

MÉDIAS DIGITAIS

Videojogos e Cultura da Simulação

Luís Filipe B. Teixeira

PDF - ISBN 978-989-99157-1-8
EPUB - ISBN 978-989-99157-0-1

MÉDIAS DIGITAIS

Videojogos e Cultura da Simulação

Projeto gráfico: Carol Cavalcanti.

Diagramação: Carol Cavalcanti e Mariana Lins (mariana.olins@gmail.com).

Ilustração da capa: 'Espinha Dorsal', por Engrácia Cardoso.

Catálogo na fonte

Bibliotecária Maria Valéria Baltar de Abreu Vasconcelos, CRB4-439

T266m

Teixeira, Luis Filipe B.

Médias digitais: videojogos e cultura da simulação [recurso eletrônico] / Luis Filipe B. Teixeira. – Recife: Núcleo de Estudos de Literatura e Intersemiose (NELI / PPGL / UFPE / CNPq), 2014.

157 p.

Inclui referências.

EPUB ISBN 9789899915701

PDF ISBN 9789899915718 (on-line)

1. Cultura e Tecnologia. 2. Videogames. 3. Cross Media. 4. Mídia digital.
5. Ludologia

I. Título.

303.4833 CDD (22.ed.)

UFPE (CAC 2014-166)

Luís Filipe B. Teixeira

MÉDIAS DIGITAIS

Videojogos e Cultura da Simulação



Coleção de E-books do Núcleo de Estudos
de Literatura e Intersemiose



UNIVERSIDADE
FEDERAL
DE PERNAMBUCO

<http://www.ufpe.br/letras>
Departamento de Letras – UFPE



NELI
Núcleo de Estudos
de Literatura e Intersemiose

Recife, 2015

Índice

9	Prefácio (Erick Felinto)
13	Press START [Introdução] Ecrãoesfera: (Vídeo) Digital (Game) Media, Cibercultura e Cultura de Simulação
15	Prólogo
17	1. Convergência/'hibridismo' e experiência de mediação
18	2. Cultura digital e Cibercultura: Genealogia da nossa contemporaneidade
20	3. Do oral à(s) tecnologia(s) escrita(s): Antigos e Novos Médias
24	4. Os (vídeo) digital (game) media e a cultura de simulação: A emergência da Ludologia/Game Studies
26	5. A dimensão educativa: Aprender para se jogar e jogar para se aprender
29	6. A dimensão ergódica e performativa inerente aos videojogos e jogos digitais
30	Coda
31	Game On [Capítulo 1]
33	Jogo #1/Nível #1: Ludologia: Uma disciplina emergente?
37	2001: "Odisseia" ludológica (Ano Um...)
40	Um programa de investigação

45	Jogo #1/Nível #2: Ludologia: O estado da arte ou «2001: Odisseia...» ludológica
48	Contextualização
51	Laboratórios, Centros, Revistas, Congressos
55	Perspectivas

59 Sub specie ludi [Capítulo 2]

61	Jogo #2/Nível #1: Do instinto de jogo aos jogos do imaginário
77	Jogo #2/Nível #2: Em torno da fenomenologia do jogo cerimonial: Do «lúdico» à categoria operatória do sagrado.

91 «Os (video)jogos são mais que jogos» [Capítulo 3]

93	Jogo #3/Nível #1: Simulação ergódica (jogabilidade) vs ficção narrativa: Uma discussão (não-)radical.
101	Jogo #3/Nível # 2: Videojogos: Um (novo) Média para a educação.
113	Jogo #3/Nível #3: Games e Literatura Electrónica: Continuidades, Reconfigurações e Metamorfoses

133 Game Over [Conclusão]

138 Bibliografia

Prefácio

Erick Felinto

A emergência da cultura digital acarretou o surgimento de um variado leque de novas questões, assim como a reconfiguração de muitas outras já antigas, nos âmbitos mais diversos das ciências humanas, da antropologia à filosofia e aos estudos de comunicação. Uma dessas questões – que não é exatamente inaudita, mas que adquiriu significações e consequências singulares na contemporaneidade – é precisamente o tema do virtual. A centralidade do tema é claramente expressa na quantidade de trabalhos dedicados a ele. Em seu volume singelamente intitulado “The Virtual”, Rob Shields afirma que o termo se tornou uma ideia-chave para políticas governamentais, práticas cotidianas e estratégias de negócios”. Essa presença ostensiva do virtual na sociedade o torna simultaneamente uma qualidade e um problema. De fato, seu caráter pervasivo e pregnante se constitui em um desafio para os pesquisadores, pois torna-se cada vez mais difícil isolá-lo como objeto de estudo numa cultura onde tudo parece ser dirigido pela lógica do digital. E efetivamente, uma das perguntas que se impõe à nossa atual cultura mediatizada é como distinguir entre o “real” e o “virtual”.

Luis Filipe B. Teixeira aceitou o desafio com denodo, elegendo o campo dos jogos eletrônicos como domínio de estudos privilegiado para a análise do virtual. Mas isso não torna sua tarefa mais fácil. Do mesmo modo como o virtual parece constituir um fenômeno difuso na cultura contemporânea, a lógica do jogo e do entretenimento dominam a sociedade hipertecnológica. Se a indústria dos *games* adquiriu relevância econômica e social maior que a cinematográfica, é porque responde aos anseios de uma cultura onde o lúdico se apresenta como eixo

fundamental – algo que o filósofo checo-brasileiro Vilém Flusser havia percebido com clareza já no momento da emergência da chamada cibercultura. A bibliografia sobre o tema, já na casa das dezenas de volumes, só faz crescer e complexificar o cenário com que nos defrontamos.

Todavia, o livro de Luis Filipe nos apresenta uma contribuição inovadora, ao dissecar, de forma elegante e didática, os princípios filosóficos mais essenciais sobre os quais se assenta a cultura da simulação e do jogo. Mais que isso, ele nos oferece uma espécie de arqueologia da mídia que busca as raízes mais profundas e as origens (aqui entendidas num sentido benjaminiano) desses fenômenos. Adepto nos domínios da crítica literária – que, aliás, entretém interessantes conexões com o universo dos jogos eletrônicos – Luis Filipe produz um texto de estilo saboroso, ao mesmo tempo que denso e informado. Seu treinamento no campo da teoria da literatura lhe oferece o instrumental necessário para uma investigação da dimensão estética dos videogames e da cultura da simulação. Não podemos esquecer que um dos aspectos mais importantes da cultura digital é precisamente seu apelo estético, expresso com clareza na problemática do design dos diversos aparatos e das interfaces tecnológicas. Aliás, nesse universo singular mostram-se claramente as conexões históricas e genealógicas que o Ocidente teceu entre arte, religião, ritual e a estruturação das subjetividades.

Como seria de se esperar, a categoria da narração adquire importância central no estudo de Luis Filipe. Afinal, é preciso investigar de que modo narrativa articula-se no domínio dos jogos eletrônicos, mas também em que sentidos o próprio universo da literatura se reconfigura face a esses novos fenômenos. Para autores como Hans Ulrich Gumbrecht, a emergência dos média eletrônicos roubou da literatura sua primazia como instância de produção do ficcional e como instrumento de difusão dos discursos sociais e práticas pedagógicas. A literatura se constituía, como afirmou Friedrich Kittler, no grande gargalo pelo qual todo significado transitava na sociedade pré-mediática. Com a separação dos canais em sinais auditivos, visuais e táteis, a materialidade dos meios e suas configurações tecnológicas adquiriram valor essencial.

