no jogo, mais tais ações também afetam a narrativa do jogo, podendo tornar o jogador um herói do povo ou um ladrão procurado. Um dos jogos que mais se utiliza deste tipo de ação é a série Fable (Big Blue Box; 2004), no qual as ações do jogador não influenciam só a narrativa do jogo, mas como também o design do personagem.

Figura 2 – Fable II



Fonte: Planeta Gamer

Após diversas análises, pode-se ver que diversos filósofos tentaram definir o que é o jogo, mas ele se torna algo tão amplo e aberto, que é difícil definir com certeza no que o mesmo compreende, mas mesmo assim, é importante destacar que o jogar faz parte da cultura humana, já que são capazes de fundamentar novos grupos e sociedades devido à capacidade que eles tem de unir as pessoas. Além disso, também são capazes de formar personalidades a partir de regras impostas e que os comportamentos sociais e psicológicos dos jogadores, pode alterar totalmente a maneira como o jogo funciona, em alguns casos, sendo até possível encontrar a quebra dos limites impostos pelo diagrama de Juul.

3. OS CONCEITOS DE ARTE E CULTURA

Dizer o que seja a arte é coisa difícil. Um sem-número de tratados de estética debruçou-se sobre o problema, procurando situá-lo, procurando definir o conceito. Mas, se buscando uma resposta clara e definitiva, decepçamos-nos: elas são divergentes, contraditórias, além de frequentemente se pretenderem exclusivas, propondo-se como solução única. Desse ponto de vista, a empresa é desencorajadora: o esteta francês Étienne Gilson, num livro notável, *Introdução às Artes do Belo*, diz que “não se pode ler uma história das filosofias da arte sem se sentir um desejo irresistível de ir fazer outra coisa”, tantas e tão diferentes são as concepções sobre a natureza da arte. (CORLI; 1995, p. 7)

Segundo Corli (1995), definir o que é arte é algo difícil. Segundo o autor, diversos foram as tentativas de definição, mas essas se mostraram sempre divergentes e contraditórias.

Entretanto, apesar de não existir uma definição clara e lógica do conceito, Corli (1995) evidencia a capacidade de se identificar algumas produções da cultura como sendo arte. No caso de produções como a *Monalisa*, *Nona Sinfonia de Beethoven* e *A Divina Comédia*, o autor ressalta que o mérito dos respectivos autores é determinante na avaliação.

Corli (1995) explicita que para se avaliar o que é e o que não é arte, o discurso sobre objeto artístico é um dos pontos mais importantes. Assim, a avaliação do esforço aplicado para o desenvolvimento do objeto pelo artista, bem como o modo como o público reage a este são elementos essenciais.

Dessa forma, deve-se compreender que o conceito de arte não remete a um conjunto de regras que definem o que é ou não é arte, mas sim atribuições que são feitas pela própria cultura.

De acordo com Laraia (2006), diferente da arte, a cultura possui algumas definições mais concretas, pois ela se trata de um padrão de atividades humanas e signos que possuem um significado único. Já Balkin (2006), afirma que os humanos são sua própria cultura, pois é através de dela que cada indivíduo pode participar do processo de criação e evolução de sua significação. Trata-se dos comportamentos e crenças característicos de qualquer tipo de grupo de indivíduos, que juntos formam sua sociedade, possuindo todos os costumes de toda uma nação ou possuindo seus próprios costumes.

Seguindo essa ideia, Protasio (2009) conclui que arte e cultura são cruciais para o desenvolvimento não só da sociedade, mas também do indivíduo. Tal fato é evidenciado na

Constituição Federal Brasileira, no qual é garantida a uma pessoa ou grupo, a liberdade de expressão, seja ela em relação à atividade intelectual, artística, científica ou de comunicação. Já outro artigo, identifica as criações tanto artísticas, como tecnológicas, como patrimônio cultural brasileiro.

Protasio (2009) finaliza dizendo que é necessário encontrar um equilíbrio que permita que todos os grupos possam viver unidos, sem inibir a manifestação da cultura e da arte de cada grupo, que são temas reconhecidos até mesmo pela lei suprema nacional.

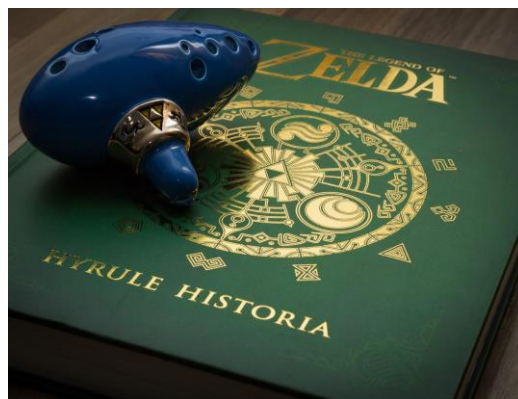
De acordo com Tavares (2013), é necessário entender que determinados tipos de músicas, séries de televisão, filmes, não se encaixam na categoria de cultura popular, mas sim na Cultura de Massas, que é a categoria em que se encaixam os jogos digitais segundo esse autor. Existem vários argumentos contra este tipo de cultura, o principal deles é a importância dada às emoções e sentimentos, voltados para o apelo do marketing, deixando o contexto histórico e social como pano de fundo, não valorizando a qualidade e a inovação. Já os argumentos a favor, buscam demonstrar que as pessoas que consomem esses produtos não são mais ou menos cultas do que aquelas que apreciam os produtos da chamada Alta Cultura.

4. JOGOS COMO FORMA DE ARTE E CULTURA

Atualmente, a indústria dos videogames gera quase o dobro de rendimento que a indústria dos cinemas (LANDIM, 2011). Entretanto, apesar do descimento de tal indústria, o reconhecimento dos mesmos como forma de arte é algo que ainda está se consolidando, gerando questionamentos sobre o assunto.

Na tentativa de demonstrar o caráter artístico dos jogos digitais, pode-se citar o livro lançado pela produtora Nintendo em 2011, denominado “Hyrule Historia” que contém toda a história e rascunhos de desenhos da série The Legend of Zelda, englobando desde o primeiro jogo da série até o lançamento mais atual da época. Além disso, também foi gravado um CD com a trilha sonora da série que foi feita em forma de sinfonia, com a participação das orquestras de Tóquio, Londres e Los Angeles.

Figura 3 – The Legend of Zelda



Fonte: Jalada

Smuts (2005) postula que para determinar se os videogames são formas de arte, deve-se tentar localizar aonde a arte está, enfatizando que videogames combinam elementos de filmes de ficção narrativa, música e esportes. Citando: “Eles são, indiscutivelmente, uma arte ou irmã arte da imagem em movimento, especificadamente, uma forma de animação digital. O código é como uma notação musical que é realizada pelo computador, e os jogos são jogados como esportes”.

Smuts (2005) considera que a busca do jogador para vencer seria o elemento responsável pela perda de status de arte dos videogames, isso porque segundo o autor, quando a arte é criada, ela não é concebida com algum tipo de propósito. Entretanto, considera-se que

as competições não retiram o status de arte, já que toda a produção envolvida para a sua produção se mantém.

