

(Video)Digital (Game) Media e Cultura de Simulação: As Figurações Maquínicas do Humano

LUÍS FILIPE B. TEIXEIRA

Licenciado, Mestre em Filosofia (Universidade de Lisboa) e Doutor (Univ. Nova de Lisboa). Professor Catedrático da ULHT-Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias e do ISMAT-Instituto Superior Manuel Teixeira Gomes. Leciona nas áreas das Teorias da Cultura, Cibercultura, Teoria dos Médias, Novos Médias, Estética, Cibertexto e Videojogos. Investigador Associado do Instituto Universitário de Lisboa (ISCTE-IUL), Centro de Investigação e Estudos de Sociologia (CIES-IUL), Lisboa, Portugal e Colaborador do CECL- Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens e membro/reviewer de várias revistas científicas (nacionais e internacionais). Fundador da SOPCOM-Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação e da AFFEN-Associação Portuguesa de Filosofia Fenomenológica. Membro da LUSOCOM e da Comunidade Brasileira de Game Cultura. Autor de diversos ensaios e livros sobre várias áreas da cultura contemporânea e da filosofia da técnica.

www.escritasmutantes.com / www.luisfilipeteixeira.com
teixeira.lfb@gmail.com

The general digitization of channels and information erases the differences among individual media. Sound and image, voice and text are reduced to surface effects, known to consumers as interface. Sense and the senses turn into eyewash.

Kittler, 1999, p. 1

The new media are oriented towards action, not contemplation; towards the present, not tradition.

Hans Magnus Enzensberger,
«Constituents of a theory of the
media»

Estamos constantemente a utilizar termos que têm uma intenção e uma extensão que não são inteiramente aptas; teoricamente, são em princípio criados para serem aptos; mas se não o conseguem, então terá de ser encontrada uma outra maneira qualquer de lidarmos com eles, de modo que possamos saber em qualquer momento aquilo que pretendemos significar.

T.S.Eliot, «Experiment in Criticism» (1929)

Resumo

A recente explosão (em termos de cultura de massas) da indústria digital e, em particular, a que se refere à cibercultura e aos videogames e jogos digitais, bem como a disseminação da ecrãnsfera, tem arrastado, paulatinamente, a um incremento da reflexão académica sobre estes novíssimos campos de investigação interdisciplinar, em particular, no âmbito da(s) Teoria(s) dos Médias e dos estudos comparativos de médias. Neste ensaio apresenta-se uma reflexão introdutória, mas alargada, a estas duas áreas do saber, essencialmente, vistas sob o prisma, quer da convergência entre a cultura e a tecnologia, quer da teoria dos médias, desde logo, a partir da passagem do oral à(s) escrita(s) e desta(s) à(s) imagem(ns), realçando a importância do conceito de ‘experiência da mediação’ como chave de compreensão da nossa contemporaneidade.

Palavras-chave: Cibercultura. Videogames. Médias. Cultura de simulação. Ecrãnsfera.

§ 1. Um dos fenómenos mais marcantes da experiência da nossa contemporaneidade é, sem dúvida, a convergência entre a cultura e a técnica, bem como o próprio ‘hibridismo’ entre os vários dispositivos técnicos. Se é certo que este fenómeno, de algum modo, se iniciou no séc. XIX com a invenção do registo fixo de imagem pela fotografia, do som e da voz pelo gramofone e da imagem em movimento pelo cinema, bem como de outras tecnologias analógicas, contudo, a grande novidade dá-se com a epifania inteiramente técnica da Internet, da imagem digital, etc., bem como, sobretudo, com a possibilidade de tradução desse analógico em binário e digital e a criação de interfaces fazendo convergir (‘hibridamente’) esse ‘real’ com o ‘digital’ e, com isto, criando a «cultura algorítmica»¹.

Descrita de vários modos («cultura electrónica», «cultura das redes», «cultura digital», etc.), os (video) digital (game) *media* e a cibercultura emergem associados a esse tipo de convergência e ‘hibridismo’, conceito fundamental (e fundante) da actual experiência dos médias. A variedade de nomes com que este fenómeno é designado, só por si, demonstra bem que se está perante fenómenos que excedem as categorias com que o pensamento Moderno pensava a Cultura e o Mundo. As tecnologias digitais, ao acelerarem tudo, não só tornam tudo mais rápido, como acabam por tudo alterar. Como refere Virilio (2000, p. 123):

Se havia outrora um artesanato da visão, uma ‘arte de ver’, estamos hoje perante uma ‘empresa das aparências sensíveis’ que poderia muito bem ser a forma de uma pernicioso industrialização da visão.

¹ Subtítulo do livro de Galloway (2006).



E, neste sentido, como acrescenta Galloway (2006, p. 2), poder-se-ia começar por lembrar que,

if photographs are images, and films are moving images, then *video games are actions*. Let this be word one for video game theory: without action, games remains only in the pages of an abstract rule book. Without the active participation of players and machines, video games exist only as static computer code. Video games come into being when the machine is powered up and the software is executed; they exist when enacted.

Ou seja, como acrescenta mais adiante (GALLOWAY, 2006, p. 5), e na esteira de Kittler,

code is not only a syntactic and semantic language; it is also a machinic language. At runtime, code moves. Code effects physical change in a very literal sense. Logic gates open and close. Electrons flow. Display devices illuminate.

A partir daqui, facilmente se concluirá que os conceitos clássicos de «formas culturais» e de «tecnologia» se metamorfoseiam, contemporaneamente, e grosso modo, nos de «software» e de «hardware», colocando-nos, mais do que no tempo de Pascal, «todos no mesmo barco», e arrastando-nos por movimentos e forças que exigem novos modos e categorias de pensamento.

