

Julia Stateri \*

# Entre a cultura popular e a indústria de massa: O videogame enquanto meio de apropriação cultural por parte do público

\*

Julia Stateri é doutora em Artes Visuais pela Unicamp, coordenadora dos cursos de Pós-graduação em Gestão da Comunicação em Mídias Digitais e em Design Gráfico do Senac de Campinas. Fundadora da Oficina Lúdica.  
<julia@oficialudica.com.br>

**Resumo** O presente artigo disserta a respeito de uma temática originalmente abordada na tese de doutoramento da autora, “O videogame e as complexidades possíveis: Processos de criação, emergência e fruição”, mais especificamente, tratando do capítulo que relaciona questões pertinentes ao campo da arte. Neste, é aprofundada a reflexão sobre o posicionamento de diferentes portes de produções da indústria dos games, nas quais o papel do autor se apresenta com maior ou menor autonomia criativa.

**Palavras chave** Videogames, Cultura, Arte, Indústria de massa, Popular.

**Between popular culture and mass industry: video game and cultural appropriation**

**Abstract** This article discusses a theme originally addressed in the author's doctoral thesis, “The videogame and the possible complexities: Processes of creation, emergence and fruition”, more specifically, dealing with the chapter that relates pertinent questions to the field of art. In this, the reflection on the positioning of different productions of the games industry is deepened, in which the creator's role presents itself with more or less creative autonomy.

**Keywords** Videogames, Culture, Art, Mass Industry, Popular.

## Introdução

No meio acadêmico e formal das pesquisas científicas, o estudo da arte tem se provado um desafio. Embora o ambiente universitário demande a adoção de metodologias específicas e da documentação teórica e experimental, paira sobre o pesquisador da área de artes a sombra da redução do significado em função da compreensão técnica. Algo inaceitável para os que têm por seu objeto de pesquisa o imaterial.

Neste artigo, pretende-se relacionar as decisões criativas tomadas pelos desenvolvedores de videogames aos mecanismos de fomento existentes para sua criação, bem como à reação expressa pelo seu público consumidor.

Para que se mantenha este foco, aqui, parte-se da premissa que os videogames possam ser considerados como expressões artísticas. Vale salientar, que o videogame tanto como meio, quanto como suporte, não determina – por si só – a expressividade da arte contida no produto. Alguns videogames, enquanto produtos, podem ser considerados artísticos, enquanto outros não o serão. Exemplificando, pode-se afirmar que a escultura é uma técnica que pode produzir obras de arte, o mármore talhado é um suporte que pode dar origem a obras de arte, entretanto, nem toda escultura terá expressividade enquanto obra artística.

## A legitimação e o espaço expositivo

Em seu livro “Cenário da Arquitetura da Arte”, a museógrafa Sonia Salcedo Del Castillo (2008) aborda a questão do espaço expositivo. No prefácio do mesmo título, o professor doutor Agnaldo Farias, da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, explica a transição que houve na maneira de se dispor e apresentar obras de arte desde as paredes forradas de obras no século XIX até o padrão do “cubo branco” das décadas iniciais do século XX. Esta forma de exposição, supostamente neutra e acrítica, serviria à obra de arte no período modernista.

Com a atualização na maneira como consumimos cultura, entretanto, o espaço expositivo viu-se novamente diante de uma crise que demandava mudanças. Castillo apresenta uma mudança de paradigmas da chamada “caixa branca” para uma “caixa preta”: o espaço expositivo visto como algo flexível, como ocorre nas artes cênicas.

Diante deste cenário, ainda hoje a montagem de exposições, por vezes, se sustenta com base num modelo pautado pela taxonomia. Provavelmente, o objetivo desta categorização é demonstrar certo grau de legitimidade, ou seriedade, na transposição de obras e objetos para o ambiente museológico. Algo que já havia sido criticado no final da década de 60. Quanto a esta configuração do espaço, a autora alerta:

Mas esse espaço tornou-se inadequado sobretudo para o conjunto de experiências artísticas que, justamente por questionarem esse espaço institucional da arte, criaram novos meios para sua veiculação, circulação e exibição pública. (CASTILLO, 2008, p. 209)

Em decorrência da subjetividade e do repertório do artista, podemos dizer que, por mais que uma obra procure mostrar neutralidade, quando muito ela pode ser construída para acompanhar o contexto social e político no qual se insere, seguindo com seu fluxo. Segundo Walter Benjamin (2012), se a obra não questiona o ambiente (político e social) no qual surgiu, ela pode ser considerada como uma obra reacionária, enquanto, revolucionária é a obra que suscita mudanças segundo a visão crítica do artista. A ideologia predominante de uma sociedade, representa como sua classe dominante vê o mundo. Portanto, a ideologia imagética subsequente deste posicionamento serve como modo de reafirmar esta visão de mundo positivamente, por consequência, numa ideologia imagética positivista.