Luis Filipe B. Teixeira demonstra estar atento a todas essas radicais transformações históricas, sem perder de vista em tempo algum o seu objeto central. Enganam-se aqueles que consideram a cultura dos jogos eletrônicos como objeto menor, indigno da atenção dos pesquisadores das Humanidades. O trabalho que temos diante de nós dá testemunho de sua importância. Efetivamente, a plena compreensão da cibercultura e da sociedade hipertecnológica exigirá investigações exaustivas da cultura da simulação que lhes serve como pilar de sustentação. Nesse sentido, poderíamos dizer que o entretenimento e os jogos tornaram-se temas muito sérios para o intérprete da contemporaneidade. Como bem mostra Luis Filipe, o papel dos novos média nos domínios da educação e das práticas pedagógicas deverá ser, por exemplo, cada vez mais determinante.

Por tudo isso, o livro de Luis Filipe Teixeira constitui um guia importante para que possamos nos mover bem nos labirintos da sociedade mediática. O grande perigo que nos acossa hoje é a perda da diversidade cultural e dos horizontes de

experiência. Menos que se lamentar pelo declínio de formas de experiência cultural tradicionais, como a literatura, o que necessitamos é encontrar meios de fomentar o convívio harmônico entre os diferentes média e suportes expressivos. Para tanto, faz-se necessária uma educação para os média, algo de que nossas escolas e universidades parecem ainda não se ter dado conta. O navegante hipertextual da cultura tecnológica deve aprender a mover-se pelas várias materialidades, interfaces e canais de sentido da cultura contemporânea, deve familiarizar-se com as gramáticas e ambientes mediáticos que o cercam de todos os lados. A presente obra representa, com certeza, uma importante contribuição a esse processo. E o faz, como nos videogames, de forma lúdica, prazerosa e desafiadora. O leitor não é aquele que deve ser pego pela mão e conduzido, mas antes o parceiro de um jogo que parece não ter fim e que sempre se desdobra em novas possíveis soluções. *Let the games begin...*

pressSTART

[introdução]

Ecrãnoesfera:

Digital (Game) Media, Cibercultura E Cultura de Simulação

«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, 1999:1

«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)

Prólogo

A emergência e consequente popularidade e massificação acelerada da(s) cultura(s) digital(ais) e da indústria dos videojogos, assim como o desenvolvimento das tecnologias digitais de informação e comunicação, resultaram na generalização da consciência das potencialidades, a vários níveis, da cultura de simulação presente nos videojogos e jogos de computador, bem para além do mero entretenimento. Em termos históricos, poderíamos dizer que tal se verificou, sobretudo, a partir de 1985, ano em que foi lançada a Nintendo Entertainment System, usualmente conhecida por NES. Contudo, já antes, nos finais dos anos 70 e princípios de 80, Clive Sinclair tinha criado o ZX Spectrum¹ (o ZX80 em 1979 e o ZX81 em 1981, que custava, na altura, mais de 62 euros, sendo que uma versão em kit era vendida por 45 euros, como é lembrado no Museu virtual de Informática²), conhecido no Reino Unido por Speccy. Este não foi o primeiro computador a sair das suas mãos, pois já, em 1977, tinha criado o Microcomputer Kit 14, que chegou a vender mais de 50 mil exemplares. O Spectrum foi licenciado para os EUA pela Timex e, só para se ter uma breve ideia do sucesso, em 1982, a empresa filial em Portugal, produzia milhares de Spectrum diariamente, chegando (a partir de 1984) a comercializar um clone sob a marca Timex Computer 2048, que chegou mesmo a ser exportado para a Polónia! Foi a época do grande interesse pela computação pessoal e, curiosamente, refira-se que a concorrência a este Spectrum podia mesmo ter nascido a partir de um protótipo criado e terminado em 1981 (ano em que a IBM lançou o seu PC) na Universidade de Coimbra pela equipa de Dias Figueiredo. Este protótipo foi apresentado e comercializado no ano seguinte, em 1982, pela Enertrónica, sob o nome de Ener 1000, funcionando com cartões e podendo ser configurado para sete terminais. O seu teclado já incluía caracteres portugueses, tendo este projecto, apoiado pelo governo da altura, sido considerado como uma “oportunidade de Portugal entrar no mercado dos microcomputadores” (como se escreve no catálogo da exposição “Memórias dos Sistemas e Tecnologias da Informação” (Braga, 2005)).

Não deixa de ser muito curioso, e de uma extrema actualidade, lembrarmos

1 Com o nome original ZX82, lançado inicialmente no Reino Unido pela Sinclair Research, devendo o seu nome ao facto das suas imagens serem a cores, esta máquina chegou a ter, no Reino Unido, em 1983, vendas semanais superiores a 12 mil unidades, acompanhando o sucesso do mais potente *Commodore 64* nos EUA!

2 <http://piano.dsi.uminho.pt/museuv/historias.html> (consultado em 5/01/2010).

hoje estes factos, no momento em que se prefazem pouco mais de 25 anos desde a sua criação, o que também não é por demais lembrar aqui, até por ter sido devido a ele (às suas teclas de borracha, ao seu registo de dados a partir de um gravador/cassetes áudio, o qual nem sempre funcionava como pretendido, bem como à sua biblioteca de mais de 14 mil títulos...) que toda uma geração, bem para além dos fins lúdicos do ZX, se iniciou no mundo da informática e no “dar ordens” a uma máquina a partir da sua linguagem *Basic*. Este Spectrum original deixou de se produzir no início da década de 90, precisamente, com o desenvolvimento da indústria das consolas de videojogos, apesar de ainda ter sido copiado na ex-URSS com o nome de Dubna 48K, lançado em 1991 acompanhado de um manual de *Basic*.

Se dizemos e relembramos tudo isto é, para além do mais, pelo facto do Spectrum ter sido dos computadores que mais fez pela informática pessoal e, sobretudo, neste nosso caso, por se dever a ele o iniciar de muitos jovens no mundo dos videojogos e do que virá a ser a cultura digital, isto na época em que muitos desejavam apenas ter moedas e idade para entrar nos então designados “salões de jogos” para jogarem *flippers* e jogos de arcada, para além, evidentemente, dos “velhinhos” matraquilhos e bilhares. A alternativa acabou mesmo por ser os encontros lúdicos em casa de quem tivesse um Spectrum ligado a uma TV onde se pudessem “correr” os tais primeiros jogos. De todos estes, quem não se lembra, apenas por exemplo, de *Highway* (Vortex, 1985) – em que seres alienígenas invadiam a Terra e ocupavam uma auto-estrada, tendo nós de dirigir uns robôs para que destruíssem um centro de comando? Ou de *Saboteur 1* (escrito por Clive Townsend, 1986), em que temos de penetrar numa nave inimiga, recuperar um disco e fazer com que a base seja destruída? Ou de um *Pinball*, editado em 1984 pela Sagitarian Software? Ou, ainda, de um *Pool*, jogo de bilhar da autoria de Mike Lamb, escrito em 1983? E tudo isto numa máquina com tão pouca capacidade de memória, que não deixa de ser risível em face das suas contemporâneas.