Neste contexto e segundo esta ordem de ideias, quer a (video) digital (game) *media* quer a cibercultura, correspondem a um «experimentalismo sismográfico (ou cartográfico)», mapeando, não um território estável, mas aquilo que Ballard designa por espaço de «choque», provocado pelas ondas que este registo binário e algorítmico estão a provocar na experiência histórica². Com efeito, trata-se mais de uma «cartografia» de problemas que de um «mapa» de um qualquer novo território, pois, como no caso de Borges, e paradoxalmente, o próprio mapa coincide com o mundo que procura apreender! Ou seja, também aqui estamos (mais) no plano de redefinição de categorias antigas, mais que na criação de outras totalmente novas, num ‘trabalho no terreno’ (Foucault) que nos permita desenlear os novelos que entretecem esse(s) novo(s) dispositivo(s)³.

2 No nosso caso, aqui em Portugal, já fizémos parte de um grupo de investigadores que analisaram esse «mapeamento» num projecto financiado pela FCT-Fundação Ciência e Tecnologia «Tendências da Cultura das Redes em Portugal» (POCTI/COM/34436/99) (entre 2004-2006).

3 Como refere Deleuze (1996, p. 83-84), “[Um dispositivo] é antes de mais uma meada, um conjunto multilinear, composto por linhas de natureza diferente. [...] Desenredar as linhas de um dispositivo, em cada caso, é construir um mapa, cartografar, percorrer terras desconhecidas, é o que ele [Foucault] chama ‘trabalho no terreno’. É preciso instalarmo-nos sobre as próprias linhas; estas não se detêm apenas na composição de um dispositivo, mas atravessam-no, conduzem-no, do norte ao sul, de este a oeste, em diagonal”.

§ 2. «Cibercultura» é, pelo menos desde o famoso relatório com o mesmo nome da autoria de Pierre Lévy (1997) e da monumental obra em três volumes sobre a *Era da Informação* (CASTELLS, 2003), o termo pelo qual procura designar-se uma das mais recentes e pregnantes áreas de investigação nas Ciências da Comunicação. Talvez pela sua juventude, e pela inevitável contemporaneidade dos fenómenos que podem caber no conceito, padece ainda dum insuficiente distanciamento metodológico, oscilando entre diversos minimalismos que procuram, por exemplo, reduzir este campo aos chamados «*Internet Studies*», e um maximalismo que, indesejavelmente, o dilui no amplo «chapéu-de-chuva» que é a cultura contemporânea. Por outro lado, diferentemente de dever ser entendida como «cultura pilotada» (do grego *kubernêtes*, cibernética), neste caso particular, pela tecnologia (embora a possamos encarar como produto da sua evolução) e mesmo, eventualmente, pelo seu determinismo, o seu campo de investigação situa-se (algures) nas relações entre a cultura, a experiência e a(s) técnica(s) (em especial, do *digital* e do *binário*, nestes últimos tempos, de *convergência* e *hibridismo*). Tomando por base estes minimalismo e maximalismo, dir-se-ia, como o provérbio, que a verdadeira virtude situar-se-á algures no meio.

Contra as visões redutoras, é necessário acrescentar-lhes um contexto perdido: nenhuma configuração cultural surge do nada, sendo imperativo atribuir-lhe uma genealogia (que, não se reduzindo à contemporânea recuperação do prefixo «ciber-», o tenha como foco orientador), bem como identificar todo um conjunto de conexões e ramificações sociais, económicas, políticas e outras, sem as quais seria abusivo chamar-lhe «cultura». Contra as visões maximalistas, importa que, através de um cuidadoso trabalho de separação entre trigo e joio, se lhe encontre a especificidade.

Ora, nessa genealogia que nos trouxe até esta contemporaneidade, há que pressupor a própria *gênese* da *experiência (humana da) mediação (tecnológica = «técnê» + «lógos»)*, a qual se iniciou, com a ‘invenção da(s) escrita(s)’ (criando uma rotura com a matriz da oralidade), constituindo-se esse momento, paradigmaticamente, como um dos primeiros (senão mesmo o primeiro), (momentos estes plurívocos) de epifania de uma nova Consciência do Humano, de que a passagem da(s) escrita(s) para a(s) imagem(ns) (incluindo aqui as próprias sonoras) marcará o momento seguinte. Como muito bem salienta Havelock (2008, p. 40) a respeito da «descoberta moderna da oralidade» (título deste capítulo da sua obra) e por referência à obra de McLuhan *A galáxia de Gutenberg*,

o texto de McLuhan focava [...] a transformação cultural, que ele distinguia como ocorrendo na base da invenção da impressão de caracteres móveis. Isso, argumentava, dividia a história da cultura humana entre manuscrito, que era pré-gutenberguezo, e texto, que era pós-gutenberguezo. [...] O termo *electrónico* assombra as suas páginas, como qualquer leitor depressa descobre. A tecnologia do electrónico, tão profundamente acústica, argumentava, reintroduzia uma forma de comunicação e, talvez também, de experiência

não-linear e mais rica que revivia formas que existiram, subentendia, antes de a comunicação humana ter sentido a mão mortal do impresso.

Com efeito, esta nova forma de cultura mediada pela experiência tecnológica e, paulatinamente, pela cultura de simulação, paralela ao desenvolvimento exponencial das capacidades de processamento maquínico e computacional, implica, igualmente, a montante quanto a juzante, novas formas de pensamento, novos modos de apreensão e desenvolvimento cognitivo e de percepção, desde logo, «hipertextuais» e assentes em *combinatórias* várias, configurando outros tantos modos diferentes de figurar o humano (TEIXEIRA, 2001, 2002).