Diante deste panorama, temos que considerar que a maneira pela qual a obra é apresentada ao público também contribui com esse positivismo imagético. Consequentemente, todo trabalho enaltecido como ‘obra prima’ por uma crítica que esteja a serviço da classe dominante, reafirma e está em comum acordo com a ideologia também em domínio.

Podemos ser tentados a acreditar que exista algum fator ligado ao ‘espírito’ de uma obra que o relacione àquele caráter eterno e atemporal ligado ao conceito das ‘Belas Artes’, porém, uma obra de arte tem sua natureza interpretativa atualizada com o passar do tempo. Neste processo de atualização, a obra perde seu papel como objeto de culto, tornando-se a representação de um conjunto de valores inteiramente novo.

O mesmo ocorre no caso dos videogames, independentemente de toda a polêmica envolvendo seu valor cultural e artístico. Podemos observar, em particular, o reconhecimento inédito dos videogames como fenômeno cultural ‘à parte’, por meio das exposições que lhes são consagradas. Exposições estas que se multiplicaram nos últimos tempos, tanto na França – “MuseoGames”, no Conservatoire National des Arts ET Métiers (Cnam), “Game-Story”, no Grand Palais, “Joue le jeu”, na Gaîté Lyrique, “Jeux vidéo”, na Cité des Sciences – quanto nas mais variadas localidades estrangeiras: “The Art of Video Games”, em Washington, o Computerspielmuseum, em Berlim, “Excellence in Design”, no Museum of Modern Art (MoMA) em Nova York etc. (TRICLOT, 2014: p. 9)

Os videogames, vistos anteriormente apenas como um entretenimento superficial, são transpostos para o ambiente do museu onde ganhariam a categoria de ‘obras de arte’. Embora seja de extrema importância este reconhecimento dos videogames como parte de nossa cultura, bem como a abertura para discutir o valor artístico das obras surgidas neste meio, é preciso pensar criticamente a respeito deste reposicionamento.

O videogame só pode ser analisado enquanto obra (artística ou não) quando posto em funcionamento, quando jogado. Ainda que estas exposições costumem se utilizar de recursos interativos para permitir aos visitantes uma breve experiência do jogar, este contato não substitui a relação construída entre jogo e jogador durante a fruição que ocorre no ambiente original para o qual este foi criado (geralmente, o ambiente caseiro).

Estas exposições, organizadas para ascender os videogames à condição artística, também nos transmitem a mensagem de que seria necessário um aval da crítica especializada da área de artes para separar “o joio do trigo”, a ‘arte’ da ‘não arte’, estratificando as obras ‘maiores’ das que seriam menos significativas. Seria igualmente improdutivo selecionar, por exemplo, alguns entre os artistas populares, transpondo suas obras para o ambiente museológico para atribuir a elas mérito semelhante ao das obras clássicas, quando elas se opõem justamente a este posicionamento formalizador.

### **Arte: Produção e Consumo**

Chega a ser doloroso observar como alguns dos defensores do videogame como arte pareceram respirar mais aliviados com o surgimento destas exposições, se agarrando a esta justificativa engendrada no sistema de validação herdado do pensamento classicista para provar seu ponto de vista. É preciso compreender que os videogames transitam entre a indústria de massa e o campo da arte, se relacionando – no que diz respeito aos aspectos de consumo, mais do que de produção – até mesmo à cultura popular, independentemente de qualquer tentativa de legitimação que se procure impor a eles:

[...] os videogames passaram a constituir uma cultura, dividida como tantas outras entre produção industrial e criações populares. Tal acontecimento faz sentido do ponto de vista da história cultural e das culturas populares. Ele é testemunho da invenção de novas referências às imagens e às ficções e de uma inflexão considerável na evolução das maneiras de jogar. Entretanto, o significado dos videogames ultrapassa o fenômeno lúdico: eles constituem a única forma de cultura que se pratica, seja para o melhor ou para o pior, no coração da principal tecnologia de poder do mundo contemporâneo, a informática, e que acompanha a “digitalização” do mundo. Os próprios objetos do jogo são programas, bases de dados, sistemas simulados. (Idem, p. 8)

Diante do diferencial dos videogames, como cultura praticada, parece-nos inútil o esforço de tentar realizar qualquer tipo de análise do valor artístico de uma destas obras em comparação às obras surgidas em outros períodos e outros contextos, na esperança de que uma estética imutável possa solucionar qualquer questão de incoerência. Como comparar valores de uma obra clássica com uma produção contemporânea? Por que tanto esforço para tratar destas nos mesmos termos?