Outro argumento utilizado refere-se ao fato de que a experiência que os jogadores vivenciarão, é a própria competitividade, entretanto, tal argumento também se mostra equivocado, já que em filmes clássicos como *Karate Kid* e *Sea Biscuit*, os espectadores também são levado a torcer por um determinado personagem, tornando a experiência de ficção, também competitiva.

Smuts (2005) utiliza como exemplo o xadrez, ressaltando que o principal argumento para validar o mesmo como arte são os campeonatos que premiam tanto o vencedor dos jogos, como o jogador que tem melhor desempenho em uma partida, utilizando movimento elegantes, soluções originais. Assim, o autor argumenta que os videogames podem não ter recebido o status de arte por estarem em constante evolução e que o que poderia contar como performance, ou seja, o jogar, não é considerado arte, pelo fato que o jogo atrai em si mais atenção que o jogador.

Dentro desse contexto, o autor finaliza afirmando que:

Tendo olhado a relevância da estética do xadrez e dos esportes, nós estamos em uma posição melhor de entender onde a arte possa estar nos jogos. Diferente do xadrez e dos esportes, a arte não está só no jogar: como nos filmes, o tipo de arte que importa para os videogames não envolve só o jogar, mas o fazer. (SMUTS; 2005).

5. O VALE-CULTURA

O Vale-Cultura foi criado pelo governo brasileiro para disponibilizar aos trabalhadores, um valor de R\$ 50,00 mensais para serem gastos em cinema, livros, peças teatrais, etc, assim, estimulando e incentivando a visitação a estabelecimentos culturais e acesso a eventos e espetáculos artísticos.

A principal ideia do Vale-Cultura é que a cultura do país cresça e se espalhe para todos os cantos do Brasil nas pequenas e grandes cidades. De acordo com a lei do Vale-Cultura, as seguintes áreas podem ser consideradas culturais:

- Artes visuais
- Artes cênicas
- Audiovisual
- Literatura, humanidades e informação.
- Músicas
- Patrimônio cultural

O anúncio do Vale-Cultura, no início de 2013, trouxe consigo uma polêmica, já que a ministra da Cultura, Marta Suplicy emitiu a seguinte declaração:

No caso dos jogos digitais, o assunto ainda não foi aprofundado o suficiente, mas eu acho que eu seria contra. Eu não acho que jogos digitais sejam cultura [...] Mas a portaria é flexível. Na hora em que vocês conseguirem apresentar alguma coisa que seja considerada arte ou cultura, eu acho que pode ser revisto. No momento o que eu vejo é outro tipo de jogo. Encaminhem para o ministério as sugestões que vocês estão fazendo. Eu tenho certeza que talvez vocês consigam fazer alguma coisa cultural. Mas, por enquanto, o que nós temos acesso, não credencia o jogo como cultura. O que tem hoje na praça, que a gente conhece (eu posso também não conhecer tanto!) não é cultura; é entretenimento, pode desenvolver raciocínio, pode deixar a criança quieta, pode trazer lazer para o adulto, mas cultura não é! Boa vontade não existe, então, vocês vão ter que apresentar alguma coisa muito boa.

A partir dessa declaração, a comunidade *gamer* do país, entre estudantes, acadêmicos e profissionais se mobilizou e passou a refletir e se articular na discussão de tal questão. Diversas faculdades e empresas, não só do Brasil, mas também de fora, se mobilizaram com este fato, escrevendo cartas ou até mesmo enviando materiais de seu próprio acervo, variando

de CDs com trilhas sonoras a até livros de arte.

6. ANÁLISE DAS CARTAS ABERTAS: IDENTIFICANDO ARGUMENTOS

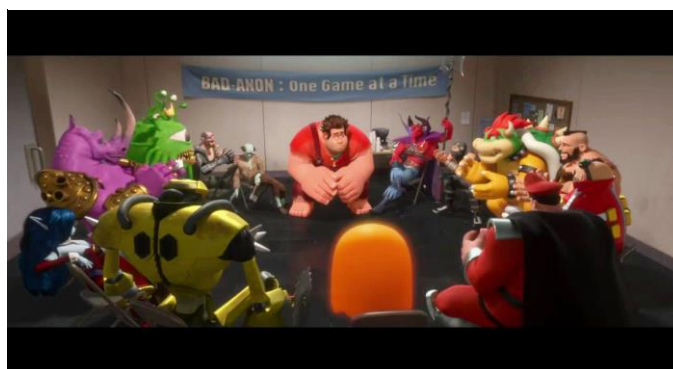
A partir de tal fato, diversas cartas abertas de diferentes instituições, entre elas, faculdades e indústrias do setor de jogos digitais, foram escritas para a ministra. Tais cartas apresentam diversos fatos, alguns vistos em capítulos anteriores, que apontam o quão equivocado foi o argumento a ministra Marta Suplicy. Essas cartas, que podem ser obtidas nos sites ou redes sociais de suas respectivas instituições, terão seu conteúdo analisado logo abaixo, como principal fonte de estudo desta monografia.

A Faculdade de Tecnologia (FATEC) de São Caetano do Sul escreveu uma carta aberta ressaltando vários pontos, alguns até mesmo abordados neste estudo, anteriormente, como o fato de recentemente o Museu de Arte Moderna de Nova Iorque criar uma área especialmente para jogos digitais. Outros pontos ressaltados pela Fatec são os fatos de que a própria Lei Rouanet, Lei de Incentivo a Cultura, adicionou os jogos à sua manifestação cultural e até mesmo do concurso realizando pelo próprio Ministério da Cultura, o BR Games, que teve um investimento de mais de R\$ 1 milhão, onde diziam servir “para ações de capacitação dos selecionados, produção e inserção em ambientes de mercado”.

Outro ponto que eles destacam, é a interação do videogame e o meio musical, usando como exemplo o jogo Journey (Thatgamecompany; 2012), que concorreu ao Grammy em 2012, e também o fato de diversos maestros e orquestra da atualidade, se dedicarem a criação de músicas sonoras e eventos especializados, como é o exemplo do evento musical Video Games Live, que todo ano passa Brasil, em ocorrência a rota de sua turnê.

Também é notado o forte elo que vem surgindo entre o cinema e os jogos. Muitos filmes da atualidade fazem muitas referências à cultura pop, como é o exemplo de Detona Ralph (Disney; 2012), onde diversos personagens de jogos variados fazem participações especiais, sem contar seu próprio enredo, cujo o herói do filme é o vilão de um jogo, em busca de redenção. E não só no cinema, mas os jogos também vêm se expandindo para os livros, nos quais diversos jogos têm suas histórias adaptadas para os livros, como é o caso da série Assassin's Creed (Ubisoft; 2007), que até o momento teve sua história publicada em 5 livros, além de diversas animações já feitas.