Por outro lado, será isto que, a nosso ver, faz com que um dos conceitos-chave de compreensão da nossa contemporaneidade se encontre, precisamente, nessa mesma noção de ‘experiência da mediação’ (TEIXEIRA, 2004, 2007, 2008c), marcada hoje por esta ‘cultura dos ecrãs’ e dos ‘interfaces/superfícies’, obrigando ao estudo crítico de novas formas de literacia e de ‘tecnognose’, por alteração (tecnológica, e não só) desses mesmos suportes e interfaces (e da sua, quer alteração material, quer mesmo desmaterialização, por exemplo, nas imagens holográficas), que nos conduziram a esta ‘religião das máquinas’ (FELINTO, 2005, 2008). Como referem Lipovetsky e Serroy (2010, p. 9-10), foi este percurso que nos conduziu, genealógicamente, à ecrãnosfera:

A televisão, em primeiro lugar, que a partir da década de 50, começa a tomar lugar nas casas e, depois, no decorrer das décadas seguintes, multiplicam-se exponencialmente outros ecrãs: o do computador, que se torna rapidamente portátil e pessoal, o das consolas de jogos de vídeo, o da internet e do mundo web, o do telemóvel e dos PDAs, bem como o das máquinas fotográficas digitais e dos GPS. Em meio século passámos do ecrã-espectáculo ao ecrã-comunicação, do ecrã-único ao tudo-ecrã. [...] Ecrã vídeo, ecrã miniatura, ecrã gráfico, ecrã portátil, ecrã táctil: o século que se anuncia é o do ecrã omnipresente e multiforme, planetário e multimediático.

Mas, também aqui, o ‘interface’ remonta ao próprio momento de ‘invenção da escrita’ e ao ‘suporte’ em que ela foi *fixada*, pois, com efeito, como refere Havelock (1998, p. 41),

uma ‘literatura oral’, se é permitido o paradoxo, seria qualitativamente diferente de uma literatura ‘letrada’; a partir da segunda, que por trás da consciência ‘linear’ da modernidade, derivada da linearidade da tipografia, podia distinguir-se uma consciência oral que seguia regras próprias distintas de pensar e sentir, tendo existido num passado histórico, mas revivida no presente histórico através da tecnologia moderna.

§ 3. A invenção da escrita representa, por isso mesmo, e sem sombra de dúvidas, um momento crucial na História da Humanidade e, em particular, da Comunicação. O seu aparecimento, mesmo desempenhando, num primeiro momento, essencialmente, uma função económica e comercial⁴ e, posteriormente, mnemónica (ao contrário da memória humana que é limitada, o escritor de escrita cuneiforme podia sempre multiplicar as placas de argila em que registava os seus traços), contudo, já representa um salto qualitativo, por parte do Homem, nesse constante esforço de se afastar da determinação natural. Nisto, a invenção da escrita situa-se no mesmo plano de importância histórica, antropológica e cultural da «invenção» da linguagem⁵.

Ora, não esqueçamos que já o escrever é, em si mesmo, uma tecnologia que pretende registar e preservar a memória de uma experiência e um «estado de alma», pois no próprio conceito de «*téchnê*», como muito bem nos ensinaram os Gregos, se inclui a «poiética» do Espírito. Basta lembrar que no *Fedro*, Platão designa o alfabeto como uma *téchnê*, o mesmo se passando a respeito da poesia homérica, da tragédia grega ou das artes em geral, mesmo considerando a diferença entre *graphê* («escrita») e *zographia* («pintura»)⁶, o que não invalida que, para ele, seja preferível o diálogo e a conversação maiêuticas que possibilitam a rememoração (*anamnese*)⁷, do que o seu registo na escrita a qual, inversamente, «provocará nas almas o esquecimento de quanto se aprende, devido à falta de exercício da memória, porque confiados na escrita, é do exterior, por meio de sinais estranhos, e não de dentro, graças a esforço próprio, que obterão as recordações»⁸.

Embora este processo não seja específico da escrita, é pelo facto de a escrita pressupôr a exteriorização de um acto interior que se tornou difícil assumi-la como tecnologia. Já Walter Ong se referiu a esta dificuldade, nos anos 1980, no seu *Orality & Literacy*⁹. Desde que foi inventada

4 Pretendia-se, com ela, registar o número de cabeças de gado pertencentes a cada família.

5 Sobre o tema da «origem da linguagem», temática fundamental no séc. XVIII, a bibliografia é vastíssima. Refiram-se aqui algumas obras: Herder (1987); Rousseau (1981); Pesaresi (1982, p. 45-102); e, noutra perspectiva, Leroi-Gourhan [s.d.].

6 No *Fedro*, obra em que Platão trata da invenção da escrita criando o mito de Teuth (cf. 275b) – apesar de, como é sabido, na mitologia grega, o inventor da escrita ter sido Prometeu –, a pintura e a escrita estão no mesmo plano mimético de criação de ilusões e de falsas aparências (cf. *República*, X, 596a-597e): embora a escrita produza «seres vivos», «se lhes perguntares alguma coisa, respondem-te com um silêncio cheio de gravidade», (275d), constituindo uma forma de divertimento semelhante à dos banquetes (276d) e que, longe de pretender instruir, poderá ser produzido visando apenas a persuasão (278a), situando-se no mesmo plano da sofística. Ver Platão (1997, p. 122 e sgs). Sobre a noção de «*téchnê*», ver Vernant (1981, sobretudo, v. II, cap. 4: «Le travail et la pensée technique»: 5-64); Jaeger (1979, *passim*); e, na sua aplicação a este nosso tema, Bolter (1991, sobretudo o cap. 3: «Writing as technology», p. 33-43).