Vemos em Canclini, teórico defensor da valorização de uma arte elaborada pelo povo e para o povo, a crítica da obra como objeto fetichizado:

Supõe-se que as obras de arte transcendem as transformações históricas e as diferenças culturais e, por isso, estão sempre disponíveis para serem desfrutadas – como ‘uma linguagem sem fronteiras’ – por homens de qualquer época, nação ou classe social: para receber sua ‘revelação’, segundo o vocabulário de filósofos como Juan Luis Guerrero, basta cultivar uma atitude de ‘contemplação’ e ‘acolhimento’. Essa aproximação irracional e passiva do público é o correlato da inspiração ou do gênio, atribuídos ao criador para justificar o caráter excepcional das obras. Com ele, a estética liberal não oferece explicações racionais acerca do processo de produção nem acerca do processo de recepção da arte; apenas se interessa pela obra como objeto fetichizado. (1980, p. 8)

O autor nos explica ainda que, graças aos novos meios de comunicação e à presença da criatividade estética dentro dos bens utilizados no nosso cotidiano, o acesso ao consumo de arte tornou-se maciço, propiciando a destituição do caráter de genialidade excepcional dos produtores de arte. Tal configuração dos fatos, em contrariedade com os ideais das classes dominantes, suscitou nestas a necessidade de reafirmar sua separação das culturas chamadas de “dependentes”. Assim surge a tentativa de legitimar um modo ‘puro’ de se conceber a ‘arte pela arte’.

A ideia da ‘arte pela arte’, ou da ‘forma’ superando a surge, então, por meio de explicações arbitrárias, alimentadas de maneira impositiva num sistema conduzido pedagogicamente. Nosso contato inicial com a arte, frequentemente, ocorre pela própria designação da ideia de uma ‘arte pela arte’. Entretanto, atualmente, tal definição encontra-se ainda mais desgastada perante os novos meios de comunicação e novas possibilidades de criação artística. Torna-se claro o quanto o gosto seria, então, algo produzido socialmente.

Não podemos nos esquecer, entretanto, que o exame da arte como mera ideologia faz esquecer que esta também tem participação nas relações materiais de produção, distribuição e venda. Pensar a arte puramente como ideologia, nos leva a separar o momento da criação – que ocorreria no campo das ideias e da subjetividade – do da produção. Sabemos que o fator econômico influi sobre a arte, pois existe uma demanda por este tipo de produção, diante da qual o artista pode ou não conservar determinado nível de autonomia. Ainda, essa separação conduz para uma dicotomia entre ‘forma’ e ‘conteúdo’, que reduz a variedade de linguagens artísticas à compreensão do conteúdo. Canclini nos diz:

[...] fala-se de idéias musicais no mesmo sentido de idéias poéticas ou novelísticas, esquecendo-se as diferentes relações semânticas que cada arte estabelece com seus condicionamentos sociais, seus diversos sistemas de signos e técnicas de composição. (1980, p.22)

A obra de arte não apenas se resignificaria dentro de diferentes épocas, como o próprio significado da arte mudaria em função das possibilidades produtivas destas. Para Benjamin, dilemas como o da autenticidade artística não têm lugar quando se pensa na produção da arte na era da reprodutibilidade técnica. A obra deste tempo não se funda mais a partir do mito, da significação ritual, mas é erigida com base na política:

Os gregos eram obrigados, pelo estágio de sua técnica, a produzir na arte valores eternos. A essa circunstância devem seu valor eminente na história da arte, a partir do qual os que vieram depois puderam determinar o seu valor próprio. Não há dúvida de que o nosso lugar se encontra no pólo oposto ao dos gregos. Nunca antes as obras de arte foram tecnicamente reproduzíveis em escala tão elevada e extensão tão ampla como hoje. No cinema temos uma forma, cujo caráter de arte, pela primeira vez, é determinado de parte a parte por sua reprodutibilidade. (2012, p.49-51)

Ao longo de diversos períodos artísticos, é possível notar uma preocupação recorrente com o meio e com o processo através do qual a obra seria construída. Uma preocupação até mesmo superior àquela dispensada à obra em si. Confunde-se o meio e a linguagem com a própria obra, no questionamento de sua legitimidade enquanto arte.