Figura 4 – Detona Ralph



Fonte: Mistura Chique

Outra faculdade que se mobilizou foi a Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), também escrevendo uma carta aberta para a ministra. Assim como este estudo, a carta aberta da PUC-SP começa ressaltando o quão importante Johan Huizinga e seu livro *Homo Ludens* (2004) são, no qual o autor argumenta que os jogos além de servirem como elemento formativo primário da cultura humana também serve para a formação de comunidades e da socialização.

De acordo com a PUC-SP, em 2011, uma empresa de pesquisa independente dos Estados Unidos da América, a NewZoo, realizou um estudo e obteve o resultado de que cerca de 35 milhões de brasileiros, são jogadores ativos, sendo que destes, 47% gastaram dinheiro com jogos e então conseguiram a estimativa de que até o final daquele ano, mais de 2 milhões de dólares seriam gastos com jogos digitais.

Outro fator abordado pela PUC-SP, é que o interesse pelos jogos, não se restringe somente aos jogar, mas também a sua criação e desenvolvimento, no qual o número de pessoas que buscam cursos superiores e workshops da área vem sofrendo um crescimento desenfreado, principalmente no Brasil, que já possui cerca de 19 faculdades e universidades oferecendo o curso superior de design de jogos, reconhecido pelo MEC, que todo ano reúne um número de aproximadamente 2500 alunos novos.

A Associação Comercial, Industrial e Comercial de Games (ACIGAMES), responsável por levar a carta aberta da Fatec para a Marta, também escreveu uma pequena nota, na qual seu presidente, Moacyr Alves Jr., dizia:

Infelizmente essa notícia pode se espalhar no mundo inteiro que hoje enxerga games como uma das mais fortes fontes de renda na economia criativa e de cultura, ultrapassando a indústria do cinema já a dois anos. Se games não são considerados

cultura por nossa própria ministra é uma afirmação de grave preconceito e um desrespeito a todos os trabalhos acadêmicos e científicos na área. Games são a nova expressão digital do mundo e nos países desenvolvidos isso é deixado bem claro.
(ALVES JR; 2013)

O texto escrito pro Moacyr Alves Jr, além de servir para ressaltar vários pontos já observados anteriormente, como o forte crescimento da indústria de desenvolvimento de jogos, também mostra um forte ponto, se nem mesmo os políticos do Brasil possuem uma visão mais ampla do que está vindo, que tipo de futuro terá os especialistas desse ramo neste país? Existiam até mesmo, certos projetos de Leis que buscavam censurar os jogos digitais no país, como é o exemplo da Lei 170/06, que buscava tornar crime armazenar ou comercializar certos tipos de jogos, não só isso, mas também o fato de algumas vezes, os jogos acabam sendo culpados por terem influenciado pessoas a realizarem terríveis massacres, como é o caso do Massacre do Realengo, onde um homem invadiu uma escola armado, no Rio de Janeiro. Embora várias fontes apontassem que tal homem já sofresse diversos problemas, durante algum tempo, a mídia culpou os jogos por terem o influenciado.

Saindo um pouco do contexto brasileiro, outra empresa que enviou uma carta aberta para a ministra foi o grupo Square-Enix Latin Americana, subdivisão latino-americana da Square-Enix, empresa de jogos mundialmente conhecida, principalmente pela série de RPGs Final Fantasy.

Figura 5 - Logos da Square-Enix e Final Fantasy I.

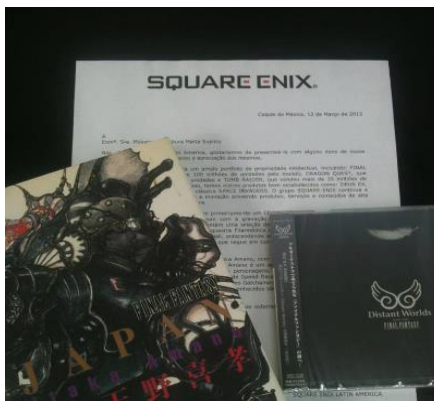


Fonte: FFInsider

Embora a carta da Square-Enix não tivessem muitos argumentos ou tópicos dizendo que a ministra estava equivocada em seu dizer, foi enviado junto à carta um CD chamado Distant Worlds: Musics from Final Fantasy, que possuía diversas músicas da série Final Fantasy, compostas por Nobuo Uematsu, compositor famosos por seus trabalhos em diversas séries de games, e performadas pelo Orquestra Filarmônica Real de Estocolmo, que foi gravado em 2007, antecedendo a turnê de show que dura até hoje e que já passou por mais de

40 cidades do mundo. Também foi enviado uma cópia do livro de artes Japan, realizado por Yoshitaka Amano, conhecido por suas artes conceituais da série Final Fantasy e ser o responsável pela adaptação de Speed Racer para a TV.

Figura 6 – Carta aberta da Square-Enix



Fonte: Gamer FM

É importante ressaltar, que durante o evento Brasil Game Show 2013, a Square-Enix anunciou adotar dois estúdios brasileiros, o Hoplom Infotainment, criadora do MMO Taikodom (2008) e o estúdio Illusis Interactive Graphics. Ambos os estúdios serão responsáveis por lançar jogos para dispositivos móveis, baseados na cultura brasileira (MUCIOLI, 2013).

Vale notar, também, a existência da Lei Rouanet, que já foi mencionada anteriormente. A Lei Rouanet diz que pessoas físicas que atuam na área cultural, como artistas, produtores e técnicos, podem pedir seu apoio. Após ser aprovado o apoio, empresas e cidadãos podem aplicar parte do Imposto de Renda devido em ações culturais. Assim, além de ter benefícios fiscais sobre o valor do incentivo, esses apoiadores fortalecem iniciativas culturais que não se enquadram em programas do Ministério da Cultura.

O jogo Toren, do estúdio de desenvolvimento Swordtales, foi o primeiro jogo digital a ser aprovado pela Lei Rouanet, em 2011. Graças a Lei, Toren foi autorizado a captar R\$ 370 mil, sendo que até o momento, ele conseguiu captar cerca de R\$ 75 mil. Vitor Leães, um dos responsáveis pelo estúdio e pelo projeto diz que embora seja uma grande ajuda, ainda é difícil convencer os doadores, que estão mais inclinados a fazerem doações para projetos que envolvam cinema, teatro ou festivais, por ainda não estarem muito acostumados ao tipo de narrativa que os jogos oferecem.

Figura 7 - Imagem conceitual de Toren



Fonte: Folha

Outra instituição que também enviou uma carta aberta foi a Faculdade de Tecnologia de Americana (Fatec-AM). Assim como outras cartas já mencionadas anteriormente, a carta aberta da Fatec-AM começa mencionando diversos temas já abordados nesta monografia, mas ela também aborda o fato de que o desenvolvimento de jogos digitais engloba diversas áreas, até então, consideradas culturais, seguindo como exemplo a roteirização, responsável por escrever os diversos roteiros que nos mantém nossa atenção presa em um jogo, a arte conceitual, responsável pelos rascunhos que mais tarde serão responsáveis pelas artes digitais e a música, que dará mais vida aos diversos ambientes e personagens de um jogo. A instituição também ressalta o fato de que os jogos não são uma simples mídia visual ou sonora, já que eles trazem benefícios para diferentes áreas do conhecimento humano, como por exemplo, no tratamento de doenças como paralisia cerebral ou no combate ao estresse.