7 «Aquele que com conhecimento se escreve na alma de quem aprende, esse é capaz de se defender a si próprio e sabe falar e ficar silencioso diante de quem convém», Platão, *Fedro*, 276a.

8 Platão, *Fedro*, 275a. Sobre este ponto, ver Bolter (1991, p. 110-111).

9 Ong (1993, sobretudo, cap. 4: «writing restructures consciousness», p. 78-116). Ver, igualmente, Havelock (1998).

pelo Homem, há mais de cinco mil anos, a escrita sempre foi uma das formas mais sofisticadas de tecnologia, sofisticação essa bem patente na história labiríntica dos alfabetos¹⁰. Assim como é preciso habilidade para saber ler e escrever¹¹, também é necessária inteligência penetrante para inventar e improvisar literariamente, procurando novas combinatórias que digam a linguagem do pensamento e do mundo.¹²

Por outro lado, relativamente à oralidade, a invenção da escrita veio alterar o paradigma dos sentidos de recepção e de representação. Com efeito, sendo o ouvido o nosso primeiro sentido de acesso e construção da linguagem, desde o nível onomatopéico, com a escrita passamos ao registo visual, isto é, a visão procede a uma reconstrução fonética do que vê, ocultando-se a dimensão íntima do «corpo de voz» de quem fala. Ou seja, a leitura de um texto escrito torna ausente a «assinatura» da voz de quem escreveu, exacerbando a procura do estilo, tendo levado Buffon à fórmula célebre segundo a qual «o estilo é o próprio homem», sendo este o motivo por que assistimos ao exarcebamento do estilo de escrita na segunda metade do século XIX. Por outro lado, a escrita permite ordenar, fixar o pensamento, constituir uma fluidez e linearidade onde, anteriormente, existia o caos, sendo a leitura algo mais que uma «mera conversa»: a construção cumulativa e combinatória de outros mundos. Foi isto que levou Proust a escrever, em 1905, num texto prefigurador da sua teoria estética, que

a leitura não pode ser assimilada a uma conversa, nem mesmo com o mais sensato dos homens; que o que difere essencialmente entre um livro e um amigo, não é a sua maior ou menor sensatez, mas a maneira como se comunica com eles, a leitura, ao arpejo da conversa, consistindo para cada um de nós em receber comunicação de outro pensamento, mas permanecendo a sós, isto é, continuando a usufruir do poder intelectual que se tem na solidão e que a conversa dissipa imediatamente, continuando a poder ser inspirado, a permanecer em pleno trabalho fecundo do espírito sobre si próprio. (PROUST, 1997, p. 30-31).¹³

10 Sobre este ponto, ver os excelentes, quanto fascinantes, trabalhos de Drucker (1999, 1994); e de Kerckhove e Lumsden (Ed.) (1988).

11 «Deve ser-se um inventor para ler bem», escreveu Ralph Waldo Emerson no seu *The American Scholar* (1837), ao que se poderia acrescentar que «os que sabem ler vêem duas vezes melhor», já defendido por Menandro no séc. IV a.C. nas suas *Sententiae 657* citado por Manguel (1999, p. 195).

12 Eventualmente, foi esta sabedoria que levou Fu His a criar um dos mais antigos textos não-lineares de que há conhecimento: o *I Ching* ou *Livro das Mutações*, livro ancestral de meditação e oracular, em que os 64 hexagramas se combinam binariamente ($64=2^6$) para «dizerem» essa voz divina. Sobre este tema, ver Richard Wilhelm (1997); Jung (1979, p. 123-147); Julien (1993); e, por relação ao hipertexto, Aarseth (1994, p. 64-66). Sobre este ponto, ver Teixeira (2001, 2002, 2004).

13 Também sobre este prazer da leitura e, em especial, da leitura em voz alta, veja-se o que escreve Manguel a respeito das suas leituras para Borges, Manguel (1999, p. 30-32).

A escrita veio, assim, configurar a história da humanidade sob um novo prisma, possibilitando que, como num cristal em fase de ser burilado, as produções do espírito tomem as suas diversas figurações no interior de uma rede de visibilidade.¹⁴

Sequencialmente, com a imprensa inventou-se o primeiro «processador» de texto, a primeira tecnologia de reproduzir palavras em massa, marcando, como referiu McLuhan na sua *Galáxia de Gutenberg*, citando Abbott Payson Usher, a linha divisória entre a tecnologia medieval e a moderna, constituindo, igualmente, «o primeiro «bem» ou «artigo de comércio» a repetir-se ou reproduzir-se uniformemente» (McLUHAN, 1977, p. 176-177). Diferentemente do escriba que compunha os seus hieróglifos um a um, a mecanização da palavra impressa possibilita produzir de um modo quase idêntico, os melhores manuscritos, constituindo-se assim, provavelmente, como “a primeira representação do movimento como uma sucessão em série de instantâneos, ou de imagens estáticas” (McLUHAN, 1977), estando, por isso, perto do cinema.¹⁵