Isto ocorreu com o meio fotográfico, como bem relata Benjamin, quando se teria questionado mais sobre a fotografia ser ou não considerada como arte do que sobre as transformações que o uso deste invento, como um meio de produção, traria para a arte. O mesmo ocorreu com o cinema, ao passo que seus respectivos teóricos foram buscar elementos de culto, de mito e significação tradicionais para associar ao meio que defendiam. Não nos caberia aqui reincidir no mesmo recurso ao tentar estabelecer uma identificação no videogame com elementos de uma arte clássica, quando este faz parte de outra esfera.

O videogame, bem como o cinema, é meio, e alguns de seus produtos podem ser artísticos, enquanto outros possuem diferente finalidade. Depois de algum tempo de contato com um meio podemos dizer, sem grande dificuldade, que alguns de seus produtos possuirão maior ou menor quantidade de características esteticamente voltadas à fruição, enquanto uma boa quantidade destes não possuirá valor subjetivo digno de nota.

Estamos acostumados a separar a cultura – tida sempre, na visão positivista, como a representação do que é bom e belo – dos novos meios. Marshall McLuhan diria:

Será precisamente em decorrência do fato de estabelecermos a mais ampla separação entre cultura e os novos meios que nos tornamos incapazes de encarar os novos meios como cultura séria? Será que quatro séculos de cultura de livro nos hipnotizaram numa tal concentração sobre o conteúdo dos livros e dos novos meios que não podemos reconhecer que a própria forma de qualquer meio de comunicação é tão importante quanto qualquer coisa que ele transmita? (2002, p. 153 – 154)

Para o autor, numa época em que a produção e distribuição de mercadorias só perde para o empacotamento de informações, é possível invadir culturas inteiras com ideais de conhecimento e diversão. Para ele “[...] a imprensa sobrepuiu o livro no século XIX, porque o livro chegava tarde demais. A página do jornal não era uma mera ampliação da página do livro. Era, como o cinema, uma nova forma de arte coletiva.” (2002, p. 155). Hoje a forma de arte coletiva a enfrentar a mesma desconfiança e resistência é o videogame.

É claro que Benjamin nos alerta para os perigos da tecnicização quando de sua permeabilidade entre as grandes massas, embora reconheça que esta teria criado os meios para tratar uma psicose existente em decorrência da repressão constante de emoções, necessária para a adequação à chamada civilização. Esta repressão naturalmente poderia ocasionar explosões de violência ou histeria que, através do cinema encontrariam uma expiação catártica. Mesmo a risada coletiva seria vista, segundo o autor, como uma erupção prematura e saudável para a psicose de massa. Não se pode negar, porém, que a quantidade de filmes (e também de videogames) voltados para o grotesco e escatológico, que é consumida de maneira acelerada, denota os perigos que rondam uma sociedade reprimida.

O desenvolvimento das tecnologias facilitou o acesso à arte para um maior número de pessoas, independentemente de sua classe social. Este rompimento da ‘arte pela arte’ assusta os defensores da dita “arte séria” e diferencial.

Assumir uma postura politizada pode causar desconforto, principalmente para o artista, visto por Canclini como um produtor. Entretanto, desejando ou não criar uma obra de arte engajada, o artista se posiciona a partir do momento que produz e exhibe sua obra. Este posicionamento pode ser revolucionário, ao se formular a partir de uma postura antagônica com a classe opressora, ou pode ajudar a reafirmar a ideologia dominante, caso o artista trabalhe conscientemente sob os preceitos políticos desta ou, ainda, se escuse de qualquer posicionamento. Pois, ao evitar se posicionar, afirma ainda o autor, o artista apenas ajuda na manutenção da supremacia de uma ideologia dominante.

Trabalhar a arte é exercitar a contradição no seu sentido mais dialético. São apresentadas as incongruências sociais e pessoais, pois o próprio artista é vítima do conflito entre suas crenças pessoais e os valores da sociedade que o acolhe (ou repudia). Uma arte voltada à libertação da classe dependente não se sustenta unicamente na representação da realidade de um grupo social, pois este é também o modo de ação dos artistas e autores populistas a serviço da ideologia de domínio. A arte de libertação, nos diz Canclini (1980, p.31) é caracterizada por um posicionamento crítico por parte do artista.

O artista, então, desempenharia um papel fundamental de crítica social, na medida em que expressa uma visão de mundo própria a partir da construção de suas obras. Este trabalho criativo impulsiona avanços na sociedade dentro da qual se insere, leva-nos a pensar criticamente e questionar as verdades estabelecidas tanto pelas estruturas de poder, quanto pela grande mídia. É necessário que o artista tenha autonomia na produção e distribuição de seus trabalhos, garantindo a diversidade cultural.

