

A CULTURA DO VIDEOGAME

O papel do jogo eletrônico na significação da contemporaneidade

Sérgio Mendes Meirelles
Mestrando em Comunicação Social
PPGCOM - Universidade Federal de Juiz de Fora
Outubro de 2008

Introdução

Na tentativa de entender a posição do *videogame* na cultura contemporânea visto sua premente emergência como um meio de expressão digital, lúdico e massivo, numa economia capitalista pós-industrial, o presente trabalho pretende percorrer alguns caminhos críticos cuja finalidade é a abertura de possibilidades para escolha de critérios de abordagem coerentes para análise do tema. O esforço aqui consiste em relacionar o fenômeno com outras manifestações culturais, no sentido de tentar estabelecer vínculos que possam situar o *videogame* no escopo tão generalizante da palavra cultura, levando em conta elementos como subjetividade, narrativa, e estética. Seguiremos assim a premissa de que

a cibercultura não pode simplesmente ser considerada como resultado do impacto das redes telemáticas sobre a cultura. Mais precisamente, é a cultura contemporânea que se estabelece como uma cultura de redes, sendo a cibercultura fruto da cinergia entre a sociabilidade contemporânea e as novas tecnologias de base micro-eletrônica (LEMOS, 2002, p. 111)

Embora essa não seja uma análise que se utilize das ferramentas da semiótica, o entendimento do conceito de cultura terá aproximação com esse campo, primeiro porque procuraremos prescindir das distinções entre popular, erudito ou massivo, como sugere Lúcia Santaella. Assim optamos pela cultura definida como a

ênfase que se coloca na relação entre cultura e comunicação, até o ponto de se chegar, inclusive, a identificar a função de ambos os termos uma vez que os fenômenos culturais só funcionam culturalmente porque são também fenômenos comunicativos. (SANTAELLA, 1996, p. 29)

Inicialmente, tomando como base a análise de Jameson sobre a pós-modernidade, tentaremos localizar aspectos relacionados com bases modernistas e/ou pós-modernistas que se manifestem nesta plataforma, principalmente no que diz respeito às conseqüências - para o sujeito - do impacto do aparecimento de uma nova tecnologia expressiva. Consideramos relevante tal postulado inicial, pois ele facilita a manutenção de uma linha analítica mais ou menos coesa. Assim, nesta etapa, utilizaremos o entendimento de Jameson do pós-modernismo como “um conceito de periodização, cuja função é correlacionar o surgimento de novos aspectos formais na cultura com o surgimento de um novo tipo de vida social.” (JAMESON, 2006, p. 20). Nesta perspectiva, podemos verificar a continuidade de elementos modernistas na sua absorção e readaptação no subsequente pós-modernismo. A linha escolhida permite,

uma orientação que busca a identificar fenômenos presentes no modernismo correlatos a características pós-modernas como a fragmentação do sujeito, a convergência, a apropriação e entrecruzamento de gêneros e estilos. O sentido dessa opção é também a identificação de formas que, embora tenham se intensificado com as novas tecnologias, são expressões que não dependem do suporte digital, e que, não raras vezes, são entendidas como frutos do mundo digital. Consideramos assim as dificuldades existentes tanto no que diz respeito às nomenclaturas e conceitos, quanto à categorização dos elementos que flutuam no ciberespaço reconhecendo a urgência de uma delimitação precisa de conceitos que permitam classificações mais estáveis.

. Da mesma forma que Jameson aponta a cidade como elemento que exige novo “instrumental perceptivo”, o *videogame* exige novas habilidades cognitivas e até mesmo físicas. Talvez seja a cidade virtual que exija uma outra técnica de linguagem para circulação nos seus símbolos. Um dos nós que dificultam uma navegação menos difusa neste novo mundo perceptivo é a velocidade do desenvolvimento e transformação das novas mídias digitais. Neste processo, as antigas estradas virtuais parecem estar dando lugar a corredeiras de informação.