Ora, com o desenvolvimento exponencial da cultura digital, bem como com o incremento da Internet, existente hoje em muitos dos nossos lares, escolas, Universidades e, mesmo, já, nos telemóveis, *tablets* e nas várias plataformas portáteis, a realidade alterou-se por completo e a variadíssimos níveis, passando por alterações fundamentais, quer a nível cultural e social (serão disso exemplos os videojogos tipo *MMO* – *Massive Multiplayer Online*), quer em termos cognitivos, ontológicos, estéticos e fenomenológicos, obrigando a uma reflexão atenta desta cultura de simulação, nas suas múltiplas e interdisciplinares intersecções.

Com efeito, se é certo, como escrevemos anteriormente, que

«a categoria do jogo é constitutiva da pura realização da Vida e da Cultura, [sendo], como no título da obra de Eugen Fink, símbolo do Mundo. A sua

pátria abrange, quer a finitude humana quer a totalidade do mundo» (Teixeira, 2004:157),

também não deixa de ser menos verdade que é, sobretudo, na cultura contemporânea que a categoria lúdica acaba por assumir contornos essenciais, colocando-se no centro das múltiplas dimensões do nosso *Zeitgeist* («Espírito do Tempo») tornando-se, por exemplo, num dos campos fundamentais em que se «joga» o problema da(s) relação(ões) (e da experiência da mediação) entre o Homem e 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 nos vários *MUD's* e jogos *online*³.

1. Convergência/'hibridismo' e experiência de mediação

Sem dúvida que, um dos fenómenos mais marcantes da experiência da nossa contemporaneidade é 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, assim como com a criação de interfaces fazendo convergir ('hibridamente') esse 'real' com o 'digital' e, com isto, criando a «cultura algorítmica»⁴.

Descrita de vários modos («cultura electrónica», «cultura das redes», «cultura digital», etc.), os (*video*) *digital* (*game*) *media* 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: 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 perniciosa industrialização da visão.»

3 Sobre este tema, ver Taylor (2006: sobretudo, 1-65).

4 Subtítulo do livro de Galloway (2006).

E, neste sentido, como acrescenta Galloway (2006: 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: 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, 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.

2. Cultura digital e Cibercultura: Genealogia da nossa contemporaneidade

«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 e da própria «cultura (algorítmica e) digital»⁵. 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», bem como de 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

5 Sobre a noção de ‘cibercultura’, nomeadamente, por relação à ‘ficção’, ver Rosa, 2012.

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 na máxima aristotélica, 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 génese da experiência (humana da) mediação (tecnológica = «téchnê» + «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 (Bolter, 1991; Ong, 1993; Teixeira, 2004). Como muito bem salienta Havelock (2008: 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-gutenberguesino, e texto, que era pós-gutenberguesino.(...) 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, 2001a, 2002, 2004; Aarseth, 1994, 2001).

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), 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 tecnológica⁶, mas 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: 9-10), foi este percurso que nos conduziu, genealogicamente, à ecrãoesfera:

«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 tátil: 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: 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. Do oral à(s) tecnologia(s) escrita(s): Antigos e Novos Médias

Por outro lado, relativamente à oralidade, a invenção da escrita veio alterar o paradigma dos sentidos de recepção e de representação (Pesaresi, 1982; Drucker, 1994, 1999). Com efeito, sendo o ouvido o nosso primeiro sentido de acesso e construção da linguagem (desde logo, no próprio útero materno), desde o nível onomatopeico, com a escrita passamos ao registo visual, isto é, a visão procede a

⁶ Nunca será por demais lembrar que o conceito grego de *lóγος* pressupõe um conteúdo bem mais amplo e abrangente que a *simples* tradução pelo seu «equivalente» latino de *ratio*, bem mais «imperial» e reducionista!!

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 arrepio 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: 30-31)⁷

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.⁸

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: 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),

7 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: 30-32).

8 Sobre este tema, por exemplo, ver o catálogo de uma exposição efectuada no Museu das Comunicações entre Outubro de 2000 e Março de 2001, coordenado por Araújo (2000).

estando, por isso, perto do cinema.⁹

Paralelamente, em especial a partir do desenvolvimento da imprensa de massas a partir do século XIX, assente na implementação de um conjunto de inovações tecnológicas as quais permitiram, sobretudo, um aumento das capacidades de produção de cópias, assiste-se quer à sua exploração/aproveitamento por parte de alguns fundadores dos mais importantes jornais da primeira metade do século XIX; quer à rápida revolução industrial da imprensa, a qual culminaria, já no século XX, com o surgimento dos meios *broadcasting*, em especial da rádio, de certo modo replicado de perto pela televisão. Esses primeiros meios de comunicação ponto a ponto, como é o caso do telefone e da telegrafia sem fios, irão evoluir, nos anos entre as duas Grandes Guerras, para dispositivos, simultaneamente, de emissão complexos e, por outro, de recepção simples («rádios»), sendo os primeiros mais dispendiosos que os segundos.

Como muito bem refere Rosa (2008:72),

«o broadcasting nasceu em parte da assimetria tecnológica e económica existente entre transmissores complexos e caros e dispositivos de recepção («rádios») simples e baratos., o que teve consequências no favorecimento de grandes empresas ou na criação de monopólios de broadcasting, em detrimento de experiências dos amadores, que usavam o meio como um sistema ponto a ponto.»

Este modelo será, precisamente, um de contraste entre os antigos e os novos médias, desde logo, a partir da diferenciação tecnológica, mais concretamente, pela diferença de plataforma que lhes serve de base, no último caso, dos novos médias, o computador e, em particular, a Internet. Se se souber que a Internet é uma rede de redes (de computadores) e que o computador, por outro lado, é uma máquina multifuncional (suportando qualquer tipo de informação) e neutral (podendo ser configurada por qualquer programador ou utilizador sem necessidade de licença do fabricante), percebe-se, com relativa facilidade, a alteração de paradigma dos novos médias em face dos clássicos. Como escreve, uma vez mais, Rosa (2008:135),

«A revolução introduzida pelos novos media tem origem numa mutação radical dos dispositivos tecnológicos de comunicação. No caso dos jornais, as

9 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 registo 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.: 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 (cf. McLuhan, 2008).

tecnologias da impressão sempre exigiram investimentos financeiros iniciais relativamente elevados, de seguida amortizados pelo modelo comercial dos títulos com grande circulação. No caso da rádio (e, depois, da televisão), após a fase inicial da telegrafia sem fios evolui-se para um meio de comunicação assente, numa das posições, em transmissores caros dedicados a única função («emitir») e, na outra posição, em receptores muito baratos também dedicados a uma única função («receber»). As posições de emissão e recepção são totalmente assimétricas, quer do ponto de vista tecnológico quer do ponto de vista económico. Esse tipo de assimetrias tende a desaparecer com os novos meios assentes na Internet.»