Pensando a questão da equidade na produção e na fruição artística, surge a preocupação com o público e sua relação de interpretação com a obra. O autor explica que ainda no século XX prevalece o preconceito com relação à arte popular, enquanto arte que surge em meio ao povo como expressão de sua cultura, para seu próprio consumo. Em contrapartida, existiria ainda a aversão à popularização da arte que ameaçaria a obra com a perda de seu valor simbólico. Vemos aqui uma série de fatores a serem considerados.

No que diz respeito à arte popular, esta pode se manifestar com base nas tradições e costumes relativos à identidade de um grupo social específico – o que garantiria uma aproximação entre seus produtores e consumidores na medida em que preservaria o cerne de sua cultura. O meio destas manifestações tenderia a sofrer variações, assumir novas formas, ao que seriam mantidos os valores culturais germinais. Seria o caso, por exemplo, de blocos carnavalescos de rua que passaram a se organizar e expor o resultado de seus trabalhos através de redes sociais como o Facebook. Embora a importância original da tradição do carnaval de rua se mantenha, graças à adesão ao meio digital este evento passa a ganhar novas proporções.

Quanto à deturpação que poderia existir na interpretação da arte por um público “despreparado”, ou ainda, quanto aos riscos da perda de simbolismo das obras conforme o contato do público, há de se convir que mudanças na compreensão do conteúdo das obras de arte sempre existiram e sempre existirão, seja por razão da passagem do tempo (descontextualização do período histórico no qual a obra foi elaborada), da mudança espacial (a transposição da obra para um espaço que não está preparado para recebê-la), ou da diferença do repertório dos interpretes. Direcionar o problema – se é que podemos considerar esta característica como tal – através da culpabilização do intérprete seria adotar uma postura simplória.

Ora, as obras de arte podem ser constituídas pelo artista tendo em mente um público primário, isso não implica, porém, que esta mesma obra

não possa ser apreciada por um intérprete alheio ao perfil pretendido. Nem mesmo o próprio artista tem o direito de deslegitimar a experiência do intérprete. Não há uma maneira única e correta de se interpretar uma obra de arte, como não há – nem mesmo no comunicacional – uma maneira única de se interpretar uma mensagem. As tecnologias midiáticas oferecem a capacidade de expansão dos níveis perceptivos do público, o que aumenta o acesso ao poder cultural (DOWNING, 2001).

## Do direito à produção e à interpretação

O acesso à arte e à cultura, mesmo que através de meios considerados familiares, devolvem ao interprete um sentido de autonomia interpretativa. O interprete passa a se ver como participante daquela realidade e começa a se imaginar também como o possível produtor de obras que expressem sua visão da sociedade na qual toma parte.

São infinitas as variáveis que podem alterar o significado que se pretende transmitir, inclusive a que se refere ao repertório pessoal do intérprete. Porém, excluir este ou aquele intérprete da experiência de fruição, unicamente em decorrência de seu repertório anterior, seria tão negativo quanto colocá-lo em uma posição determinista de submissão e anular sua subjetividade.

O mesmo ocorre quando da negação da importância criativa e política da arte popular. A maneira sisuda pela qual a arte popular costuma ser encarada pela elite, está relacionada diretamente à oposição estabelecida pela Revolução Industrial entre o trabalho e o ócio, entre a aridez da obrigação e o prazer do jogo. Diz o próprio Canclini:

A que se deve essa incapacidade de falar alegremente dos problemas populares? Por que uma arte útil e responsável, mesmo mobilizadora, não pode também divertir? Definitivamente, essa atitude reproduz a cisão entre trabalho e ócio, característica do sistema social burguês. Deve haver, numa estética popular, uma crítica das concepções individualistas da fruição e do jogo, mas para reivindicar a fruição coletiva. Se não queremos deixar apenas nas mãos dos meios de comunicação de massa e necessidade de entretenimento, se desejamos libertá-la da manipulação, devemos fazer com que a arte constitua um instrumento para reconstruir criativamente as experiências sensíveis e imaginativas do povo. O desenvolvimento da arte popular supõe representar a realidade de acordo com o conhecimento necessário para transformá-la e, simultaneamente, oferecer a representação, de tal modo que seu estilo esteja afirmando, sem dizê-lo, que a fruição é um direito de todos os homens. Socializar a arte quer dizer também redistribuir o acesso ao prazer e ao jogo criador. (p.33-34)

A arte popular seria então aquela produzida pela própria classe trabalhadora ou por artistas que representassem seus interesses. O seu foco não está no consumo visto como resultado da mercantilização visando lucros, mas sim no oferecimento de uma atividade voltada para o prazer e para a satisfação do grupo social que a cria e compartilha. A arte popular seria, neste sentido, a arte de libertação da classe trabalhadora, a expressão subjetiva do povo, o resgate de sua identidade e auto-estima.