Protasio (2009) diz que a busca pela saúde mental é um elemento presente há muito tempo nos jogos digitais. É usado como exemplo, a série Brain Age (Nintendo, 2006). O jogo é uma coletânea de uma série de exercícios mentais, para treinar diferentes lobos do cérebro, visando aguçar o raciocínio e promover a saúde mental, sem abandonar a diversão oferecida pelos videogames. E embora Brain Age seja explícito em seu objetivo, os quebra-cabeças são um elemento decorrente dos jogos, muitas vezes estimulando o raciocínio do jogador, sendo promovidos de maneira contextual em meio à narrativa, como é o caso do jogo Tetris, elogiado até hoje, por promover entretenimento de maneira rápida e lógica.

Não só sobre saúde, mas Protasio (2009) também faz referência ao conceito de Aprendizado Tangencial de Portnow (2008), no qual em vez de tentar ensinar o jogador, o conhecimento lhe é oferecido em função da própria narrativa ou *gameplay* do jogo, assim criando uma experiência autodidata, onde o jogador pode se aprofundar nos temas

apresentados, sem perder o elemento de diversão dos jogos. Este tipo de aprendizado é muito utilizado em jogos de guerra, nos quais muitas vezes o jogo se vê dentro de conflitos históricos. Tal elemento é bastante utilizado pela série Medal of Honor (Electronic Arts; 1999), no qual o jogador se vê dentro de diferentes eventos da Segunda Guerra Mundial.

Protasio (2009) ainda aponta que universidades como UC Berkeley e Dickinson College fazem uso de séries como Civilization (MicroPose; 1991) e StarCraft (Blizzard Entertainment; 1998) para lecionar seus alunos sobre história e guerra. Protasio (2009) também diz que certo curso utilizou o jogo Okami (Capcom; 2008) como um exemplo de arte aquarela e da mitologia japonesa trazida para o meio eletrônico.

Figura 8 - Okami



Fonte: Red Gaming Tech

Outro ponto que não é só abordado pela carta da FATEC-AM, mas também visto em um dos capítulos anteriores desta monografia, é o fato de que os jogos digitais podem ser encarados como plataformas que propiciam reinterpretações de narrativas clássicas, pois hoje em dia, não são poucos jogos que são baseados em filmes ou livros, devido a sua facilidade de imersão do jogador em seus respectivos universos.

Outro grupo que também enviou uma carta foi a Associação Brasileira de Desenvolvedores de Jogos Digitais (ABRAGAMES). A carta se inicia dizendo que tal conflito, se jogos são um meio de arte ou não, é antigo, mas que praticamente superado no meio acadêmico e artístico, sendo que muitos artistas tem se dedicado exclusivamente aos jogos, por não considerar mais eficiente um meio artístico que não prevê a interação do público. Também é apontado o fato de que os jogos são responsáveis por influenciar e povoar

o imaginário coletivo, sendo capazes de incorporar e reinterpretarem elementos culturais.

É ressaltado que o Ministério da Cultura Brasileiro foi um dos pioneiros a enxergar a capacidade cultural e artística dos jogos, lançando diversas políticas para incentivar o setor nacional, no qual, durante uma grande feira do setor, o até então ministro da Cultura, Gilberto Gil, declarou que é necessário reconhecer o mundo dos jogos como um universo cultural, já que os brasileiros são um povo que gosta de jogar, que podem jogar os jogos dos outros, transformá-los e também inventar seus próprios jogos, como a capoeira.

A ABRAGAMES finaliza sua carta, dizendo que negar os jogos digitais como fator cultural, seria negar a expansão de um processo que pode representar um setor fundamental da economia criativa do país, que tem a capacidade de poder ilustrar o imaginário de todo o povo.

Finalizando a análise proposta, é possível notar diversas semelhanças entre todas as cartas analisadas, já que todas elas apontam diversos argumentos semelhantes, como o fato da indústria dos jogos atualmente movimentar mais o mercado do que a própria indústria do cinema e a importância que os videogames possuem para narrativas clássicas, ilustrando uma nova maneira de como é possível retratar tais narrativas. A cada dia que se passa, novas feiras e shows voltados para o setor de jogos digitais surgem, mostrando não só o quão forte sua indústria e profissionais são, mas também seu público crescente. Mas mesmo diante de tantos fatos, podemos dizer que os jogos digitais e os videogames são uma forma de arte?

7. CONCLUSÃO

Após analisar as propostas e teorias de diversos filósofos, pensadores e estudiosos sobre o motivo pela qual as pessoas e os diversos conceitos de arte e cultura, é indescritível chegar ao resultado de que os jogos digitais, atualmente, estão se tornando cada vez mais, uma parte da cultura mundial.

Autores, como Huizinga (2004), já diziam que os jogos são parte importante do desenvolvimento humano, ajudando na formação de sociedades. Videogames estão ganhando áreas especialmente para eles em museus, enquanto artista de videogames, como é o caso do antes mencionado Yoshitaka Amano, tem suas obras viajando por diversos museus e galerias de arte do mundo, para estarem presentes em exposições. Orquestras sinfônicas têm realizado turnês por diversos países para realizar eventos dedicados totalmente as trilhas sonoras de jogos. A cada dia que se passa, o universo dos videogames se expande cada vez, ganhando adaptações tanto em livros, como em filmes para o cinema. Até mesmo o governo brasileiro, vem realizando eventos e revendo certas Leis para ampliar esse mesmo mercado no nosso país

Assim, a polêmica gerada após a declaração da Ministra da Cultura Marta Suplicy demonstra a necessidade de revisão de conceitos no que se refere aos jogos digitais e a amplitude que tal área tem alcançado. Dessa forma, as cartas abertas e as discussões geradas mostram-se como cruciais ao propor uma reflexão sobre a temática no contexto brasileiro, evidenciando a necessidade de desfazer estereótipos e atualizar as concepções no que se refere aos jogos digitais.

No Brasil não só de venda, mas também de produção de jogos, vem crescendo de maneira rápida, tais comentários podem influenciar negativamente esse mercado, pois como o próprio representante da ACIGAMES diz em sua carta, tais políticos, além de desprezar não só tal área de um mercado crescente, também estão desrespeitando aqueles 2500 alunos que todos os anos ingressam em um curso superior para se tornar um desenvolver ou designer de jogos e aqueles que hoje em dia buscam realizar seus sonhos através desta área.

Dessa maneira, considera-se que os videogames e os jogos digitais são sim uma forma de arte, mas assim como qualquer outra área, eles ainda terão que quebrar várias barreiras de preconceito, assim como foi com o cinema há anos atrás, para que todos possam observar a grandeza que é criar um mundo virtual e dar vida a ele.