§ 4. Mas a esta dimensão do ‘humano-maquínico’ presente na(s) escrita(s), desde a(s) alfabética(s) à(s) ideográfica(s), e com o desenvolvimento exponencial da(s) indústria(s) tecnológica(s) e, sobretudo, computacional, surgiu, na cultura contemporânea, a categoria dos (video) digital (game) *media*, a qual, pela sua disseminação e aprofundamento em várias vertentes, acabou por assumir contornos essenciais, colocando-se no centro das múltiplas dimensões do nosso *Weltgeist*, configurando-se, por exemplo, como campo fundamental em que se «joga» o problema da(s) relação(ões) entre o Homem e a(s) técnica(s) e já não, apenas, entre o Homem e si próprio ou o Homem e os outros homens (TEIXEIRA, 2004, p. 157-174). Para além da afirmação prévia de que, ontológica e fenomenologicamente falando, os jogos são mais que «meros jogos»¹⁶ e de que a dimensão lúdica é (em termos antropológicos e culturais) mais antiga que o próprio

14 Sobre a História da Escrita, ver os dois excelentes volumes editados pela Biblioteca Nacional de França a respeito de uma exposição que teve lá lugar sobre este tema, AA.VV. (1997, 1998); e o catálogo de uma exposição efectuada no Museu das Comunicações entre outubro de 2000 e março de 2001, coordenado por Araújo (2000).

15 Escreve McLuhan (1977): «A tipografia tem muita semelhança com o cinema. Com efeito, a leitura da palavra impressa coloca o leitor no papel do projector cinematográfico. O leitor faz defilar a série de letras à sua frente numa velocidade que lhe permite apreender os movimentos do pensamento da mente do autor. Quer dizer, o leitor da palavra impressa está, em relação ao autor, em posição completamente diferente do leitor de manuscritos», *Ibidem*. De salientar esta conexão que McLuhan faz entre escrita e leitura, podendo-se acrescentar que, em termos gnoseológicos e numa perspectiva fenomenológica, o próprio registro da escrita num qualquer suporte, é já a fixação de um «cinema interior», sendo já o escritor um «projector cinematográfico»! (É também esta associação entre a «escrita» e o «audiovisual» que leva Leroi-Gourhan ([s.d.], p. 212) a escrever que «a escrita constitui uma adaptação extraordinariamente eficaz do comportamento audiovisual, que é o principal modo de percepção do homem, mas é um retrocesso considerável.

16 Título de um livro *clássico* de Atkins (2003).

Homem (SUTTON-SMITH, 2001), este posicionamento da problemática ludológica no centro da nossa cultura contemporânea e a constatação de que, hoje, o lúdico nos acompanha para todo o lado, cruzada com a questão técnica, tornou urgente que a Academia olhe para este objecto de estudo e este campo do humano como área científica fundamental. É nele que, apesar de ainda de contornos a necessitar de delimitações e de explicitação conceptual, reside, porventura, se não o, pelo menos um, dos cernes da nossa actual «cultura da simulação» e «cibercultura», transversal às várias dimensões, ontológica, fenomenológica, gnoseológica, antropológica, estética, económica, política, ideológica, etc. Ao instalar-se como elemento fundamental da lógica de discurso contemporâneo, tomando o «lúdico», não apenas como «entretenimento» e «passatempo», mas como exercício bem para além da mera «finalidade recreativa» (por exemplo, com usos militares, empresariais, educacionais, médicos, etc.), o ludológico em geral, e, em particular, o universo dos (video)digital (game) *media*, mesmo no contexto mais específico da ‘cibercultura’, exige e obriga a que olhemos para ele como área emergente das Ciências da Comunicação e da Cultura, nomeadamente, quer no interior dessa própria Cibercultura quer, num âmbito mais alargado de uma Teoria dos (Novos) Médias, isto de um modo bem diferente do de outrora, isto é, diferente de uma lógica analítica, de progresso e de perfectibilidade herdadas do positivismo, procurando as fronteiras quer de léxico, quer de objecto/processos, quer de metodologias e hermenêuticas, quer, em suma, de programa de investigação (a tal «agenda» de que alguns falam), mas sempre segundo uma postura (alargada) de criticismo e de interrogação.

§ 5. Foi a partir da consciência do papel, cada vez maior, que os jogos em ambientes virtuais (*digital games*) vão desempenhando na nossa cultura (e, em especial, na cultura popular e de massas, alterando, pela positiva ou negativa, o(s) modo(s) de relação do Homem consigo próprio, com o Mundo e com os outros homens¹⁷), nas suas diversas dimensões, constituindo-se como uma «joystick nation» (HERZ, 1997)¹⁸, que se tornou urgente este tal interesse científico pela Ludologia/*Game Studies* por parte da(s) Academia(s), incluindo, no interior (por vezes, fronteira) dessas grandes áreas da Cibercultura e da Teoria dos Médias, isto é, no tal confronto, respectivamente, entre a cultura e a(s) tecnologia(s). Com efeito, é a partir do desenvolvimento dos novos médias e da cultura algorítmica que a categoria lúdica acaba por assumir contornos essenciais, tornando-se, por exemplo, num dos campos fundamentais em que se «joga» o problema da(s) relação(ões) [e da experiência da mediação (TEIXEIRA, 2004, 2007, 2008b)] entre o Homem e

17 Refiram-se os trabalhos, por exemplo, em termos psicológicos, mas também sobre as implicações sociais e filosóficas do «jogar» e da cultura computacional, de Sherry Turkle (1989) e Sherry Turkle (1997), não esquecendo, nesta ideia de «histórias para interagir», o livro de Brenda Laurel (1991, 6. ed. 1998); assim como, noutra linha argumentativa, mas dentro da problemática da cultura ludológica e das mutações tecnológicas, os trabalhos de Janet Murray, sobretudo Murray (1997); e, sobre o problema dos géneros, o editado por Cassell e Jenkins (Ed.) (1998).