Diferencia-se da ‘arte para as massas’, a qual é produzida pela máquina industrial, tendo por objetivo a transmissão de conceitos do interesse dominante às classes “dependentes” proporcionando, ainda, lucros aos detentores dos meios de sua difusão. Vemos o exemplo claro do uso de meios como o rádio e a televisão, nos quais a amplitude da difusão da mensagem é a principal preocupação. Não há o menor interesse em satisfazer necessidades reais dos consumidores, como também não se pode esperar qualquer intenção de realizar mudanças sociais ou mesmo de estimular o pensamento crítico através destas produções. Infelizmente, a maior parte das produções cinematográficas e dos videogames se posiciona justamente no âmbito da ‘arte para as massas’. Não devemos nos iludir, como já tido, pelo meio. Há também muitos produtos deste intento sob a forma de mídias consolidadas há mais tempo, como é o caso dos livros.

Percebam que anteriormente tratamos, em diversos momentos, do artista como ‘produtor’. Entendemos a obra de arte como, trazendo-a para o contexto social e considerando-a como um produto de técnicas e procedimentos específicos. A arte, como produção, reconhece a influência do âmbito econômico para sua realização e propagação. Entende-se como parte de um processo de elaboração, transmissão e interpretação. A obra de arte, enquanto produto, atende à demanda (social) de um público específico que agirá como seu interprete (embora não se destine única e exclusivamente à apreciação deste). Como produto, a obra de arte também é consumida para que se concretize o ciclo de sua existência. Se a obra de arte não é apresentada ao seu público – o que pode ocorrer devido, principalmente, a fatores econômicos – ela sequer pode ser considerada como tal, pois sua mensagem não foi recebida, não teve chance de ser devidamente considerada e interpretada. Este fato torna-se ainda mais claro se considerarmos o processo de elaboração do videogame, que já depende de fatores econômicos para sua existência e, mais ainda, da participação de seus intérpretes – os jogadores – para se fazer existir enquanto obra.

Se considerarmos que a transcrição da partitura de uma música, ou o instrumento que a interpretará, não caracterizam em si, a música, é óbvio o raciocínio de que a música só existe quando o código da partitura é interpretado pelo músico (de posse do conhecimento necessário para decodificá-la) munido do instrumento adequado. O que ocorre no momento da interpretação em si – se esta for executada corretamente – será a música. O mesmo vale para o videogame, formado por um conjunto de elementos encapsulados num arquivo executável que só será de fato um jogo quando houver ação de ao menos um jogador sobre ele. É importante que se com-

preenda que, numa instância das mais básicas, o código programático não é videogame enquanto não sofrer a ação do jogador.

Já fizemos neste a defesa do direito a interpretação pelo indivíduo, independente da classe a qual este pertença. A separação das classes, todavia, é determinante para a propagação das produções artísticas que serão posteriormente apreciadas. Detentora do poder econômico, a classe dominante ditará – numa separação clara – o que será produzido para o seu próprio consumo, do que será designado para o consumo da massa. Nos meios de comunicação em larga escala, o povo é convertido em espectador passivo, alheio aos métodos de produção.

A importância de socializar a arte está na transformação deste público em produtor. Diante do monopólio exercido pela elite sobre os sistemas de comunicação em massa, os pequenos produtores ou criadores independentes voltam-se para um canal paralelo de distribuição. No que diz respeito aos videogames, a distribuição é quase sempre feita online, o que – por si só – já reduz o campo de ação àqueles que possuem tal acesso.

Na internet, a dificuldade de difusão não está na publicação do conteúdo online, mas sim na capacidade deste conteúdo atingir o público visado perante um mar de informações que cresce exponencialmente a cada minuto. O produtor de videogames que decidir atingir um determinado público estará entre dois caminhos igualmente penosos de se seguir: ou ele procurará a ajuda de uma publisher (o equivalente a uma editora e distribuidora de livros, porém atuando no campo dos videogames) e sujeitará seu projeto às alterações determinadas por esta para atender à maior demanda, visando o lucro; ou ele publicará seu trabalho de maneira independente, correndo o risco de ser sufocado em meio à quantidade de informações em oferta na internet.