8. REFERÊNCIAS

BALKIN, J. *Digital Speech and Democratic Culture: A Theory of Freedom of Expression for the Information Society*. Nova York: New York University, 2004. 55 p. Disponível em: <http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=470842##>. Acesso em: 13 nov. 2013.

BETHESDA GAME STUDIO. *The Elder Scrolls V: Skyrim*. 2011.

BIG BLUE BOX. *Fable*. 2004.

CAILLOIS, R. *Os Jogos e os Homens: A máscara e a vertigem*. Lisboa: Edições Cotovia, 1990. 228 p. Tradução de José Garcez Palha.

CLOVER STÚDIO. *Okami*. Capcom, 2008

CORLI, J. *O Que é Arte*. 15. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995. 131 p. (Primeiros Passos).

CYAN. *Myst*. 1993.

ENSEMBLE STUDIO. *Age of Empires*. 1997.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. 5. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2004. 256 p. Tradução de João Paulo Monteiro.

Imagem da Carta Aberta da Square Enix. Disponível em: <<http://www.gamefm.com.br/wp-content/uploads/2013/03/Carta-Square-Enix.jpg>>. Acesso em: 15 set. 2013.

Imagem de Detona Ralph. Disponível em: <misturachique.com/wp-content/uploads/2013/01/Detona-Ralph.jpg>. Acesso em: 15 set. 2013.

Imagem de Fable II. Disponível em: <planetagamer.com.br/wp-content/uploads/2010/04/221544-fable_ii_super.jpg>. Acesso em: 29 set. 2013.

Imagem de Final Fantasy. Disponível em: <<http://www.ffinsider.eu/final-fantasy-1/pics/ff1-logo.jpg>>. Acesso em: 15 set. 2013.

Imagem de Skyrim. Disponível em: <<http://www.videogamesblogger.com/2011/02/25/epic-skyrim-trailer-shows-first-gameplay-footage.htm>>. Acesso em: 29 set. 2013.

Imagem de The Legend of Zelda. Disponível em: <http://jalada.co.uk/wp-content/uploads/2013/01/IMG_6489_thumb.jpg>. Acesso em: 6 out. 2013

Imagem de Toren. Disponível em: <<http://f.i.uol.com.br/folha/tec/images/13221962.jpeg>>.

Acesso em: 15 set. 2013.

JUUL, J. *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. Utrecht: Utrecht University, 2003. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>>.

Acesso em: 29 set. 2013

LANDIN, W. O tamanho da indústria dos vídeo games [infográfico]. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/infografico/9708-o-tamanho-da-industria-dos-video-games-infografico-.htm>>. Acesso em: 6 out. 2013. 15h37

MIYAMOTO, S. *The Legend of Zelda*. Nintendo, 1986

MUCIOLI, F. [BGS 2013] A Square Enix está adotando dois estúdios brasileiros. Disponível em: <<http://www.kotaku.com.br/bgs-square-enix-estudios-brasileiros/>>

LARAIA, R. *Cultura: Um Conceito Antropológico*. 18. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2005. 120 p.

MAXIS. *The Sims*. 2000.

PAJITNOV, A. *Tetris*. 1984.

PROTASIO, A. *Game e Liberdade de Expressão*. Rio de Janeiro: Fgv Direito Rio, 2009. 19 p. Disponível em: <[http://diretorio.fgv.br/sites/diretorio.fgv.br/files/Games e Liberdade de Expressão_Arthur Protasio.pdf](http://diretorio.fgv.br/sites/diretorio.fgv.br/files/Games%20e%20Liberdade%20de%20Express%C3%A3o_Arthur%20Protasio.pdf)>. Acesso em: 13 nov. 2012

RANHEL, J. *TV Digital Interativa e Hipermissão: jogos e narrativas interativas na TVi*. São Paulo: Puc-sp, 2005. 205 p. Disponível em: <http://sapiencia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=2157>. Acesso em: 29 set. 2013

ROCKSTAR GAMES. *Grand Theft Auto*. 1997.

SMUTS, A. *Are Video Games Art?* Madison: University Of Wisconsin, 2005. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/2027/spo.7523862.0003.006t>>. Acesso em: 6 out. 2013.

Tabela de Juul. Disponível em: <<http://www.icosilune.com/Research/juul.jpg>>. Acesso em 6 out. 2013

TAVARES, R. *Games X Cultura*. São Paulo: Gamecultura, 2013. Disponível em: <<http://www.revistapontocom.org.br/artigos/mi-mi-mi-meus-jogos-nao-sao-cultura-e-eu-nao-sou-culto>>. Acesso em: 13 nov. 2013

UBISOFT. Assassin's Creed. 2007.

9. ANEXO A – CARTA ABERTA FACULDADE DE TECNOLOGIA DE SÃO CAETANO DO SUL

O governo federal criou um programa de benefícios chamado Vale Cultura, que “reforça o conjunto de políticas públicas destinadas a equilibrar a oferta e demandar de bens e serviços criativos”. Estima-se que cerca de 12 milhões de brasileiros serão beneficiados com o Vale Cultura. Representando um aumento de R\$ 7,2 bilhões anuais no consumo de cultura, segundo o site do programa.

Naturalmente, o benefício incluirá as manifestações culturais mais tradicionais, como o cinema, o teatro, os livros, os CDs/DVDs, sem no entanto limitar-se a esses. E recentemente surgiu nas discussões sobre o Vale Cultura a possibilidade de incluir os jogos digitais no programa.

Empresas do setor, desenvolvedores independentes, acadêmicos e os consumidores de jogos (os chamados "gamers") passaram a ficar mais atentos a essa oportunidade de crescimento para um setor produtivo que começa a ser considerado no Brasil algo muito maior do que simples "brincadeira", ou aventura de hobbistas ou lunáticos de algum tipo.

Pesquisa publicada em 2011 revelou que no Brasil existem cerca de 35 milhões de jogadores, que representam o quarto mercado mundial no segmento.

A mesma pesquisa revelou que esses 35 milhões de pessoas gastam 10,7 horas por semana jogando, quase o dobro do tempo dedicado à televisão e bem superior ao período dedicado ao rádio ou à leitura de revistas e jornais.

Recentemente, em sessão pública realizada na Assembleia Legislativa do Estado de SP, a ministra da Cultura declarou que seria contrária à inclusão dos games no Vale Cultura, pois, em suas palavras, "Eu não acho que jogos digitais sejam cultura"

Diante dessa declaração, os docentes e alunos do curso de graduação em Jogos Digitais da Faculdade de Tecnologia de São Caetano do Sul desejam expor alguns fatos e argumentos que possam contribuir para a discussão e subsidiar o Ministério da Cultura no processo de regulamentação desse importante benefício, que vem para fomentar a democratização do

acesso aos produtos culturais pelos brasileiros.