Convergências e dispersões: do poetodrama pessoano ao avatar digital

Tenho mais almas que uma.
Há mais eus do que eu mesmo.
(Ricardo Reis)

A obra do poeta Fernando Pessoa, constitui-se, em parte, pela tensão gerada entre os heterônimos cujas características de estilo os constitui também como personagens. Para cada um deles havia uma descrição própria, eles eram poetas com estilos diferentes entre si e bem definidos. A densidade da criação destes personagens chegou a tal ponto que Fernando Pessoa redigiu as cartas que eles teriam trocado entre si. A heteronímia pessoana foi caracterizada como *poetodrama*, pelo crítico literário José Augusto Seabra, nela já se insinuavam elementos que seriam, mais tarde, significativos para as discussões acerca do universo da narrativa digital. O primeiro aspecto a ser sublinhado é a fragmentação ou multiplicação do sujeito, tema que percorre o modernismo, sendo insistentemente ressaltado pela crítica literária, pela psicologia com Freud e Lacan, encontrado nas pinturas cubistas de Picasso, ou na literatura, com Pessoa. As derivações desta idéia levam à concepção de um sujeito dessacralizado como, segundo Rüdger, Nietzsche descreveu.

Uma das primeiras interfaces eletrônicas a permitir interação entre jogadores em mídias digitais, foi o “Street Fighter”. Esse jogo foi um grande sucesso e possibilitou a experiência em massa de interfaces convergentes com som, animações e texto, onde o interator poderia escolher qual personagem gostaria de ser. Eram disponibilizados oito personagens, cada um representando um país diferente e, para cada um desses avatares, havia vantagens e desvantagens, golpes especiais e identidades próprias. A maneira de jogar variava de acordo com o personagem escolhido, assim, o interator teria que aprender os golpes de seu herói preferido para avançar no jogo. Caso não houvesse desafios, a inteligência artificial controlaria os opositores, no entanto, se alguém estivesse jogando sozinho na máquina qualquer pessoa poderia desafiá-lo, bastando inserir uma ficha no aparelho, assim o jogo passava a ser exclusivamente entre os dois agentes. O Street Fighter possibilitava o enfrentamento entre uma dupla de jogadores,

mas, posteriormente, outros jogos estimulavam a cooperação entre mais jogadores para o decurso do enredo. Jogos como Golden Axe, Vendetta e Double Dragon, constituíam interfaces para dois ou até quatro jogadores, todos com características diversas entre si. A experiência desses jogos, anteriores à internet, revela uma interação por meio de uma linguagem digital, que assume ora características do drama - na medida em que os jogadores têm que representar personagens - ora da épica, quando têm que vencer desafios e nós narrativos que tentam impedir o desenvolvimento da história, além, é claro, da possibilidade de cada usuário ser, ora um personagem, ora outro.

O teatro de poetas em Fernando Pessoa, encontra, indiretamente, uma outra expressão cultural, numa manifestação que envolve, o drama, o jogo e a narrativa: o RPG (Role Playing Game). Este fenômeno, anterior às interfaces digitais, teve e tem grande penetração e poder de interação desde a década de 70. Em termos literários, ele talvez seja o fundador da estrutura do MUD. Os clássicos do RPG, como *Vampires*, *Dungeons and Dragons* e *Gurps*, são peças em que cada jogador assume um personagem, baseado no cruzamento de características definidas em um livro chamado Livro do Jogador. No caso do *Dungeons and Dragons*, o jogador pode ser, por exemplo: bárbaro, druida, paladino; pode escolher a sua espécie entre anões, humanos, elfos; e ainda pode escolher o caráter bom, mau, neutro ou caótico. Cada uma dessas definições é usada na montagem de uma ficha que funciona como a programação do jogador. Esta ficha dirá quais habilidades e pontos fracos ele tem. Sob a condução de um mestre, escolhido entre os jogadores (geralmente o mais experiente), cada RPG conta com um série de livros que orientam a construção da história, descrevem personagens antagonistas, e instituem as regras do jogo. A interação no RPG é limitada a um número relativamente baixo de participantes envolvidos na ação, devido à grande complexidade de ações as quais o Mestre teria que controlar caso fossem muitos jogadores.