E conclui:

«Deve sublinhar-se com tanta ênfase quanto possível que a mutação actualmente em curso decorre de o dispositivo tecnológico de base dos novos meios ser o computador. (...) Esse é o aspecto principal: o dispositivo tecnológico de base dos novos meios é o mesmo nos pontos de emissão e recepção»

Dá a indistinção paulatina entre utilizador e produtor nos novos médias; daí a explosão de milhares, milhões, de blogs, enciclopédias abertas, redes sociais de todo o tipo de conteúdos. Se, classicamente, um jornal ou uma estação televisiva, por exemplo, estão estruturadas segundo os princípios organizacionais, ou seja, tendo por base a correspondente estrutura hierárquica, divisão funcional e procedimentos de responsabilização, em que os produtores são individuais, possuindo uma qualquer certificação social (carteira profissional); inversamente, os novos médias assentam no *us*¹⁰, sem qualquer enquadramento institucional, em rede aberta (de que o fenómeno *Wiki* e o projecto da Wikipédia é um dos exemplos mais conhecidos, embora estando longe de ser o único), tornando, por exemplo, de modo claro, a necessidade de se procurarem novos modos de conceber os direitos de propriedade (*copyright*, direitos de autor e patentes).

Ora, terá de ser neste novo contexto revolucionário que há que repensar o conceito de empresa (e não só de média) no século XXI. É que uma (qualquer) nova empresa (e uma qualquer «empresa de média» em particular) já pouco tem a ver com a produção e distribuição de conteúdos criados por profissionais institucionalmente enquadrados. Sendo os novos médias meios combinatórios, evidentemente, são quase obrigatoriamente participativos, em que o crescimento se processa de um modo viral, isto é, quantos mais indivíduos aderirem a uma plataforma/rede de troca (seja de imagens, sons ou texto), maior é o incentivo para que outros venham a aderir a essa mesma plataforma/rede. Assim sendo, as novas empresas acabam por se ter transformado, por via da alteração dos meios de comunicação e das consequências desta(s) mutação(ões) em plataformas interactivas e de produtoras/indutoras de interactividade (participativa) (de que a publicidade participativa é o exemplo mais evidente¹¹), cujo maior ou menor valor se mede pela troca maciça (igualmente maior

¹⁰ Segundo a revista *Time*, o *us* foi o «homem do ano de 2006»!

¹¹ Como muito bem refere Chris Anderson, a partir do exemplo da música, «a rádio aparenta ter en-

ou menor) de todo o género de conteúdos, por parte de um cada vez maior e mais indiferenciado número de indivíduos. A este respeito, como refere Rosa (2008:174),

«este novo modelo envolve a posição singular central da diferença que cada um potencialmente pode ocupar nos novos meios. Contudo, como cada um pode ocupar sucessiva e cada vez mais simultaneamente o centro, este passa a estar indiferentemente distribuído pela totalidade dos nós do sistema em rede.»

Neste panorama,

«uma nova empresa de media limita-se a ser uma plataforma interactiva cujo valor cresce com a adesão imitativa de peers. Ela torna-se a plataforma em que assenta a comunicação generalizada baseada nas trocas. Poder-se-ia afirmar que uma nova empresa de media é como que um serviço suportado pelas externalidades em rede criadas pelos seus utilizadores/criadores e pela publicidade que daí pode resultar. Num sinal inequívoco de mutação em curso, Yahoo anunciou recentemente que quer ver a sua plataforma assemelhar-se cada vez mais a uma plataforma de redes sociais.

Yahoo, Google, Myspace, etc., são plataformas detidas por empresas que sobre elas exercem, apesar de tudo, algum controlo.» (Rosa, 2008: 178)

4. Os (video) digital (game) media e a cultura de simulação: A emergência da Ludologia/Game Studies

Mas a esta dimensão do ‘humano-maquínico’ presente na(s) escrita(s), desde a(s) alfabética(s) à(s) ideográfica(s) (Drucker, 1994, 1999), bem como com o desenvolvimento exponencial da(s) indústria(s) tecnológica(s) e, sobretudo, computacional (Bolter, 1991), 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 *Zeitgeist* («Espírito do Tempo»), 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: 157-174). Para além da afirmação prévia de que, ontológica e fenomenologicamente falando,

trado num movimento de declínio terminal e a MTV já não passa tantos telediscos como antigamente. Então, de que forma se pode comercializar a música? As editoras sabem que a resposta reside na Internet e aproveitam as forças do “passa palavra” que estão a substituir o *marketing* tradicional na criação de tendências da procura, mas continuam a tentar descortinar a melhor forma de o fazerem.» (Anderson, 2007:103) E, mais à frente: «Para uma geração de clientes acostumados a fazer as suas pesquisas de compras através de motores de busca, a marca de uma empresa não é aquilo que a empresa diz ser, mas sim aquilo que o Google diz que é. Os novos criadores de preferências somos nós. O “passa palavra” é agora uma conversa pública, levada a cabo nos comentários dos *blogs* e nas avaliações que os clientes fazem dos produtos, exaustivamente analisados e comparados. As formigas têm megafones.» (Anderson, 2007: 104)

os jogos são mais que «meros jogos»¹² e de que a dimensão lúdica é (em termos antropológicos e culturais) mais antiga que o próprio 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 olhasse para este objecto de estudo e este campo do humano como área científica fundamental (Aarseth, 2001; Teixeira, 2005a, 2008a).

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 «cultura digital», 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 e cultura digital quer, num âmbito mais alargado, de uma Teoria dos (Novos) Médias (Wolf, 2001; Teixeira, 2004, 2005a, 2007, 2008a, 2008b, 2008c; Manovich, 2001). Este olhar e abordagem terá de ser feito de um modo bem diferente do de outrora, isto é, desde logo, de um modo «genealógico», 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.

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 homens¹³), nas suas diversas dimensões, constituindo-se como uma «joystick nation» (Herz, 1997)¹⁴, 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 Cultura Digital e da Teoria dos Médias (Wolf, 2001; Teixeira, 2004), isto é, no

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

13 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 1997), não esquecendo, nesta ideia de «histórias para interagir», o livro de Brenda Laurel (1991 (6ª 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 (eds.) (1998).

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

tal confronto, respectivamente, entre o Homem, 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)) entre o Homem e 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*¹⁵. (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: 90-105)).

Esta necessidade de olhar para o universo dos jogos (digitais e videolúdicos) não como «mero entretenimento» e «coisa de crianças»¹⁶, afastado do universo essencial da nossa cultura contemporânea e da nossa *Weltanschauung*, 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»¹⁷ exigindo, diferentemente dos médias «clássicos», a utilização de uma «hermenêutica performativa» (Teixeira, 2008b, 2008c; Wardrip-Fruin and Harrigan, 2004).