Desse modo, uma estratégia libertária, no que diz respeito a qualquer arte popular, envolve a criação de canais de distribuição. Estes canais não podem estar alheios aos principais veículos e redes de informação. Ao contrário, devem atuar também nestes, para ganhar força e trabalhar a formulação do exercício crítico de seu público.

Produzir arte envolve uma dedicação que vai além da expressão criativa. Exige o desenvolvimento do raciocínio estratégico necessário para reunir forças diferenciais que agirão juntas em prol de um objetivo maior: buscar verba para o fomento da obra, reunir as diferentes inteligências complementares para participar do ato, convencer os canais de distribuição da importância em propagar sua obra, engajar suficientemente o seu trabalho com o público visado, etc.

Nota-se, então, que mais do que um mobilizador de forças, o artista produtor deverá ter inteligência e sutileza suficientes para tratar de temas que digam respeito à sociedade e tragam à tona as mudanças que precisam ser discutidas, enquanto busca o seu espaço com a devida cautela.

No que diz respeito ao meio específico dos videogames a tecnologia trouxe algumas facilidades na demanda por mudanças neste sistema de dependência econômica:

O advento da distribuição digital que afrouxou os domínios dos grandes editores e comerciantes de periféricos e mais recentemente a atração pelos sistemas de financiamento colaborativo como o Kickstarter (ou o Catarse, no Brasil) deram espaço para nichos de mercado que permitem que pequenas equipes existam, propondo jogos fora dos cânones da indústria. A questão estética é inseparável da política. O domínio dos departamentos de marketing sobre os processos de produção dos bens culturais leva, muitas vezes, à repetição infinita das mesmas receitas comprovadas, numa lógica de blockbusters. Em contrapartida, a autonomia das equipes de produção é uma condição essencial da criatividade e do assumir riscos no plano estético. (TRICLOT, p. 9)

Com um maior nível de autonomia econômica, o artista pode experimentar no meio sem que sua preocupação principal esteja na venda de uma ideia. Claro que a importância da propagação da mensagem não seria de modo algum diminuída, ao contrário, a clareza da informação pode ser mantida quando há comunicação direta entre artista produtor e público, sem a intermediação e o jugo de um mercado massificado. Por isso mesmo Triclot afirma que este é um artista voltado para os ‘nichos’. Seu trabalho, em lugar de trazer uma postura impositiva, relaciona-se com grupos específicos, respeitando seus dilemas característicos.

## Conclusão

Mas e se pensarmos, seguindo a vertente indicada por Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford e Greig de Peuter (2003), os videogames como a “mercadoria ideal do capitalismo”? Seria o videogame uma metáfora do modo de produção capitalista com foco na lucratividade, arraigado tão intricadamente ao nosso modo de vida a ponto de abandonarmos o próprio prazer criativo em troca de uma atividade repetitiva recompensada por pontuações e rankings que elegem o jogador melhor “adestrado”? Afinal, não podemos nos esquecer que – atualmente – a maioria dos videogames com quais temos contato se origina justamente por meio da indústria cultural voltada à massa.

Seriam necessários novos conceitos para diferenciar os videogames que se apresentam enquanto meios de expressão artística, daqueles que são produzidos para o consumo de uma demanda privilegiada. Ainda, não se pode afirmar que o julgamento crítico destas obras seja sumário. A presença de valores subjetivos pode estar mais ou menos presente nestas obras.

Quanto à fruição, é especialmente interessante observar o posicionamento do público a exemplo do que nos relata o autor com relação ao posicionamento crítico. Enquanto o convencional é apreciado praticamente sem criticismo por parte do fruidor, toda obra que se propõe revolucionária

ou inovadora de alguma maneira é vista com potencial aversão. Tal reação seria mediada pelo comportamento da massa que, a medida que opiniões são expressas, controlaria a validade das manifestações.

Enquanto estas questões não poderiam ser levantadas com relação à forma isolada e tradicional da apreciação de uma obra como a pintura, no momento em que a arte tencionou apresentar-se para o consumo das massas sua recepção passou a ser coletiva e simultânea. Aqui Benjamin, é claro, se referia ao cinema, entretanto – para o propósito deste trabalho – podemos dizer que o mesmo ocorreria com os jogos de videogame voltados para a massa, em especial com os jogos de videogame online e massivos.

Embora a fruição de um jogo produzido para o mercado de massa possa se dar de maneira isolada, – um jogador em apreciação solitária – como dito, o próprio modo de produção visa a propagação massiva deste tipo de obra. Assim, o consumo seria considerado massificado.