O grande salto possibilitado pela internet, com relação aos jogos entre vários jogadores, foi no sentido de permitir a presença de milhares de agentes, na medida em que destruiu fronteiras espaço temporais, num movimento contíguo ao da arte moderna cuja história “que se estendeu dos impressionistas, de Cézanne até Mondrian e Pollock, foi a história da demolição das estruturas de espaço e tempo, de movimento e ordem dos modelos visuais legados pela tradição” (Santaella, 2005, p. 252)

No universo digital dos MMORPG, os algoritmos exercem a tarefa do mestre, são eles que orientam as possibilidades narrativas, e permitem a interação, em alguns casos, de milhares de usuários simultaneamente. Esta característica faz com que, nesses meios,

boa parte das estratégias narrativas que habitualmente eram atribuídas a um sujeito narrador interno a diegese passam agora a ser assumidas por dois sujeitos simultaneamente de um lado, o interator, sujeito físico que se deixa imergir na simulação, e, espécie de demiurgo que faz desencadear os acontecimentos da diegese; de outro, um sujeito-SE, um programa de geração automática de situações narrativas, que dialoga com o primeiro. Cabe a esse programa, senão decidir concretamente o que vai acontecer (uma vez que isso depende também das decisões tomadas pelo interator, estabelecer o universo de eventos permitidos e as condições para que aconteçam) estabelecer o universo de eventos permitidos e as condições para os acontecimentos possíveis no universo diegético.” (MACHADO, 2002, p.92)

Arquitetado para máquinas Arcades¹, o Street Fighter possibilitava o enfrentamento PVP². Embora muito antes, consoles com o Odyssey 100, Atari 2600, ou mesmo o Telejogo da Philips, tenham oferecido jogos que permitiam combate entre jogadores, os modelos arcades popularizaram a interface eletrônica do *game* devido às relações comerciais, posições estratégicas de distribuição e comércio. De certa forma, pode-se dizer que os Fliperamas³ facilitaram a proliferação do jogo devido ao preço relativamente baixo do acesso, por meio de fichas pré-pagas, o que promoveu uma massiva popularização das máquinas, que eram disponibilizadas em estabelecimentos comerciais facilmente encontradas em qualquer cidade de porte médio.

Os fliperamas também podem ser encarados como pontos de interação social, se firmaram como idéia e lugar onde uma comunidade se integrou por meio de técnicas, símbolos e maneiras sociais comuns. Na Argentina, Beatriz Sarlo descreveu esses ambientes:

O ruído da música – uma percussão que se repete sem variações, contra o fundo de uma melodia brevíssima, bem simples, que também é repetida e invariável – mistura-se a outra série de sons: apitos, golpes metálicos, golpes surdos, súbitas ondas elétricas, matracas, acordes de sintetizador, tiros vozes irreconhecíveis, boing, tong, clash, a trilha sonora do desenho animado. (SARLO, 2000, p. 42)

Muito se tem discutido a respeito das relações de causa e consequência entre técnica e os fenômenos culturais, Howard Rheingold sugere um certo determinismo da técnica quando diz que “maneira pela qual as mídias anteriores dissolveram fronteiras sociais relacionadas com o tempo e o espaço, as mais recentes mídias das comunicações mediadas por computadores parecem dissolver também as fronteiras da identidade.”(RHEINGOLD, 2005, p. 446). Neste sentido Rheingold parece divergir de Lemos em proposição supracitada, por estabelecer um sentido consecutivo entre o aparecimento de novas tecnologias e as transformações culturais envolvidas. Para nós, interessa especialmente identificar relações entre os processos, mas sem fixar um sentido de causa e efeito entre elas. Preferimos considerar que há uma imbricação, ou entrecruzamento destas características que permitem sua emergência.