18 Outro a referir nesta linha será o de Poole (2000).

a(s) técnica(s) e da(s) subjectividade(s) mediada entre o Homem e os outros Homens, com base na técnica, designadamente, nos mundos simulados (virtuais e tribais) dos vários MUD's e jogos *online*¹⁹. [É, sem qualquer dúvida, neste ponto que os «mecanismos de outrar» de Fernando Pessoa, bem como as categorias de «heteronímia» e de «virtualidade» permitem uma compreensão bem mais profunda e iluminada (TEIXEIRA, 2004)].

Esta necessidade de olhar para o universo dos jogos (digitais e videolúdicos) não como «mero entretenimento» e «coisa de crianças»²⁰, afastado do universo essencial da nossa cultura contemporânea e da nossa *Weltanschauung*, incluindo do contexto cibercultural, mas antes, inversamente, como núcleo fundamental e caracterizador, a todos os níveis e qualquer que seja o ponto de vista com que o olhemos (desde o filosófico, passando pelo comunicacional, antropológico, social ou económico...), do nosso *Zeitgeist*, tornou-se ainda mais urgente com a consciência da alteração de paradigma de uma «cultura de texto» para uma «cultura de imagem»/cultura visual», associada à noção de «cultura híbrida» e de «linguagem dos novos médias» (MANOVICH, 2001), aquilo que Bolter e Grusin (1999) designam por «remediação»²¹.

§ 6. Por tudo isto, a recente explosão (em termos de cultura de massas) da indústria digital na última década e, em particular, a que se refere aos videojogos e jogos digitais, tem arrastado, paulatinamente, a um incremento da reflexão académica sobre este novíssimo campo de investigação interdisciplinar, em particular, no âmbito da(s) Teoria(s) dos Médias e dos estudos comparativos. Como em casos semelhantes, as primeiras investigações neste campo do saber (que se desenvolvem como uma das linhas de investigação crítica, sobretudo, a partir dos finais dos anos 1990) consideram o estudo dos videojogos e dos jogos digitais no contexto das teorias já existentes, em especial, comparativamente às teorias narratológicas, o que não será de estranhar se se disser que, com efeito, enquanto o estudo sobre jogos tem perto de 40 anos, o sobre narrativas já leva vários séculos de avanço, sendo um dos mais influentes da nossa cultura Ocidental, iniciando-se, precisamente, com a *Poética* aristotélica²². Contudo, como referimos noutros contextos (TEIXEIRA, 2008a), uma análise mais rigorosa, partindo do modo como as tecnologias, sobretudo as digitais, se têm vindo a desenvolver (cognitiva e performativamente), levar-nos-á a verificar que se haverá, porventura, videojogos em que a composição «narrativa» é por demais evidente (como é o caso, por exemplo, da maioria dos de aventura e dos *RPG-Role Playing Game*), no entanto, haverá outros em que ela é (claramente) substituída pela componente «jogabilidade» e «ergodicidade», bem como pelos mecanismos de (pura) simulação (como é o caso, por exemplo, de jogos digitais como o *Tetris*).

19 Sobre este tema, ver Taylor (2006, sobretudo, p. 1-65).

20 Já Fink (1966: orig. 1960, sobretudo, p. 7-18) chamou a atenção para o conceito de «jogo» como objecto de reflexão filosófica.

21 Sobre este conceito aplicado aos videojogos, ver Ward (2002).

22 Ver, em especial, Teixeira (2008a,b,c).

Um ponto essencial onde tal se constata é na experiência (fenomenológica) *proprioceptiva* (sensorial-emocional-motora) que altera por completo o modo como um determinado sujeito (jogador) experiencia (em termos de corpo e consciência) a sua interacção com um computador ou consola (por exemplo, através das vibrações do *dualshock* do *sixaxis* da PS3, ou do *Wii* da Wii, num qualquer jogo que as inclua, a que as novas tecnologias já anunciadas, respectivamente, os sistemas *move* (PS3) e *kinect* (XBOX) vêm aprofundar este sentido e «salto» *ergódico*), isto por relação e comparativamente com uma folha impressa de um livro ou a visualização de um qualquer filme (KING, 2002, p. 110-121) [que levou Aarseth a distinguir entre «textão» e «escritão» (AARSETH, 2005, p. 83)]. Ou seja, enquanto uma narrativa descreve acontecimentos particulares, passíveis de serem generalizados para se inferirem as regras; os videojogos e jogos digitais, enquanto simulações, baseiam-se em regras gerais que podem ser aplicadas a casos particulares, possibilitando a «experimentação» e a possibilidade de se «modelarem» as regras que governam o sistema (obrigando a uma relação olho-mão-ouvido) (JUUL, 2005, p. 85-120; TEIXEIRA, 2008c). Neste sentido, nos planos da comunicação, cognição e média, a questão que *prima facie* se coloca é verificar que a categoria da simulação ergódica/«jogabilidade», enquanto *processo* implementado pela experiência (tecnológica e maquínica) da mediação, permite novas formas de experienciar/construir essa própria mediação/imersão, obrigando, entre outras, à própria redefinição (ontológica e hermenêutica) das noções de corpo, cognição e consciência (por via das tais noções de ergodicidade-*performatividade*) (e com elas das próprias hermenêuticas a aplicar) em que os espelhos/ecrãs substituem, agora, os espelhos/papel que registaram e fixaram, outrora, enquanto Média, as «literaturas orais» (ONG, 1993; HAVELOCK, 1998; TEIXEIRA, 2008c), assim como, posteriormente, a invenção do cinema criou um novo Média para a simulação discursiva de experiências básicas de narratividade em que nos vemos transformar (KING; KRZYWINSKY, 2002), quantas vezes heteronímica e subjectivamente, numa qualquer Alice.

