

O debate sobre o entendimento dos videogames como arte é um debate histórico e muito maior do que uma aluna como eu. Mas esse status é irrelevante (apesar da minha concordância) na concepção de que separadamente de suas qualidades artísticas os jogos são produtos culturais. São tanto produtos do seu tempo, exibindo e refletindo valores e preocupações de uma era, quanto pináculos de mudança, porta vozes de mentes fora da curva que têm algo a ser dito.

Segundo o matemático e artista Leonardo da Vinci: "A arte diz o indizível; exprime o inexprimível, traduz o intraduzível." Sugerindo o poder da arte de comunicar experiências e sentimentos que muitas vezes são difíceis de expressar em palavras, reforçando sua relevância como ferramenta social.

A ficção, em suas diversas formas, possui um poder inegável sobre o mundo real. Ela pode desafiar normas sociais, provocar reflexões profundas e até mesmo inspirar mudanças. Um exemplo claro disso é a série Black Mirror, que explora as implicações éticas e sociais da tecnologia. Episódios como "Nosedive" abordam a obsessão por redes sociais e a pressão para manter uma imagem pública perfeita, refletindo preocupações contemporâneas que podem levar a discussões sobre saúde mental e autenticidade nas interações sociais.

No contexto dos videogames, essa capacidade como mensageiro se torna ainda mais significativa, pois os jogos não apenas entretêm de forma passiva como a leitura ou o cinema, mas também têm o potencial de moldar percepções e influenciar comportamentos através da capacidade de tomar decisões.

Além disso, a representação de minorias em jogos e outras mídias têm um impacto significativo na percepção pública. Quando jogos como The Last of Us Part II abordam temas como identidade de gênero e diversidade sexual e étnica, eles não apenas oferecem visibilidade a essas questões, mas também podem ajudar a desestigmatizar experiências vividas por muitos. Isso demonstra que os criadores têm uma responsabilidade ética em suas obras: ao contar histórias que refletem a complexidade da sociedade, eles podem promover empatia e compreensão.

A citação de Fischer— "A arte é a própria realidade social, é a representação do momento" — reforça a ideia de que a arte deve refletir e questionar as condições sociais contemporâneas. Os criadores de jogos têm o poder de moldar narrativas que não apenas entretêm, mas também educam e provocam reflexão crítica. Ignorar essa responsabilidade pode resultar na perpetuação de estereótipos negativos ou na normalização de comportamentos prejudiciais.

Um exemplo alarmante disso pode ser visto em jogos que glorificam violência ou discriminação. Quando esses elementos são apresentados sem crítica ou reflexão, eles podem contribuir para uma cultura que aceita ou até celebra tais comportamentos. Portanto, é crucial que os desenvolvedores considerem cuidadosamente os temas e mensagens que suas obras abordam, e mais importante que isso, o como.

Eu não sou contra o uso de temas sensíveis ou espinhosos na ficção, longe disso, falar desses temas sob a luz do sol normaliza o ato de discutir esses temas, o que é geralmente benéfico já que falar de um problema é o primeiro passo para a solução. Mas se ao abrir as portas para uma conversa já se tem uma conotação negativa sendo exposta, qual o real benefício de criar mais um espaço para confraternizar em cima de ódio e preconceitos?

Em suma, a criação de jogos não deve ser vista apenas como uma atividade comercial; é uma prática artística com implicações sociais profundas. Ao considerar elementos culturais e históricos em suas narrativas, os criadores têm a oportunidade — e a responsabilidade — de influenciar positivamente o mundo ao seu redor. A ficção tem um poder imenso sobre a realidade cultural; ao utilizar esse poder com responsabilidade, os desenvolvedores podem contribuir para um futuro mais inclusivo e consciente, e o melhor de tudo; divertido.