Estilos em confluência

Penetra surdamente no reino das palavras
Lá estão os poemas que esperam ser escritos.
(Carlos Drummond de Andrade)

Como o poeta Carlos Drummond de Andrade apontava, no alto modernismo brasileiro, a matéria da poesia era a palavra, ela era o material simbólico disponível para se fazer arte. Assim, na era da cibercultura, como afirma Mark América, o material simbólico está todo na rede, a tal ponto que talvez devêssemos cantar: penetra

¹ Arcade é a denominação dada às máquinas de videogame geralmente colocadas em estabelecimentos públicos de entretenimento.

² Player versus player é o enfrentamento direto entre dois jogadores.

³ O nome Fliperama foi dado às primeiras máquinas de diversão eletrônica, construídas com dispositivos elétricos e mecânicos, onde uma bola de metal podia ser rebatida por flips, controlados pelo jogador através de dois botões situados nas laterais da máquina. A denominação se estendeu aos estabelecimentos que as disponibilizavam.

surdamente no reino dos bits. A criação na multimídia celebra a existência do que Mark Amerika chamou de

“conteúdo criativo”, isto é, o texto, as imagens, a música e os recursos gráficos disponíveis para todos nós seriam sampleados de outras fontes on-line e manipulados digitalmente para se tornarem construções “originais”, que sejam imediatamente importadas pelo mundo narrativo que você está criando. (AMERIKA, 2005, p. 142)

É possível considerar que este universo simbólico apresentado por Mark Amerika, para onde convergem fragmentos de tudo, tenha relação com a articulação descrita por Jameson, quando relaciona a fragmentação dos estilos e gêneros bem definidos no modernismo, com o surgimento do pastiche no pós-modernismo. Embora Jameson, critique o pastiche que considera “a paródia pálida, a paródia que perdeu seu senso de humor” (JAMESON, 2006, p. 23), ele coloca esse recurso como uma espécie de ponto de convergência dos estilos provenientes do modernismo, mas sem aquele sentido encontrado na paródia, a “pastichização” dos estilos seria uma característica do pós-modernismo e

talvez a imensa fragmentação e particularização da literatura moderna – a sua explosão em uma infinidade de estilos e maneirismos distintos e particulares – prenuncie tendências mais profundas e gerais na vida social como um todo. (JAMESON, 2006, p. 22)

Essas tendências, seja mediante os aspectos técnicos ou os simbólicos, se é que podemos separá-los, foram incorporadas de alguma forma à maneira com que o *videogame* se instaurou na contemporaneidade, principalmente pelo desenvolvimento e convergência da tecnologia. Desse modo os MUDs⁴ incorporam intensamente qualquer estilo, técnica ou gênero que se apresente, tudo que se possa colocar em experimentação simultânea, é colocar *in ludere*. Precisamos, nesta etapa, esclarecer que a convergência de que estamos falando não se resume apenas ao agrupamento de mídias num mesmo suporte. Embora esta seja uma das facetas do fenômeno, é importante ressaltar que outros tipos de convergência vêm orientando os fluxos simbólicos no ciberespaço, um movimento que começa antes de seus suportes midiáticos. Assim tanto convergem mídias, estilos e pessoas.

Uma outra questão em que influi a existência dos *videogames* diz respeito ao seu potencial como instrumento narrativo. Sabemos que um certo número de histórias envolvem a construção e agência nesses meios. O problema que se apresenta, é identificar as formas de apropriação simbólica que uma tecnologia faz da outra. Nossa opção aqui segue a idéia de que “a beleza narrativa não depende do meio.” (MURRAY, 2002, p. 255). No entanto, não é consensual o fato de o *videogame* se instaurar como narrativa, sendo ele uma interface entre o jogador e a máquina, pode ser analisado como um instrumento cujo valor estético estaria ligado a qualidades intrínsecas às estruturas interfaciais do programa.

Os elementos ali dispostos, quando permitem a movimentação de sua estrutura, apresentam um quadro hierárquico de movimentação com diferentes graus de permissividade. Propõe uma organização de raciocínio onde o uso fluente e espontâneo é considerado, na maioria das vezes, indício de um bom planejamento de interfaces.” (FREITAS, 2005, p. 189)

⁴ Multi User Dungeon, ambientes hipertextuais que permitem a participação de vários agentes.