(Video) Digital (Game) Media and Simulation Culture: The Machinic Figurations of Human

Abstract

The recent boom (in terms of mass culture) of the digital industry and, in particular, that which concerns cyberculture and video and digital games, as well as the dissemination of the *screenosphere*, has slowly produced an increase in academic reflection on these so recent fields of interdisciplinary research, especially in the context of Media Theory and of comparative media studies. This paper presents an introductory, albeit broad, reflection on these two areas of knowledge, seen mainly from the perspective both of the culture-technology convergence, and of media theory, starting with the shift from oral to writing and from this to image(s), emphasizing the importance of the concept of ‘mediation experience’ as key to understanding our contemporaneity.

Keywords: Cyberculture. Video games. Media. Simulation culture. *Screenosphere*.

Referências

AARSETH, Espen. **Cibertexto**: perspectivas sobre literatura ergódica. Trad. port. Maria Leonor Telles e José A. Mourão, revisão científica Luís Filipe B. Teixeira. Lisboa: Pedra de Roseta, 2005.

_____. Genre trouble: narrativism and the art of simulation. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat. **First person**: new media as story, performance, and game. Cambridge, Massachusetts, London: MIT Press, 2004, p. 45-54.

_____. Computer games studies: year one. **Gamestudies: the international journal of computer game research**, n. 1, jul. 2001. Editorial. Disponível em: <www.gamestudies.org/0101/editorial.html>.

_____. Nonlinearity and literary theory. In: LANDOW, George P. (Ed.). **Hyper/text/theory**. Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press, 1994. p. 64-66.

ALVES, Lynn. **Game over**: jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Futura, 2005.

ARAÚJO, Luís Manuel de. **A escrita das escritas**. Lisboa: Fundação Portuguesa das Comunicações/Estar, 2000.

ATKINS, Barry. **More than a game**: the computer game as fictional form. Manchester and New York: Manchester University Press, 2003.

BOLTER, Jay David. **Writing space**: the computer, hypertext, and the history of writing. Hillsdale/New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1991.

_____; GRUSIN, Richard. **Remediation**: understanding new media. Cambridge: MIT Press, 1999.

CASSELL, Justine; JENKINS, Henry (Ed.). **From Barbie to mortal combat**: gender and computer games. Cambridge, London, Mass.: MIT Press, 1998.

CASTELLS, Manuel. **A era da informação**: economia, sociedade e cultura. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2003. 3 v.

DELEUZE, Gilles. **O mistério de Ariana**. Lisboa: Vega, 1996.

DRUCKER, Johanna. **The alphabetic labyrinth**: the letters in history and imagination. London: Thames and Hudson, 1999.

_____. **The visible word**: experimental typography and modern art practice. Chicago: University of Chicago Press, 1994.

FELINTO, Erick. **A imagem espectral**: comunicação, cinema e fantasmagoria tecnológica. São Paulo: Ateliê Editorial, 2008.

_____. **A religião das máquinas**: ensaios sobre o imaginário da cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2005

FINK, Eugen. **Le jeu comme symbole du monde**. Paris: Minuit, 1966. (orig. 1960).

GALLOWAY, Alexander. **Gaming**: essays on algorithmic culture. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2006.

HAVELOCK, Eric. **A musa aprende a escrever**: reflexões sobre a oralidade e a literacia da antiguidade ao presente. Lisboa: Gradiva, 1998.

HERDER. **Ensaio sobre a origem da linguagem**. Lisboa: Antígona, 1987.

HERZ, J. C. **Joystick nation**: how videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds. London: Little Brown and Company, 1997.

HOWELLS, Sacha A. Watching a game, playing a movie: when media collide. In: KING, Geoff; KRZYWINSKA, Tanya. **ScreenPlay**: cinema/videogames/interface. London: Wallflower Press, 2002. p. 110-121.

JAEGER, Werner. **Paideia**: a formação do homem grego. Lisboa: Aster, 1979.

JUNG, C. G. Préface à l'édition anglaise du Yi King (1949). In: **Commentaire sur le mystère de la Fleur d'Or**. Paris: Albin Michel, 1979, p. 123-147.

JULIEN, François. **Figures de l'immanence**: pour une lecture philosophique du Yi King, le classique du changement. Paris: Grasset, 1993.

JULL, Jesper. **Half-Real**: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge: MIT Press, 2005.

KERCKHOVE, Derrick de; LUMSDEN, Charles J. (Ed.). **The alphabet and the brain**. Berlin, Heidelberg, New York: Springer-Verlag, 1988.

KING, Geoff; KRZYWINSKA, Tanya. **ScreenPlay**: cinema/videogames/interface. London: Wallflower Press, 2002.

KITTLER, F. **Gramophone, film, typewriter**. Standford: Standford University Press, 1999.

LAUREL, Brenda. **Computer as theatre**. 6. ed. London: Addison Wesley, 1998.

LEROI-GOURHAN, André. **O gesto e a palavra**: 1-técnica e linguagem. Lisboa: Edições 70, [s.d].

LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. **O ecrã global**: cultura mediática e cinema na era hipermoderna. Lisboa: Edições 70, 2010.

MANGUEL, Alberto. **Uma história da leitura**. 2. ed. Lisboa: Presença, 1999.

MANOVICH, Lev. New media from Borges to HTML. In: WARDROP-FRUIN, Noah; MONFORT, Nick (Ed.). **The new media reader**. Cambridge: MIT Press, 2003. p.13-25.

_____. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001

McLUHAN, Marshall. **A galáxia de Gutenberg**: a formação do homem tipográfico. Tradução de Leônidas G. de Carvalho e Anísio Teixeira. 2. ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1977.