Tal consideração não representa nenhum disparate se lembrarmos que o próprio Raymond Williams (1990) em suas teorias sobre o rádio já dissertava sobre a recepção deste enquanto meio de comunicação massivo, – broadcast – quando a prática teria surgido em decorrência das transmissões realizadas, de maneira compulsória, pelos nazistas durante o período da Segunda Grande Guerra.

No que diz respeito aos jogos online massivos (independentemente de seu gênero), fica mais clara esta apreciação crítica mediada pelo próprio comportamento da massa, num feedback em tempo real. Se uma nova implementação é realizada no ambiente do jogo, o retorno da comunidade é mensurado facilmente e – uma vez dado o veredicto – as vozes destoantes são sistematicamente apagadas pela própria maioria esmagadora.

Ainda, a massa implica novas qualidades de comportamento perante a apreciação da arte. Quantidade, passou a associar-se à qualidade, pois um maior número de consumidores – numa análise um tanto rasa – tornou-se índice para duas possibilidades de julgamento (em ambos os casos prejudiciais): por um lado, a obra apreciada pela massa passa a ser vista como um exemplo claro de sucesso. Se uma quantidade massiva de apreciadores lhe dá crédito, pareceria simplesmente justo oficializar o status da obra em questão. Por outro lado, a obra apreciada pela massa passa a ser vista (principalmente por críticos, curadores especializados e acadêmicos), como uma expressão de entretenimento vazio e banal. A simples constatação de sua aceitação massiva, anularia qualquer intenção revolucionária que ela pudesse carregar, qualquer subterfúgio vanguardista e questionador, num veredicto sumário.

Na visão de Benjamin, esta problemática se resumiria à uma antiga concepção de que a arte exige recolhimento, enquanto as massas procurariam entretenimento rápido e superficial. Sabemos hoje que o sujeito cindido possui várias maneiras de ver o mundo e de ver-se neste mundo através da arte. Este sujeito encontra-se num tempo acelerado, no contexto do questionamento constante da verdade. Para ele, nem sempre o insight implica o recolhimento.

Benjamin utiliza o exemplo da arquitetura, um protótipo de arte cuja recepção se daria de maneira distraída e coletiva. Desde a antiguidade muitas formas de arte surgiram, desapareceram e ressurgiram. Entretanto a necessidade de habitações acompanhou a humanidade ao curso de sua evolução nas mais diversas culturas. O sujeito pode apreciar o trabalho arquitetônico em recolhimento, como quando se encontra diante de um prédio histórico numa viagem turística. Todavia, pode apreciar este mesmo trabalho de maneira tátil, ou ao vivenciar sua funcionalidade, transitar por ele, acompanhado de muitos outros receptores – cada qual com sua visão e repertório próprios.

Essa recepção distraída vai perfeitamente ao encontro dos meios como o cinema e o videogame, no qual o valor de culto é rejeitado, formando uma atitude muito mais crítica no público que os aprecia.

Certamente, por essa razão o cinema causou tanta discussão e temor ao oferecer um novo meio através do qual o público se tornaria a própria crítica, rompendo o caráter sagrado e inquestionável da arte cultuada nos museus. O videogame deve muito a esta herança e sofre com as mesmas repercussões e mediações: por um lado o sucesso de seus títulos ganha peso para que, por vezes sem um julgamento mais cuidadoso, uma obra ganhe o status de arte e seja cultuada num novo ambiente, por outro, existe dificuldade de compreensão dos críticos, artistas e historiadores da arte puristas em compreender como a tecnologia, e mais, como a interação desta como o público, altera o que se conhece como arte e a forma como ela é consumida e criticada.

## Referências

- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. Porto Alegre: Zouk Editora, 2012. Copyright de 1955.
- BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, arte e política: Ensaio sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- CANCLINI, Néstor García. A Socialização da Arte: Teoria e prática na América Latina. São Paulo: Editora Cultrix, 1980.
- CASTILLO, Sonia Salcedo Del. Cenário da Arquitetura da Arte. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- DOWNING, John D. H. Mídia Radical: Rebeldia nas comunicações e movimentos sociais. São Paulo: Editora Senac, 2001.
- DYER-WITHEFORD, Nick; KLINE, Stephen; PEUTER, Greig de. Digital play: the interaction of technology, culture, and marketing. Montreal: McGill University Press, 2003.
- MCLUHAN, Marshall. Visão, som e fúria. In: Teoria da Cultura de Massa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.
- TRICLOT, Mathieu. Super Mario chega ao museu. In: Le Monde Diplomatique Brasil. Jan. 2014.
- WILLIAMS, Raymond. Television: Technology and Cultural Form. London: Routledge, 1990.