O videogame Quake, um clássico dos jogos 3D em primeira pessoa, naqueles onde a imagem do protagonista nunca aparece, a estrutura do roteiro parece ser bem parecida com a estrutura da literatura épica. Nesses jogos, o que define o personagem é sua movimentação no ambiente, e o comportamento dos antagonistas. Na verdade o jogador é o centro da navegação e o ponto de referência dos personagens, como é o caso do herói épico. Vários monstros, de vários níveis de habilidades, correm na direção do centro da tela, ou seja, parecem querer rasgar a malha de *pixel* e pular para o espaço real, sendo que o que justifica sua presença é a necessidade de se criar um nó narrativo que pretenda impedir o prosseguimento do protagonista. Esses *dungeons* são habitados por monstros comuns e monstros chamados de chefes. Os monstros comuns aparecem como vários indivíduos de uma mesma espécie e cada monstro-chefe é um exemplar único durante todo jogo, geralmente num fechamento de fase. Um dos desafios de Quake é derrotar o Shub-Niggurath, um *monstro-chefe* feito de fogo, três vezes maior do que o herói, que arremessa bombas flamejantes e flutua sobre um lago de lava vulcânica. Feito de terra em vez de fogo, mas de forma tão semelhante, é o Adamastor de Camões. Petrificado num rochedo que surge em mar aberto, como representação simbólica do tempestuoso Cabo da boa esperança, o Adamastor é o clímax da fase, é um nó narrativo, uma convergência de acontecimentos. Seria ele o irmão de pedra do Shub-Niggurath? Qual deles Camões descreve?

“Tão grande era de membros, que bem posso
Certificar-te que este era o segundo
De Rodes estranhíssimo Colosso,
Que um dos sete milagres foi do mundo.
Cum tom de voz nos fala, horrendo e grosso,
Que pareceu sair do mar profundo.
Arrepiam-se as carnes e o cabelo,
A mi e a todos, só de ouvi-lo e vê-lo”
(Luís Vaz de Camões)

Um outro aspecto intrigante desta aproximação, é maneira pela qual se dá o desenredo, a maneira como o herói derrota o monstro fazendo a pergunta: “Quem és tu? Que esse estupendo/Corpo, certo, me tem maravilhado” (CAMÕES). Ao sugerir o ato reflexivo, Vasco da Gama derrota o Adamastor com as armas da razão. Mas que razão derrotaria *Shub-Niggurath*? Ao que parece, a reflexividade no *game* é seu ponto chave de entendimento. O que explica essa afirmação, são os níveis de dificuldade dos *videogames*. No caso de jogos como o *Quake*, os algoritmos que controlam a velocidade, a porcentagem de danos causados pelos antagonistas, a variação das animações, são subordinados a uma variável regulada pelos limites humanos de navegação. Em outras palavras a narrativa deve

Aparecer como um campo de possibilidades governado por um programa, ela deve existir como um repertório de situações, manejado por uma espécie de máquina de simulação, capaz de tomar decisões em termos narrativos, a partir de uma avaliação exercida por esse receptor ativo e imerso (o usuário). (MACHADO, 2002, p. 91)

Assim, o movimento das animações, os parâmetros dos monstros, são baseados na premissa de que o jogador ganhe. Nenhum jogo comercial se baseia na derrota do jogador, pois os jogos não seriam “jogáveis” porquanto seria impossível depreender seu

conteúdo simbólico, muito menos manipular a interface. Por isso o limite humano de navegação é aquilo que está sendo testado, vencer o *Shub-Niggurath* é uma reflexão do tipo “quem és tu?”. Assim, quando o monstro de fogo revela seus movimentos, o interator descobre seu ritmo, e pontos fracos, podendo derrotá-lo e seguir adiante no jogo.