5. A dimensão educativa: Aprender para se jogar e jogar para se aprender

Mas nesta reflexão há, então, outra vertente do problema a focar: a que se refere à dimensão educativa, mas de um modo positivo e, mesmo, inovador. É que os videojogos permitem, se bem escolhidos e utilizados, o desenvolvimento de muitas das nossas competências (algo bem para além da mera discussão em torno do carácter (eventualmente) violento e/ou aditivo dos videojogos (Lynn, 2005; Teixeira, 2008b) que, de outro modo, ou ficam adormecidas ou dificilmente se desenvolvem por outros processos.¹⁸ Foi a constatação disto que levou, por exemplo, Steven Johnson a intitular um dos seus livros em que trata desta problemática dos médias,

15 Sobre este tema, ver Taylor (2006: sobretudo, pp. 1-65).

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

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

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

de forma sugestiva e sem qualquer margem para ambiguidades: *Tudo o que é mau faz bem* (Johnson, 2006). É que os videojogos, muito mais que os livros ou filmes, não só desenvolvem a nossa relação “mão-olho” (por exemplo, uma coisa é a “física do mundo” e outra, bem diferente, a “física de um (qualquer) jogo”)¹⁹ activando outras partes do cérebro, como a capacidade de decisão por parte do jogador. E pensar é também isso, aprender a tomar decisões certas perante um determinado problema. Daí que os videojogos possam servir para desenvolver, positivamente, potencialidades escondidas não se substituindo, evidentemente, à leitura, também criteriosamente escolhida, de bons livros! Será esta uma das constatações básicas.

Como ele escreve,

«nenhuma outra forma de cultura popular envolve de forma directa os mecanismos cerebrais da tomada de decisão. Vista de fora, a principal actividade de um jogador parece ser clicar e disparar, e é por isso que as operações convencionais sobre os jogos se centram tanto na coordenação mão-olho. Mas, se conseguíssemos espreitar para dentro da mente do jogador, perceberíamos que a actividade principal é completamente diferente: tem a ver com tomar decisões, umas vezes baseadas em avaliações fugazes e outras em estratégias a longo prazo.»

E conclui:

«Estas decisões baseiam-se em dois tipos de trabalho intelectual essenciais para a aprendizagem colateral à prática dos jogos, que desigmo por sondar e telescopizar.» (Johnson, 2006: 47-48).

E em que consiste cada uma destas capacidades? Como o próprio esclarece,

«enquanto sondar tem a ver com profundidade, explorar a lógica recôndita da simulação, seguir os objectivos é uma espécie de pensamento temporal, uma ânsia de superar todos os obstáculos que separam o jogador da conclusão do jogo. (...) “Telescopizar” tem a ver com ordem e não com o caos. Consiste em construir uma hierarquia adequada de tarefas e ir realizando essas tarefas pela sequência correcta. Consiste em detectar relações e determinar prioridades» (Johnson, 2006: 53-58).

19 Como ele muito bem refere, e de uma forma esclarecida, “na realidade, nas imagens da MTV, o olho não interpreta todas as imagens que vão passando, percebendo novas relações entre elas. O olho aprende, isso sim, a tolerar o caos, a ter a desordem como experiência estética, da mesma forma que o ouvido aprendeu a apreciar a distorção na geração anterior. Para os não-jogadores, os jogos têm uma semelhança superficial com os *videoclips*: gráficos coloridos; a mistura de imagem, música e texto; impetus ocasionais de grande velocidade, sobretudo, durante as sequências iniciais. Mas aquilo que realmente *fazemos* quando estamos a jogar um jogo – a forma como a nossa mente tem de funcionar – é radicalmente diferente. Não tem a ver com tolerar ou dar uma dimensão estética ao caos, mas com encontrar ordem e significado no mundo e tomar decisões para que contribuam para criar essa ordem” (Johnson, 2006: 64).

São, precisamente, estas duas características fundamentais da fenomenologia videolúdica que fazem com que seja necessário aprender para se jogar e jogar para se aprender²⁰, sendo a primeira, inclusive, essencial à categoria, igualmente fundamental, de *quest*. Ou seja, mesmo um “mero” jogo de combate e de estratégia entre duas ou mais personagens pode-nos ensinar características fundamentais, quer da actividade humana no seu conjunto e nas suas diversas dimensões; quer fornecer informação fundamental sobre, por exemplo, factos e épocas históricas. Estarão neste caso, exemplos como a complexa simulação histórica e civilizacional presente na série *Age of Empires* (Microsoft, 1997) ou *Sid Meier’s Civilization* (Microprose, 1991)²¹ ou, o sempre de elogiar, jogo português *Portugal 1111: A conquista de Soure* (Ciberbit, 2004), a primeira vez que, em Portugal, se desenvolveu, por portugueses, um jogo de estratégia que, para além do mais, ensina o que se passou, em 1111, no conturbado século XII, de uma forma rigorosamente histórica, nesse território de fronteira a sul do Mondego. Em todos estes jogos aqui referidos, podemos aprender muito sobre os costumes dos diversos povos envolvidos, os seus territórios e gentes, hábitos, questões sociais e políticas, indo mesmo ao ponto de, num desses casos, se ter de “fundar uma civilização”, levando-a a “bom porto”, para o que temos sempre de conhecer aqueles pontos acima referidos se queremos progredir no jogo e, nomeadamente, “melhorar” o nosso pequeno mundo. Ou seja, os videojogos e jogos digitais em geral, podem ensinar e desenvolver, até pela motivação que podem dinamizar, competências educativas, desde que devidamente contextualizadas (aliás, alguns destes jogos já são utilizados, nalguns casos, para se ensinar Geografia, Topografia, História, etc; mas também, no que se refere ainda à usualmente designada “educação formal”, os *serious games* servem para um alargado campo de aplicações, desde as simulações de gestão urbana, tipo *SimCity* (Maxis, 1989)²², bélicas, passando pelas da Arquitectura, Física, Urbanismo, Demografia, até às de ordem empresarial e, nomeadamente, de gestão²³. Marc Prensky (2001) e James Paul Gee (2004), por exemplo, chamam a atenção para esta possibilidade de desenvolvimento do que este último designa por “critical learning” enquanto se jogam certos jogos, quer na dimensão comportamental, quer nas cognitiva, humanista e/ou social²⁴. Por outro lado, nalguns destes jogos, e à medida que eles se vão desenrolando, o jogador vai-se apercebendo de outro ponto, igualmente, essencial: é que o atingir ou não

20 A este respeito, consultar, por exemplo, o excelente artigo de Hans Christian Arnseth (2006)

21 Neste sentido, será de elogiar o facto de muitos destes jogos estarem nos *tops* de vendas, pois é sinal que essas competências, pelo menos, estão a ser exercitadas.

22 Será sempre de louvar o facto, nem sempre referido, de a própria Maxis fornecer às escolas ferramentas desenvolvidas por eles como modo de se reprogramar o jogo, fazendo dele algo de útil para o ensino e aprendizagem de geografia e planificação territorial.

23 Entre os muitos exemplos possíveis de se referirem aqui, registre-se apenas o desenvolvido pela IBM no seu videojogo *Innov8* (<http://www-306.ibm.com/software/solutions/soa/innov8.html>), plataforma de simulação de um «escritório virtual» (ver <http://www.luisfilipeteixeira.com/index.php?id=7>); ou, no que se refere à aplicação das tecnologias móveis, o Tribal CTAD, consultável em www.m-learning.org. Sobre toda esta problemática, veja-se, ainda, o livro de Aphra Kerr (2006: sobretudo, 103-145).