Os jogos digitais, ou eletrônicos, ou ainda videogames, ocupam desde 2007 o primeiro lugar em faturamento total no ramo do entretenimento nos EUA, ultrapassando o cinema, a televisão, o teatro e outras manifestações culturais.

Em 2011, um jogo (Call of Duty: Modern Warfare III) foi o maior lançamento no mundo do entretenimento, arrecadando cerca de US\$ 400 milhões nas primeiras 24 horas de seu lançamento.

O próprio Ministério da Cultura já percebeu a força dos jogos digitais como manifestação cultural ou não teria incluído os games na Lei Rouanet.

Tanto o fez que se pode comemorar o fato de que um jogo brasileiro, Toren, de autoria do estúdio Swordtales de Porto Alegre, foi recentemente aprovado para captar recursos pela Lei Rouanet para seu desenvolvimento.

Além disso houve o BR Games, programa igualmente lançado pelo Ministério da Cultura com objetivo de fomentar o setor de jogos eletrônicos que contou com recursos de mais de R\$ 1 milhão "para ações de capacitação dos selecionados, produção e inserção em ambientes de mercado".

Mas para não ficar somente nas ações empreendidas pelo próprio Ministério da Cultura, outros fatos relevantes podem ser citados, como por exemplo a recente seleção de 14 jogos digitais que farão parte do acervo permanente do MoMa (Museu de Arte Moderna de Nova York) e esse acervo deverá aumentar para cerca de 40 títulos.

Outro museu de relevância inquestionável, o Smithsonian, realizou entre março e setembro de 2012 a exposição "The Art of Video Games", que abordou 40 anos de história e evolução dos jogos digitais mostrando como oferecem aos artistas uma forma de comunicação com sua audiência nunca vista, permitindo combinar elementos visuais, textuais, música, narrativa e cinematografia.

Pode-se ainda citar a exposição interativa Game On, concebida no Reino Unido pelo

Barbican

Centre, patrocinada pela Cultura Inglesa e exposta em mais de dez países, entre eles o Brasil, que recebeu a instalação entre os meses de novembro de 2011 e janeiro de 2012 no MIS (Museu da Imagem e do Som).

E não pode deixar de ser citada a organização sem fins lucrativos Games For Change, fundada em 2004 nos EUA com o objetivo de "promover a pesquisa, a criação, a aplicação e a disseminação de jogos digitais que transformem positivamente a sociedade, a educação, a economia, o ambiente e a cultura".

Em 2011, foi criada a Games For Change Latin Americana, capitaneada pelo Prof. Gilson Schwatz (ECA-USP) e que tem Francisco Tupy como gestor da comunidade no Brasil.

Desde então, a G4C Latin America tem empreendido ações diversas, podendo-se destacar o festival "Games For Change" em cuja segunda edição (13 a 15 de dezembro de 2012) promoveu o lançamento da animação do jogo "Maria Bonita e o Lampião Digital", que fará um panorama histórico do cangaço do Nordeste nas décadas de 1920 e 1930 e do jogo "Vrum", voltado à educação para o trânsito.

Para destacar brevemente a interação entre os jogos digitais e a música, pode-se citar a notícia do final de 2012 de que pela primeira vez uma trilha sonora de jogo digital (Journey) foi indicada para o Grammy.

Grandes compositores e maestros tem se dedicado ao desenvolvimento de trilhas sonoras para jogos e festivais como o Video Games Live já são uma realidade no Brasil.

Novos gêneros musicais tem sido desenvolvidos, como o NES-rock, representado pela banda "I Fight Dragons". Artistas brasileiros, como Tulipa Ruiz, Zemaria e Azymuth tem trabalhos integrando trilhas sonoras de jogos como Fifa 11 e PES.

E tão ou mais interessante que isso é poder dizer que o frevo está sendo usado como base para música de videogame, trabalho desenvolvido pela dupla Diatron.

Um interessante exemplo de interação e convergência envolvendo o videogame, o

cinema e o teatro foi a exposição "Egomáquina", realizada em julho e agosto de 2012 no Conjunto Nacional da Av. Paulista (SP) e que teve apoio da Funarte (Fundação Nacional de Artes).

Todo o processo de criação da obra foi baseado no texto "Os incomodados", de autoria de Fernando Bonassi e reuniu 40 artistas voluntários que participaram da instalação.

Para citar como games e cinema estão envolvidos, um exemplo recente é "Detona Ralph" (Disney), cujo protagonista é um vilão de videogame que resolve não ser mais vilão e parte em uma jornada onde encontra muitos outros ícones amados ou odiados pelos gamers, como M.Bison, Zangief, Dr. Eggman e até o Ghost do Pac Man. Jogos antigos, como Space Invaders, influenciaram fortemente a cultura popular.

Uma ótima análise da relação entre as narrativas cinematográfica e digital pode ser conferida em um artigo de autoria da Profa. Dra. Dulce Márcia Cruz, da Unisul.

A literatura não pode ficar de fora dessa discussão. Além dos exemplos clássicos, como os diversos games inspirados em obras como "O Senhor dos Aneis", temos livros brasileiros adaptados para o videogame, como os que podem ser lidos (ou seria jogados?) no site Livro e Game, patrocinado pela Fundação Telefonica.

É digna de nota a relação de games famosos que viraram livros, como Resident Evil, Gears of War, Halo e Assassin's Creed, compilada por Douglas Eralldo no site Listas Literárias.

Muitos outros exemplos poderiam ser listados, contribuindo para mostrar a importância de se ter os jogos, eletrônicos ou não, reconhecidos no Vale Cultura. Esse reconhecimento também significará uma compreensão ampla da cultura, sem restringir-se às manifestações mais tradicionais.

Significará incentivar uma indústria nacional que começa a despontar e que terá a capacidade de absorver profissionais das mais diferentes formações, pois videogames não dependem apenas da computação para serem criados, mas da literatura, do cinema, do teatro, da música e de outros tantos segmentos. E finalmente, para não deixar de usar

as próprias palavras da ministra em seu artigo "A gente não quer só comida", publicado no jornal "Folha de São Paulo" de 16/01/2013 e disponível para leitura no site do MinC, "Cada um tem direito de consumir o que lhe agrada."

São Caetano do Sul, 1 de março de 2013.

10. ANEXO B – CARTA ABERTA PONTIFICA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

Carta Aberta à Excelentíssima Senhora Ministra da Cultura Marta Suplicy por Jogos Digitais PUC-SP (Notas) em Sexta, 15 de março de 2013 às 12:12

No último dia 19 de fevereiro, em audiência pública com a Ministra da Cultura realizada na Assembleia Legislativa do Estado de São Paulo dedicada à adoção do Vale Cultura, o pesquisador e designer de games Francisco Tupy consultou a Ministra sobre o que os profissionais da área de jogos digitais, a saber, pesquisadores, desenvolvedores e professores, poderiam esperar do Vale Cultura.