O problema de analisar a experiência em jogo, é que ela é indescritível por meio de palavras. Mas é verdade que tampouco as palavras estão interessadas em substituir a experiência *in game*. Todos os exemplos dados aqui são, portanto, reduções daquilo que uma experiência lúdica significa. O que pretendemos então, com esses exemplos, é colocar em jogo a idéia de que o protagonista é uma peça-símbolo que se move entre outros signos intermediados por tecnologias de inteligência artificial.

Algumas contraposições

Um ponto importante a ser ressaltado, é o tensionamento entre a idéia de jogo como narrativa e o entendimento do jogo inserido naquele universo que Steven Johnson chamou de cultura da interface:

“minha definição, a definição que se estende por todo *Cultura de interface*, pressupõe que a interface é na realidade todo o mundo imaginário de alavancas, canos, caldeiras, insetos e pessoas conectados – amarrados entre si pelas regras que governam esse pequeno mundo. Isso, para mim, é uma interface em seu modo de arte elevada. De certa maneira, a proposição máxima de Cultura de interface é que precisamos ver um jogo como Riven não como relacionado com o filme ou com o romance, o que é a maneira convencional de falar sobre ele, mas como um parente próximo de uma barra menu de planilha, ou até de uma lixeira digital.” (JOHNSON, 2001, p. 5)

Diferentemente dos MUDs baseados em textos e dos RPGs clássicos, uma experiência em MMORPG é baseada no controle de imagens e animações, assim, cada objeto tem sua descrição minuciosa e cada avatar funciona como um banco de dados, que armazena todas as informações decorrentes de suas atitudes durante a experiência imersiva. Nesses jogos de experiência massiva em tempo real, todo desenvolvimento do personagem é gravado nos servidores do jogo, todas as nossas ações ficam memorizadas depois que desligamos o computador, de forma os pontos de experiência que ganhamos matando monstros, as novas habilidades no uso da espada, ou as magias aprendidas, podem-se aplicar àquilo que Lucia Leão chamou de poética do banco de dados. Mas mesmo assim

A narrativa é matéria de que são feitos os mundos MUD. Todas as pessoas, coisas, e lugares têm uma história. Todo objeto em uma MUD, da identidade do seu personagem à cadeira em que ele está sentado, possui uma descrição escrita que é revelada quando você decide olhar para o objeto. (HEINGOLD, 2005, p. 458)”

De alguma forma Baudrillard ou Mark Amerika falam em desnarratividade dos novos meios, no entanto, nossa proposta aqui não é por uma definição entre um termo ou outro, mas no sentido de entender a linguagem expressiva nesses novos meios como narrativa e também como interface. Neste mundo simbólico, o que define a navegação é

o gesto no teclado, reproduzido na tela, a partir da compreensão dos signos que se apresentam.

A principal motivação da necessidade de se compreender o ciberespaço como linguagem, bem como as adaptações do sujeito dessa linguagem decorre da imensa transformação no campo relações sociais. Segundo Rüdiger, quando comenta o pensamento de Nietzsche, afirma que para o filósofo “o sujeito é uma ficção criada no curso da interação social, dentro de condições históricas determinadas” (RUDIGER, 2002, p. 37), portanto toda discussão sobre poder, política e liberdade, é também uma discussão sobre linguagem.

Neste contexto, é preciso pois entender que

a linguagem hipertextual e a estrutura em rede reforçam características anteriores, principalmente da quebra de linearidade, crescendo, neste caso, a possibilidade de interação. As linguagens anteriores (a das Artes, a poética ou a da televisão) haviam aberto o caminho para essa linguagem hipertextual.(CAPARELLI, 2002, p. 142)

Outra crítica feita às mídias digitais, tem sido o alto grau de repetitividade por que perpassam seus caminhos representacionais. É bem verdade que os *videogames*, além de repetirem uma estrutura mais antiga, são experiências cujos requisitos de interação são obtidos por meio de atividades repetitivas, mas “aquilo que costuma ser chamado de repetição ou redundância, quando se julgam as mensagens das mídias, deveria ser repensado, uma vez que, de fato, tudo parece se repetir, a repetição se dá dentro de uma diversidade funcional do caráter comunicativo diferencial de cada mídia” (SANTAELLA, 1996, p. 39)