24 Como dissémos acima, será o caso dos *MMO*, em que a componente social e «tribal» - a designação é mesmo a de «clã» - é por demais desenvolvida, quer por integração em grupos quer, simultanea-

determinados objectivos e o modo como eles são conseguidos, depende do seu modo de jogar (programados na IA do jogo), o que, por vezes, o obrigará a tomar outras decisões, modeladas ou não pelo seu modo quotidiano de ser.

6. A dimensão ergódica e performativa inerente aos videojogos e jogos digitais

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 90 do século passado) 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* aristotélica.²⁵ Contudo, como referimos noutros contextos (Teixeira, 2008a, 2008b, 2008c), 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 jogos de aventura e dos *RPG-Role Playing Game*), no entanto, haverá outros em que ela é (claramente) substituída pela componente «jogabilidade» e «ergodicidade» (Aarseth, 2005; Teixeira, 2008c), bem como pelos mecanismos de (pura) simulação (mais ou menos realísticos...).

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 *wiimote* da Wii, num qualquer jogo que as inclua, a que as novas tecnologias de *motion capture*, respectivamente, os sistemas *move* (PS3) e *kinect* (XBOX) vêm aprofundar este sentido e «salto» ergódico), a que se deverá acrescentar a tecnologia da Nintendo 3DS (com a sua capacidade de desenvolvimento de imagens de «realidade aumentada»), isto por relação e comparativamente com uma folha impressa de um livro ou a visualização de um qualquer filme (King, 2002: 110-121) (que levou Aarseth a distinguir

mente, de exclusão de outros, geradora de construção de subjectividade(s) e de «identidade(s)»

25 Ver, em especial, Teixeira (2008 c).

entre «textão» e «escritão» (Aarseth, 2005: 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: 85-120). 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; e Teixeira, 2004), 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 & Krzywinska, 2002; Kittler, 1999), quantas vezes heteronímica e subjectivamente, numa qualquer Alice.

Coda

Concluindo, diríamos apenas que este nosso novo livro pretende dar conta, fazendo eco, do esforço para se entender as várias dimensões da cultura contemporânea e, em especial, pelo lado das dimensões da cultura de simulação presente nos videojogos e jogos digitais. Quanto mais não seja, e já é muito, deriva desta constante necessidade de tentarmos compreender a (nossa) cultura contemporânea e a(s) Revolução(ões) que se tem presenciado exponencialmente, numa época de massificação acelerada da cultura digital que, por isso mesmo, acaba por caracterizar, a todos os níveis e qualquer que seja o ponto de vista com que o olhemos, a nossa época e, antes de tudo, as nossas crianças e jovens. Nesta perspectiva, sobretudo, será preciso perceber que os videojogos e jogos digitais em geral, em primeiro lugar, como acontece com qualquer tecnologia, são bons ou maus de acordo com a utilização que lhes dermos (não o sendo imanentemente), podendo, similarmente ao Hal de Kubrick (2001: *A Space Odyssey*, 1968), virarem-se contra nós.

Noutra vertente, com este livro pretendemos reflectir sobre os (novos) modos e universos a que nos é permitido aceder mediante estas novas experiências de mediação (constantemente em mutação) facultadas pelas novas tecnologias, pelas várias consolas e sistemas de entretenimento, reflectindo sobre os videojogos e jogos digitais no contexto (sempre renovado) dos novos médias e médias digitais.

Game on!

[Capítulo 1]

Jogo #1/Nível #1:

Uma disciplina emergente?

Nada se edifica sobre a pedra, tudo sobre a areia; mas o nosso dever é edificar como se a areia fosse pedra.

Jorge Luís Borges

Uma filosofia que não inclua a possibilidade de fazer adivinhações com grãos de café e não consiga explicar isso, não pode ser uma verdadeira filosofia.

Gershom Scholem, *Walter Benjamim: The story of a friendship*, Londres: Faber and Faber: 59

O termo «ludologia» surgiu pela primeira vez associado aos jogos de computador e aos «Game Studies»¹ num artigo de Gonzalo Frasca (Frasca, 1998), sendo posteriormente retomado por Espen Aarseth e pelo mesmo Gonzalo Frasca no *Cybertext Yearbook*². Até aí, de um modo geral, servia para exprimir a realidade geral dos jogos, em especial, a referente à comunidade dos jogos de tabuleiro, conotando, igualmente, um discurso (*lógos*) dentro das fronteiras (sociais e culturais) do «entretenimento»(*ludus*). Daí a importância de marco histórico de, num editorial, Espen Aarseth eleger 2001 como o «Ano Um» dos estudos de jogos de computador (Aarseth, 2001). Com efeito, se é certo que, como escrevemos anteriormente,

a categoria do jogo é constitutiva da pura realização da Vida e da Cultura, [sendo], como no título da obra de Eugen Fink, símbolo do Mundo. A sua pátria abrange, quer a finitude humana quer a totalidade do mundo (Teixeira, 2004: 157)

Também não deixa de ser menos verdade que é, sobretudo, na cultura contemporânea que a categoria lúdica assumiu contornos essenciais, colocando-se no centro das múltiplas dimensões do nosso *Weltgeist*, assumindo-se, por exemplo, como campo fundamental em que se «joga» o problema da(s) relação(ões) entre o Homem e a(s) técnica(s). Para além da afirmação prévia de que, ontológica e fenomenologicamente falando, os jogos são mais que «meros jogos»³ e de que a dimensão lúdica é (em termos antropológicos e culturais) mais antiga que o próprio Homem, 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», transversal às várias dimensões, ontológica, fenomenológica, gnoseológica, antropológica, estética, económica, política, ideológica, etc. Como muito bem refere Mäyrä,

“Game Studies is a young discipline, and there are scholars who would not grant it the name of ‘discipline’ at all and would rather prefer to talk about a

1 Sobre o objecto de estudo dos *Game Studies* e uma breve história desta novíssima área científica, ver Mäyrä, 2008: sobretudo, 4-29. Relativamente ao ‘objecto’, cf. com Wolf, 2003: 1-9. Quanto à história dos videojogos, ver, por exemplo, Malliet and Meyer, (2005) “The history of the video game”, in Raessens and Goldstein, 2005: 23-45.

2 Markku Eskelinen é o co-editor com Raine Koskimaa.

3 Ver, adiante, o capítulo 3.

multidisciplinary research field that is focusing on games. Regardless of how we call it, game studies has reached the point where it has become established both as a field of scientific inquiry and as a branch of knowledge that is formally taught at universities. (...) In institutional terms, developing into a discipline means that a learned community has formed around game studies, with the shared aim to evolve knowledge on games. Such institutionalization is also advanced by the associations, conferences and journals which have been created in this field.”(Mäyrä, 2008: 4)

E, mais à frente:

“Game studies is faced with the double challenge of creating its own identity, while at the same time maintaining an active dialogue with the other disciplines. As long as there are only a few institutions dedicated solely to the study of games, the majority of game studies will continue to be practiced by individuals who are nominally situated in some other field: in literary, film or media studies, or in departments of communication research, sociology, psychology, computer science, or in some other of the numerous fields where game studies is currently exercised.” (Mäyrä, 2008: 5)

Ao instalar-se como elemento fundamental da lógica de discurso contemporâneo, até pelo facto de os jogos digitais serem o exemplo melhor sucedido de *domesticação* das tecnologias de comunicação e informação⁴, tomando o «lúdico», não apenas como «entretenimento» e «passatempo», mas como exercício bem para além da mera «finalidade recreativa» (os normalmente designados *serious games*⁵, por exemplo, com usos militares, empresariais, educacionais, médicos, etc.), o ludológico obriga a que olhemos para ele como área emergente das Ciências da Comunicação e da Cultura (desde logo, e em particular, no interior e contexto da reflexão da(s) Teoria(s) dos Novos Médias), encaradas 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, quer, em suma, de programa de investigação (a tal «agenda» de que alguns falam), mas sempre segundo uma postura crítica e de interrogação constantes, isto até pelo facto, como ainda refere Mäyrä, do estudo dos jogos

“and our near-universal fascination with them can also teach about the human nature and about our attraction to interactivity. Games are interactive by heart, to the degree that it is tautology to use the expression ‘interactive games’. The makers of software and new technology in general can study games to learn about ways to make interactivity and enjoyable experience.”