A resposta da Ministra Marta Suplicy foi contrária à inclusão dos games no Vale Cultura. Nas palavras da Senhora Ministra:

“No caso dos jogos digitais, o assunto ainda não foi aprofundado o suficiente, mas eu acho que eu seria contra. Eu não acho que jogos digitais sejam cultura.”

Entendemos que a Senhora Ministra compreenda que a dimensão da indústria é grande e a senhora própria pode não ter a exata noção de seu escopo. Suas próprias palavras seguintes atestam isso:

“Mas, por enquanto, o que nós temos acesso, não credencia o jogo como cultura. O que tem hoje na praça, que a gente conhece (eu posso também não conhecer tanto!) não é cultura; é entretenimento, pode desenvolver raciocínio, pode deixar a criança quieta, pode trazer lazer para o adulto, mas cultura não é!”

Por esse motivo, consideramos oportuno lembrar uma definição clássica sobre o tema. A do professor e historiador holandês Johan Huizinga, autor do livro clássico *Homo Ludens* (que faz parte da maior parte do currículo de faculdades de Comunicação e de Jogos Digitais em todo o Brasil). Neste livro, escrito em 1938, Huizinga já discutia a possibilidade de que o jogo e o jogar (aqui de modo geral, mas extensivo aos jogos digitais) constituem o elemento

formativo primário na cultura humana.

Ainda segundo Huizinga, o jogo não possui somente função de divertimento, mas de formação de comunidades e de socialização, de introdução da criança e do adolescente ao mundo dos adultos. Sua função cultural está ligada diretamente a diversos elementos, quais sejam:

“os valores físicos, intelectuais, morais ou espirituais também são capazes de elevar o jogo até o nível cultural. Quanto maior é sua capacidade de elevar o tom, a intensidade da vida do indivíduo ou do grupo, mais rapidamente passará a fazer parte da civilização.” (HUIZINGA, 1938, p. 38)

O interesse pelos jogos digitais não se restringe tão somente ao ato de jogar, mas também à sua criação e ao seu desenvolvimento, que em todo o planeta tem, em todos os sentidos, saído de sua infância e entrado em sua fase adulta, cuja prova mais contundente está no interesse crescente e reiterado da nova geração pelos cursos de jogos digitais que estão sendo abertos, em especial no Brasil.

Em junho de 2011, segundo dados da empresa de pesquisa independente americana NewZoo, de uma população de 195 milhões de habitantes no Brasil, os jogadores ativos de games contabilizavam já 35 milhões. Destes, 47% gastaram dinheiro com games. A estimativa era de que ao final daquele ano seriam gastos mais de 2 bilhões de dólares em jogos digitais, tanto para computadores pessoais quanto para dispositivos móveis e consoles.

Existem neste momento dezenove cursos de design de jogos digitais de nível universitário reconhecidos pelo MEC em todo o Brasil, sendo um no Centro-Oeste (UDF), onze na Região Sudeste (FAESA, Estácio de Sá, PUC-SP, PUC-Campinas, Uninove, Anhembí-Morumbi, UBC, Unicsul, FATEC, UniSalesiano, PUC-Minas), três na Região Nordeste (FIC, Unicap e Facisa) e quatro na Região Sul (UP, Unisinos, Feevale e Univale). Juntos, esses cursos reúnem aproximadamente 2500 alunos por ano, número que tem aumentado anualmente.

Existem dois congressos acadêmicos anuais ligados ao tema, um específico (SBGames) e outro de maior abrangência temática mas que recebe artigos acadêmicos sobre games (ABCiber). Não estão sendo contabilizados nesta listagem as oficinas, minicursos, workshops,

palestras e atividades extracurriculares que ocorrem regularmente nas universidades supracitadas e em outras em todo o Brasil ao longo do ano. Milhares de alunos e ex-alunos são mobilizados em torno dos Games como um emprego dentro de uma indústria viável, emergente e já lucrativa no Brasil.

Como se pode ver, a área de Games ou Jogos Digitais não apenas se insere legitimamente no universo da cultura humana, tanto no escopo social quanto também na área acadêmica, sendo portanto merecedora de um olhar mais atento da parte do Ministério da Cultura na questão do Vale Cultura. Porque Game é Cultura.

Subscvem respeitosamente

Os Docentes e a Coordenação do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da PUC-SP.

11. ANEXO C – CARTA ABERTA SQUARE ENIX

À Exm^a. Sra. Ministra da Cultura Marta Suplicy

Nós, da SQUARE ENIX Latin America, gostaríamos de presenteá-la com alguns itens de nossa criação para vosso conhecimento e apreciação dos mesmos.

O grupo SQUARE ENIX ostenta um amplo portfólio de propriedade intelectual, incluindo: FINAL FANTASY, que vender mais de 100 milhões de unidades pelo mundo, DRAGON QUEST, que vendeu mais de 58 milhões de unidades e TOMB RAIDER, que vender mais de 35 milhões de unidades mundialmente. Além disso, temos outros produtos bem estabelecidos como: DEUS EX, HITMAN, KINGDOM HEARTS, e o clássico SPACE INVADERS. O grupo SQUARE ENIX continua a expandir os limites da criatividade e inovação provendo produtos, serviços e conteúdos de alta qualidade de entretenimento e cultura.

O material que está recebendo contém primeiramente um CD chamado Distant Worlds: Music from Final Fantasy, que é um álbum com a gravação da música orquestral da série de videogames Final Fantasy. O álbum contém uma seleção de músicas dos jogos, compostas por Nobuo Uematsu, e performada pela Orquestra Filarmônica Real de Estocolmo. Foi gravado em Agosto de 2007 no Stockholm Concert Hall, antecedendo a turnê de show, que se iniciou em Estocolmo em 4 de Dezembro de 2007 e que segue em turnê mundial atualmente, já passando por mais de 40 cidades em todo o mundo.

Segue também um *artbook* feito por Yoshitaka Amano, com a arte de Final Fantasy baseada na cultura japonesa, chamado Japan. Yoshitaka Amano é um artista japonês renomado, conhecido por seu trabalho como artista, ilustrador de personagens, e trabalhos com teatro e cinema japonês. Ele foi o responsável pela adaptação de Speed Racer para animação, sendo também o criador de personagens icônicos influentes, como Gatchamn, Tekkaman, Hutch the Honeybee e Casshan. Porém, um de seus trabalhos mais reconhecidos são suas ilustrações para a aclamada franquia de videogames Final Fantasy.

Esperamos que seja de vosso apreço o material que estamos enviando e ficamos à disposição para qualquer contato de vosso interesse.

12. ANEXO D – CARTA ABERTA FACULDADE DE TECNOLOGIA DE AMERICANA

Americana, 17 de Abril de 2013.

CARTA ABERTA DOS DOCENTES E DISCENTES DO CURSO DE JOGOS DIGITAIS DA FACULDADE DE TECNOLOGIA DE AMERICANA (SP) EM FAVOR DA INCLUSÃO DA MODALIDADE DE JOGOS DIGITAIS NO PROGRAMA VALE CULTURA.