_____. **Understanding the media**. New York: McGraw-Hill, 1964. Trad. Portuguesa: Compreender os meios de comunicação: extensões do homem. Lisboa: Relógio d'Água, 2008.

MURRAY, Janet. **Hamlet on holodeck**: the future of narrative in cyberspace. Cambridge: MIT Press, 1997.

ONG, Walter J. **Orality & Literacy**: the technologizing of the word. London and New York: Methuen, 1993.

PLATÃO. **Fedro**. Lisboa: Edições 70, 1997.

PESARESI, Massimo. El lenguaje. In: WILLIAMS, Raymond (Ed.). **Historia de la comunicación**: v. 1: del lenguaje a la escritura. Barcelona: Bosch-Casa Editorial, 1982. p. 45-102.

POOLE, Steven. **Trigger happy**: the inner life of videogames. London: Fourth Estate, 2000.

PROUST, Marcel. **O prazer da leitura**. Lisboa: Editorial Teorema, 1997.

ROUSSEAU, Jean-Jacques. **Ensaio sobre a origem das línguas**. Lisboa: Estampa, 1981.

SUTTON-SMITH, Brian. **The ambiguity of play**. Cambridge, Massachusetts, London: Harvard University Press, 2001.

TAYLOR, T. L. **Play between worlds**: exploring online game culture. Cambridge, London, Mass.: MIT Press, 2006.

TEIXEIRA, Luís Filipe B. Ludologia e novos médias: o «estado da arte» ou «2001: odisseia...» ludológica (Ludology and new media: the «state of the art» or «2001: a (ludologic)...odyssey»). In: **Anuário Lusófono de Ciências da Comunicação: os media no espaço lusófono**. Lisboa: Campo das Letras, 2008a. p. 279-293. (edição também no Brasil). Disponível em: <www.luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=26>.

_____. Videojogos: um (novo) média para a educação. **Revista Portuguesa de Pedagogia**, Lisboa, ano 42-3, p. 37-53, 2008b. Tecnologias Educacionais e da Comunicação - Educar com e para os média Disponível em: <www.luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=30>.

_____. Crítico ludológico: simulação ergódica vs ficção narrativa. **Observatorio (OBS*) Journal**, v. 2, n. 1, p. 321-332, 2008c. Disponível em: <<http://obs.obercom.pt/index.php/obs/article/view/125>> e <www.luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=27>.

_____. Crítico ludológico e novos média: introdução. In: SBGAMES 2007 SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS DE COMPUTADOR E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 6., 2007, São Leopoldo. **Anais...** São Leopoldo, RS: Unisinos, 2007. Disponível em: <www.luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=28>. Ensaio apresentado na trilha «Jogos Cultura».

_____. **Jogo #1/Nível# 3**: ludologia: uma disciplina emergente? In: CONGRESSO DA SOPCOM-ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO: REPENSAR OS MÉDIA: NOVOS CONTEXTOS DA COMUNICAÇÃO E DA INFORMAÇÃO, 4., 2005, Aveiro. Disponível em: <www.bocc.uff.br/pag/teixeira-luis-jogo1-nivel3.pdf>. Texto-base de comunicação.

_____. **Hermes ou a experiência da mediação**. Lisboa: Pedra de Roseta, 2004.

_____. Dédalo e as figur@ções maquínicas da escrita 2.0: alfabetos, *ars combinatoria* e hipertexto. **RCL**, número especial sobre ICNC2001-Congresso Internacional sobre as Redes, *Comunicação e Linguagens*, 2002, p. 401-408 (reed. em *TEIXEIRA*, 2004, p.145-154. Disponível em: <www.luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=1&ensaio=16>.

_____. Prometeu e as figur@ções maquínicas da escrita 1.0: em torno da palavra digital e da escrita topográfica. **Revista Caleidoscópio**, Lisboa, Edições Universitárias Lusófonas, 2001, p. 43-57 (reed. *TEIXEIRA*, 2004, p. 120-144. Disponível em: <ww.luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=1&ensaio=15>).

TURKLE, Sherry. **A vida no ecrã**: a identidade na era da internet. Lisboa: Relógio d'Água, 1997.

_____. **O segundo eu**: os computadores e o espírito humano. Lisboa: Presença, 1989.

VERNANT, Jean-Pierre. **Mythe et pensée chez les grecs**. Paris: Maspero, 1981.

VIRILIO, Paul. **Velocidade de libertação**. Lisboa: Relógio d'Água, 2000.

WARD, Paul. Videogames as remediated animation. In: KING, Geoff; KRZYWINSKA, Tanya. **ScreenPlay**: cinema/videogames/interface. London: Wallflower Press, 2002. p. 122-135.

WARDRIIP-FRUIN and HARRIGAN, Pat. **First person**: new media as story, performance, and game. Cambridge, Massachusetts, London: MIT Press, 2004

WILHELM, Richard. **La sabiduría del I Ching**. Barcelona: Editorial Labor, 1997.

WOLF, Mark (Ed.). **The medium of the video game**. Austin: University of Texas Press, 2001.

ZALI, Anne; BERTHIER, Annie (Org.). **L'aventure des écritures**: naissances. v. I. Paris: Bibliothèque Nacional de France, 1997.

_____; _____. **L'aventure des écritures**: matières et formes. v. II. Paris: Bibliothèque Nacional de France, 1998.

Correspondência

LUÍS FILIPE B. TEIXEIRA
R. Ramalho Ortigão, nº 43-r/c esquerdo
1070-228 - Lisboa - Portugal
teixeira.lfb@gmail.com

Recebido em 11.06.2010

Aprovado em 13.08.2010