4 “After all, games are the most successful example of information and communication technologies becoming *domesticated*, which means that they evidence being integrated into the everyday life and practices of groups of people.” (Mäyrä, 2008: 6)

5 Sobre este conceito de “serious games”, ver Engfeldt-Nielsen, Smith & Tosca, 2008: 205-222.

E conclui:

“To a certain degree this has already happened: there is a change in the ways technology is discussed by experts, and some have started to speak about design of experiences rather than features or applications.” (Mäyrä, 2008: 6)

2001: «Odisseia» ludológica (Ano Um...»)

Como foi dito acima, Espen Aarseth elegeu 2001 como o «Ano Um» dos estudos de jogos de computador (Aarseth, 2001). Fê-lo num editorial de um periódico académico por si coordenado (www.gamestudies.org). Porquê esta necessidade?

Os jogos de computador, em especial, os de aventuras, desde muito cedo que atraíram as atenções daqueles que investigam as narrativas⁶. Jogos como *Adventure* (Crowther & Woods, 1976) e *Zork* (Infocom, 1981), por exemplo, exclusivamente em modo textual, marcam a tentativa de adaptação a um novo média e em que o jogador apenas se move a partir de comandos redigidos directamente a partir do teclado do tipo, «go north», «say xyz», «take the keys on the ground», «get lamp», etc. Esta associação entre o carácter textual e o cumprir de determinadas tarefas num ambiente narrativo lúdico e de novas funções de interacção, criou condições para novas discussões sobre as relações, por um lado, entre autor, texto e leitor (por exemplo, no âmbito das teorias sobre a autonomia do leitor); e, por outro, sobre as novas formas de «contar histórias» no contexto de um novo média. Independentemente dos modos de abordagem e dos seus desenvolvimentos posteriores, estas perspectivas narratológicas marcam o começo das preocupações científicas e académicas por esta realidade, para além das questões meramente computacionais e de programação, independentemente, como é óbvio, da história dos jogos em ambientes virtuais ser parte de uma história da(s) tecnologia(s). Por outro lado, não será por demais lembrar que se o que é normalmente assumido como o «primeiro» jogo de computador é o *Spacewar* (desenvolvido em 1962 no MIT por Stephen Russell e que corria, originalmente, num PDP-1), contudo, só 11 anos após é que surge a primeira comercialização de um videojogo, neste caso, do *Pong* (Atari, 1973). Este jogo era, para os padrões gráficos actuais, muitíssimo «básico» (rectângulos brancos num fundo negro), apesar do conceito de jogo que lhe serve de base ter surpreendentemente perdurado⁷ (o mesmo será válido para o *Space Invaders* (Taito, 1977), o que, por si só, não deixa de ser sintomático: um jogador controla um objecto/actor contra um certo número de inimigos; a pontuação aumenta à medida que o jogo vai evoluindo, exigindo cada vez mais e melhores reflexos; o jogador tem um certo número limitado de vidas (usualmente três); a complexificação/pontuação do jogo assenta na relação entre o número de inimigos a abater e o tempo-real empregue, relação esta que

6 Para uma história deste desenvolvimento, ver Mäyrä, 2008: 68-89; e, numa perspectiva mais de evolução da indústria e de ligação às questões tecnológicas, Malliet and Meyer, (2005) “The history of the video game”, in Raessens and Goldstein, 2005: 23-45.

7 Por exemplo, é este conceito que está (ainda) na base do jogo *Brickles Plus* (cf. Aarseth, 2005a: 56).

serve para estabelecer os níveis que se vão ultrapassando. Estes jogos tipificam aquilo que se poderia designar por «modelo clássico de jogo», em que o «ganhar» ou «perder» está associado a um melhor ou pior desempenho, a que corresponde uma melhor ou pior pontuação. Desde essa altura, e sobretudo entre 1977 e 1993, eles foram essencialmente dominados por aqueles que são para ser jogados por um único jogador, sendo com o *Doom* (ID Software, 1993) (passível de ser jogado por vários jogadores simultaneamente a partir da ligação a múltiplos computadores) que se abre, apesar da sua quase sempre referida excessiva violência, não só quer um novo género («3d- shooter or FPS-first person shooter»), quer o que virá a ser o que poderíamos designar por noção «tribal» de jogo e/ou de *multi-jogador* (MUD-*multi-user dungeons*). Para esta emergência não serão alheios factores culturais e históricos, independentemente da componente tecnológica, nomeadamente, a ideia de «computador pessoal» e, em 1990, a emergência da Internet fora dos domínios estritamente académicos, factores que, conjugados, resultam na ideia do «indivíduo-enquanto-parte-de-uma-rede».

Será nesta linha que, por exemplo, deveremos compreender, sobretudo desde o início dos anos 80, o tal género de aventuras, por vezes renomeado sob a designação, bastante controversa e problemática, de *ficção interactiva*.⁸ O seu carácter controverso prende-se, não só com a sua ambiguidade conceptual, como, sobretudo, com o facto de nunca ter sido teoricamente definida. Espen Aarseth é um dos seus críticos, rejeitando-a liminarmente (Aarseth, 2004 e 2005a). Este género, que, de um modo geral, tem sido constante ao longo dos últimos quinze/vinte anos, inclui jogos desenvolvidos inicialmente sobretudo pela Infocom (trilogia do *Zork* (1981) baseada no *Adventure*), empresa que apresentava os seus jogos como mais perto da noção «novelesca» do que da de «jogo», género este que não é alheio aos livros de J.R.R. Tolkien, envolvendo, na(s) sua(s) estrutura(s) uma demanda no interior de «caves», «bosques», «cavernas» e o confronto com elfos, dragões e fadas, pela conquista de «tesouros». É o caso da aventura híbrida textual/gráfica *Hobbit* (Melbourne, 1984). Um dos pontos altos de desenvolvimento deste género de aventuras será, sem dúvida, o jogo *Myst: The Surrealistic Adventure That Will Become Your World* (Cyan, 1993), projectado e dirigido pelos irmãos Robyn e Rand Miller (bem como a posterior sequência *Riven* (Cyan, 1997) e *Exile* (Presto Studios, 2001)), que marcará como que um novo paradigma lúdico, tentando-se diferenciar dos jogos existentes até aí, precisamente, como é dito no próprio jogo, pelo uso excessivo de violência e de mortes.⁹ Contudo, este género, bem como a sua designação, também é passível de alguma discussão crítica quando aplicada aos jogos em ambientes virtuais.¹⁰

Ora, é a partir da consciência do papel, cada vez maior, que os jogos em ambientes virtuais vão desempenhando na nossa cultura (e, em especial, na cultura

⁸ Sobre esta noção de *ficção interactiva*, ver, adiante, o primeiro ensaio do capítulo 3.