O programa de benefícios denominado Vale Cultura, destinado a oferecer subsídio para os trabalhadores menos favorecidos (que ganham até cinco salários mínimos) para uso em bens e serviços criativos (culturais), o qual inclui as manifestações e artigos culturais mais tradicionais, como: teatro, cinema, CDs, DVDs e livros, teve recentemente, uma sessão pública realizada na Assembleia Legislativa do Estado de SP, onde a atual Ministra da Cultura declarou que seria contrária à inclusão dos jogos digitais no programa, pois em suas palavras, “Eu não acho que jogos digitais sejam cultura”.

Diante dessa declaração, os docentes e discentes do curso de graduação em Jogos Digitais da Faculdade de Tecnologia de Americana, desejam contribuir com as discussões no processo de regulamentação desse importante benefício, que vem para fomentar a democratização do acesso aos produtos culturais pelos brasileiros.

De antemão, cabe evidenciar a portaria nº 116, de 29 de novembro de 2011, na qual os jogos eletrônicos passarem a ser reconhecidos como artigos culturais para recebimento de patrocínio, conforme estabelecido na Lei Rouanet 8.313, de 23 de dezembro de 1991.

Outra ação do Governo Federal que demonstra a importância dos jogos digitais nos dias atuais foi o programa BR Games, lançado pelo Ministério da Cultura, para incentivar o setor de jogos eletrônicos brasileiro, que contou com recursos de mais de 1 milhão de reais “para ação de capacitação dos selecionados, com produção e inserção em ambientes de mercado”.

Vários museus ao redor do mundo, como o Museu de Arte Moderna de Nova York, para nomear um exemplo, possuem exposições jogos eletrônicos clássicos e famosos, como O Pac-Man. O Ministério da Cultura, similarmente, expõe jogos digitais no site da Secretaria do Audiovisual.

Jogos digitais representam o primeiro lugar em faturamento, superior à televisão, cinema, teatro e outras manifestações culturais na indústria de entretenimento em diversos países do mundo, incluindo os Estados Unidos. Como exemplo deste fenômeno econômico, temos o jogo “Call of Duty: Modern Warfare III”, que faturou 400 milhões de dólares apenas nas primeiras 24 horas de lançamento.

Não bastasse este cenário, o desenvolvimento de jogos digitais envolver diversas áreas consideradas culturais, como: roteirização, o desenho, arte de conceito, arte digital, animação, música, sonoplastia e dublagem. Os jogos eletrônicos conseguem reunir todos estes meios de manifestação cultural, além de acrescentar às mídias tradicionais a interatividade, elemento ímpar à experiência ofertada aos jogadores.

Mais que uma mídia simplesmente visual ou sonora, cabe sublinhar que os jogos podem ser ressaltados, ainda, por seus benefícios em diversas áreas do conhecimento humano, como por exemplo, no tratamento de doenças como paralisia cerebral ou no combate ao estresse.

Os jogos digitais podem, também, ser encarados como plataformas que propiciam a reinterpretar as narrativas clássicas, cenários e personagens presentes em filmes ou livros. Não são poucos os jogos baseados em filmes e livros, assim como não são poucos os exemplos de filmes ou livros baseados em jogos.

Tais questões nos permitem concluir que os fatores que evidenciam as diferenças um jogo frente a um filme, um livro ou a uma peça teatral são muitos menos evidentes que os aspectos que os aproximam. A inclusão da interatividade na mídia digital não deveria, portanto, sob o ponto de vista de nossa comunidade acadêmica, ser o elemento decisivo para categorização dos jogos em uma subclasse.

Atenciosamente,

Comunidade Acadêmica do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da FATEC Americana.

13. ANEXO E – CARTA ABERTA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DOS DESENVOLVEDORES DE JOGOS DIGITAIS

São Paulo, 22 de fevereiro de 2013.

À Exm^a. Sra. Ministra da Cultura Marta Suplicy

Em resposta a sua recente declaração, feita durante a apresentação do Vale Cultura, em que a senhora afirmou que jogos digitais não seriam cultura:

O debate questionando se os jogos eletrônicos são um meio de arte é antigo, mas quase superado no campo acadêmico e artístico. Há, ao redor do mundo, vários festivais anuais dedicando-se à exibição exclusivamente à expressão através dessa mídia, por não considerar mais eficiente uma forma de arte que não prevê a interação do público. Mesmo assim, compreendemos que, assim como as Histórias em Quadrinhos, o Grafite, ou mesmo o cinema – nos seus primórdios – os jogos deverão conquistar o status de forma de arte aos poucos.

Porém, confesso que jamais havia ouvido um comentário questionando se os jogos eletrônicos são Cultura. Os jogos eletrônicos são um dos mais importantes elementos da cultura popular contemporânea, fazem parte do cotidiano atual, são capazes de influenciar e povoar o imaginário coletivo, além de incorporarem e reinterpretarem elementos culturais criando uma nova mitologia. Além disso, a produção de jogos eletrônicos é responsável por um dos mais sólidos setores da indústria criativa, o faturamento da indústria dos games já ultrapassou a indústria do audiovisual e da música, gerando inúmeros empregos, graça a sua longa e eclética cadeia produtiva.

Gostaria ainda de lembrar que o Ministério da Cultura Brasileiro foi um dos pioneiros a compreender a capacidade cultural e artística dos jogos, lançando várias políticas públicas que incentivarem o setor e o desenvolvimento nacional. Durante a abertura de uma grande feira do setor, o então ministro da Cultura, Gilberto Gil, declarou:

“Estou aqui, em primeiro lugar, para selar a aproximação entre o Ministério da Cultura e o universo dos jogos eletrônicos. Venho dizendo que é preciso reconhecer o mundo dos jogos, dos games, como um universo cultural. Jogos eletrônicos reúnem um pouco de cinema, um pouco de literatura, um pouco de ação e reflexão. Mas nenhuma dessas artes explica o que é o jogo.

Somo um povo que gosta e sabe jogar. Um povo que incorporou e aprimorou os jogos vindos de fora, como o futebol. (...) Podemos jogar os jogos dos outros, transformá-los em outra coisa, e também inventar nossos próprios jogos. O Brasil inventou seus próprios jogos, como o jogo da capoeira. O jogo e a brincadeira fazem parte do nosso dia a dia. Não seria diferente com os jogos eletrônicos.”

Por isso, em nome da Associação Brasileira de Desenvolvedores de Jogos Digitais, ABRAGAMES, faço um apelo para que os Games sejam revistos como elementos culturais. Creio que essa polêmica vai além da inclusão dos jogos no Vale Cultura, nos preocupa

perdermos a continuidade de um processo que pode representar a expansão de um setor fundamental da economia criativa do país e que tem enorme capacidade de retratar e povoar o imaginário cultural nacional.

Aproveitamos essa carta para nos colocar a disposição para quaisquer esclarecimentos e para ajudarmos a mostrar exemplo competentes do uso da linguagem dos jogos eletrônicos como forma de expressão artística e cultural.

Obrigado pela atenção.