A repetição aparece também como elemento viral que dissolve a subjetividade, o mesmo comportamento do vírus de computador. O Vírus, tanto como o bot⁵, são autômatos cuja função principal é encontrar formas de repetir ações predeterminadas, em muitos casos danosas para os sistemas em rede. Assim, são de fato elementos que além de substituírem a subjetividade podem por abaixo grandes servidores. Num MMORPG chamado Tibia, a presença do bot, tem causado grande instabilidade entre os jogadores. Os bots para esse jogo permitem que o *avatar* jogue sozinho, ou seja, elimina completamente o sujeito. O que explica o uso do bot, neste caso, é o fato de que o *Tibia* é um jogo onde os agentes competem por poder, e o poder só pode ser adquirido com o acúmulo de pontos de experiência, o que significa muitas horas *online*, o bot funciona como um piloto automático que libera o jogador do jogo. A grande revelação desta ferramenta, é que boa parte do ato de jogar constitui-se de atividade de repetição subjetivamente vazia, que pode ser substituída por um autômato.

Um símbolo desse elemento no cinema é o Smith do filme *Matrix*, como muitos vírus, este antagonista age de modo a se clonar em outras consciências, sendo que seu único objetivo é destruir o protagonista *Neo*. A metáfora do Smith nos remete à descrição de Rüdger sobre os jogos: “os protagonistas desses jogos operam, em geral, como imagens de nossos alter-egos, figuras sujeitas à todo tipo de reificação e no limite, destruição” (Rüdger). Neo é a metáfora da subjetividade única, é o anagrama One. Nesse caso, a subjetividade de Neo, é apontada como salvadora, e messiânica. Seu poder é a capacidade de enxergar o código binário, digital, por trás da ilusão analógica. Da mesma forma, paralelamente, uma das maneiras de impedir a ação de um bot num determinado sistema é inserir uma imagem analógica a qual o autômato não consegue

⁵ Diminutivo de Robot, são programas que realizam ações automaticamente e podem derrubar uma rede. Um bot, por exemplo, pode ser programado para cadastrar contas de e-mail, vários bots acionados sobrecarregariam o sistema.

decodificar. Falamos aqui daquelas letras e números que alguns *sites* demandam quando queremos nos cadastrar. Elas são para o bot uma mapa de *pixels*, ele tem dificuldades para reconhecer, ali, números e letras.

Uma hipótese

Nossa proposta, neste trabalho, é de que o aspecto lúdico está organizando critérios de experimentações com estas linguagens, que podem vir a ter função religiosa, artística, moral e qualquer outra que se apresente entre homens e linguagens. Tomamos o jogo entendendo que ele é “forma significante, como função social.” (HUIZINGA, 2005, p. 6). Assim, o respaldo aqui sugerido é que “encontramos o jogo na cultura, acompanhado-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos” (HUIZINGA, 2005, p. 6)

Em História Social da Literatura e da Arte, *Arnold Hauser* alega que as primeiras expressões pictóricas eram naturalistas de uma forma tão intensa que somente o impressionismo teria retomado. Segundo ele, o artista paleolítico tinha uma relação religiosa com as representações, visto que as obras eram pintadas em fundos de cavernas, umas por cima das outras e, muitas vezes, mostravam sinais de terem sido atingidas por objetos de caça como lanças e flechas. De acordo com o autor, essa relação da arte com a realidade seria uma relação religiosa, pela qual o homem deseja ter poder mágico sobre sua caça ou sobre a realidade. As representações na caverna de Lascaux, que mostram animais flechados, significavam o desejo do homem em obter sucesso na sua caçada, como se por extensão, o que acontecesse na pintura pudesse ser reproduzido na realidade.

O argumento de Hauser para afirmar que os primitivos não tinham uma intenção propriamente artística ainda que somente decorativa, funda-se na evidência de que os trabalhos ficavam em locais pouco propícios à sua contemplação, e a superposição de figuras corroboraria este argumento. No entanto, atribuir caráter unicamente religioso ao fato parece prematuro na medida em que outras hipóteses não podem ser descartadas, como, por exemplo, a função lúdica que poderiam exercer tais pinturas. Segundo Marshall McLuhan, “a transformação da Arte numa espécie de substituto civilizado dos jogos e rituais mágicos é a estória da destribalização que ocorreu com a alfabetização” (MCLUHAN, 1971, p. 266). Parece claro aqui que *McLuhan* trata de um outro período, mas a relação que estabelece segue um critério que postula princípio de continuidade entre o que acontece como jogo, rito e arte, o que sugere um movimento recorrente nestes processos de representação. Neste âmbito, entendemos o jogo como formação capaz de ordenar, ou motivar, processos de experimentação de linguagem mediante o confronto de desejos e realidade.

Seguindo essa linha, acreditamos que o videogame exerça o papel de colocar em jogo as linguagens decorrentes neste processo de reconfiguração das relações humanas, mediados pelo artifício das novas tecnologias digitais. Ele tem mostrado uma capacidade conversiva, tanto de linguagens quanto de técnicas. Não se trata somente de encará-lo como ferramenta de narrativa pelo fato de haver concatenação de acontecimentos, mas encará-lo como a linguagem que o cria e nele se experimenta para ver como, por meio de nós, ela vai se estabelecer.

No espaço lúdico quaisquer características, sejam de estilo de época, sejam de gênero, são colocadas em operação conjunta desde que haja meio técnico para tal empreitada. Assim, tomamos os movimentos dispersivos ou convergentes como

orientadores de nossas escolhas, reconhecendo a instabilidade do sujeito perante tão intensas transformações no universo cognitivo colocado num mesmo jogo, assim “As máscaras e exposições de si são a parte da gramática do ciberespaço, do mesmo modo que os cortes rápidos e imagens intensas são parte da gramática da televisão. A gramática da CMC (comunicação baseada em computador) envolve uma sintaxe de jogo de identidades: identidades exploratórias estão disponíveis em diferentes manifestações da mídia”. (RHEINGOLD, 2005, p. 465)

Referências Bibliográficas

- AMERIKA, Mark. **Escrita no ciberespaço: notas sobre narrativa nômade, net arte e prática de estilo de vida**. In: LEÃO, Lúcia. **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Editora SENAC, 2005.
- ANDRADE, Carlos Drummond de. **Obra Completa**. Rio de Janeiro: Companhia Aguilar, 1964.
- CAPARELLI, Sérgio. Infância digital e cibercultura. In: PRADO, José Luiz Aidar (org). **Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas**. São Paulo: Hacker Editores, 2002.
- CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet: Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- FREITAS, Julio César de. **O design como interface de comunicação e uso em linguagens hipermidiáticas**. In: _____ **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Editora SENAC, 2005
- JAMESON, Frederic. **A virada cultural: reflexões sobre o pós-modernismo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.
- JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2001
- LEMO, André. **Aspectos da Cibercultura: Vida social nas redes telemáticas**. In: _____. **O sujeito no ciberespaço**. In: PRADO, José Luiz Aidar (org). **Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas**. São Paulo: Hacker Editores, 2002.
- LEÃO, Lúcia. **O Labirinto da hipermídia: Arquitetura e navegação no ciberespaço**. São Paulo: Iluminuras, 1999
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itá Cultural: Unesp, 2003.
- PRADO, José Luiz Aidar (org). **Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas**. São Paulo: Hacker Editores, 2002.
- PESSOA, Fernando. **Obras Completas**. Rio de Janeiro: Companhia Aguilar
- SANTAELLA, Lúcia. **Cultura das mídias**. São Paulo: Experimento, 1996.
- _____. **Panorama da arte tecnológica**. In: LEÃO, Lúcia. **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Editora SENAC, 2005
- SARLO, Beatriz. **Cenas da vida pós-moderna: intelectuais, arte e videocultura na Argentina**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2000.
- RHEINGOLD, Howard. **MUDs e identidades alteradas**. In: _____. **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Senac, 2005.