⁹ *Myst é real e, tal como na vida real, não se morre a cada cinco minutos. De facto, você provavelmente não pretende, de todo, morrer. A chave de Myst é perder-se nesta exploração virtual fantástica e agir e reagir como se estivesse realmente lá.* Assim é descrita a essência do jogo!

¹⁰ Sobre tudo isto e para «uma breve história do género», ver Aarseth, 2005a: 119 e sgs. Completar com Mäyrä, 2008: 90-117; e em termos de *Online games, social games e MMORPG*, Mäyrä, 2008: 118-151.

popular, alterando, pela positiva ou negativa, o(s) modo(s) de relação do Homem consigo próprio, com o Mundo e com os outros homens¹¹), nas suas diversas dimensões, constituindo-se como uma «joystick nation»¹², que tornou urgente este tal interesse científico pela Ludologia por parte da(s) Academia(s). Esta necessidade de olhar para o universo dos jogos não como «mero entretenimento» e «coisa de crianças»¹³, afastado do universo essencial da nossa cultura contemporânea e da nossa *Weltanschauung*, caracterizador, a todos os níveis e qualquer que seja o ponto de vista com que o olhemos, 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»¹⁴, aquilo que Bolter e Grusin designam por «remediação»¹⁵. No entanto, enquanto campo científico de investigação cultural e comunicacional, combinando e conjugando o estético e o social de forma «híbrida» e de um modo «integrado» que os antigos médias como o teatro, o cinema e os romances literários nunca conseguiram (veja-se, por exemplo, as dimensões estéticas e sociais, por exemplo, de jogos (tipo multi-jogador) como o *Quake Arena* (Id Software, 1996) ou o *Ultima Online* (Origins System, 1997) em que está bem presente, nomeadamente, uma nova estrutura de audiência, quer em termos de «massa» quer da própria «recepção», nalguns aspectos, apenas comparável à invenção do «protagonista-dialogante» (*exárchein*), por parte de Téspio, isto é, do coro nas tragédias clássicas¹⁶), quais as fronteiras entre a Ludologia e, por exemplo, os Estudos Literários e os Estudos Fílmicos?¹⁷ Será possível um qualquer ponto de contacto e intersecção ou tratam-se de estudos separados e autónomos? E quanto à sua (possível) relação com os *Media Studies*?

Pensamos ter assim ficado clara a importância desse tal texto de Espen Aarseth, não sendo despidiando acrescentar tratar-se de um editorial da primeira revista electrónica (académica) sobre *game studies*, isto é, em que os jogos digitais, videojogos e jogos em ambientes virtuais são abordados de modo (científico) sério (aqui, evidentemente, no sentido “académico”, sinónimo, entre outras coisas, de ‘rigoroso’ e ‘sistemático’), como objecto de reflexão, ou seja como passíveis de se constituírem como campo cultural de análise. Foi nesse ano, igualmente, como

11 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 (Turkle, 1989 (orig. 1984) e Turkle, 1997 (orig. 1995)), não esquecendo, nesta ideia de «histórias para interagir», o livro de Laurel, 1991 (6ª 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 (eds), 1998.

12 Título do livro, ainda no registo jornalístico e pouco ou nada sistemático, de J. C. Herz (Herz, 1997). Outro a referir nesta linha será o de Steven Poole (Poole, 2000).

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

14 Título do livro de Lev Manovich (Manovich, 2001).

15 Bolter & Grusin, 1999.

16 Daí que estes protagonistas sejam designados de «téspios» («théos»+«èspos»=«que fala segundo os deuses»), isto é, de actores. Aliás, curiosamente, uma das funções fundamentais deste coro era o de dividir a peça naquilo que hoje designamos de «actos» (ver Teixeira, 1992).

17 Ver, por exemplo, Eskelinen (2001a e 2004) e Juul (1999). Ver, adiante, Jogo #3 / Nível #3.

também é salientado nesse texto, que se realizou a primeira conferência académica internacional sobre este tema, em Copenhaga, o que só vem reforçar a importância deste marco e de 2001 como o início desta «Odisseia», não apenas no «espaço» global, mas na investigação científica!

Um programa de investigação

Enquanto campo científico de investigação, a Ludologia/*Game Studies* necessita de definir, quer o seu programa de investigação quer o seu enquadramento metodológico, diferenciado das perspectivas adoptadas por outras áreas do saber¹⁸. Como refere Frasca (Frasca, 1998), será preciso delimitar os campos, por exemplo, entre «ludologia» e «narratologia», não negando os seus eventuais pontos de contacto mas, sobretudo, salientando as suas diferenças essenciais e as suas dinâmicas próprias (Frasca, 2003a, 2003b), por exemplo, delimitando o que há de «lúdico» nas narrativas (tal como são concebidas classicamente) e o que há, em certos casos, de «narrativo» no «jogo»¹⁹. Isto implica, evidentemente, em termos de pressuposto, um ponto de vista criticista a respeito, quer do «panludismo» cultural, quer do «pan-narrativismo».

Como muito bem salienta Mäyrä, partindo da definição segundo a qual

“game studies is a multidisciplinary field of study and learning with games and related phenomena as its subject matter” (Mäyrä, 2008: 6),

apesar dos modos diversos de abordagem,

“there are no real ‘schools of game studies’ in existence, not at least in any more substantial sense, and researchers are continuing discussions about the fundamental concepts and methodological issues across disciplinary boundaries” (Mäyrä, 2008:10).

E conclui, comentando o debate (histórico) inicial²⁰:

“Even the ‘ludology-narratology debate’ has turned into discussion whether it ever really happened in the first place (see e.g. Frasca, 2003a; Pearce, 2005). No one actually seems to be willing to reduce games either into stories, or claim that they are only interaction, or gameplay, pure and simple, without any potential for storytelling. (...) Looking for narratives, one can find (or construct) them, and it is equally possible to search and find the essence of games in their interactive

18 Sobre este ponto, bem como no sentido de preparar um projecto de investigação na área científica dos *Game Studies*, ver Mäyrä, 2008: 152-178.

19 Sobre este ponto, e sobretudo sobre «o texto como mundo» versus o «texto como jogo», ver Ryan, 2001a: 175-203. Complemente-se com Mäyrä, 2008: 118-119.

20 Para um enquadramento aprofundado deste debate, ver, adiante, o nosso primeiro ensaio do capítulo 3.

character – in their gameplay. (...) Games, players and their interactions are too complex and interesting in their diversity to allow for all-powerful simplifications” (Mäyrä, 2008: 10).

Assim, e apesar destas ressalvas, diríamos que os ludólogos serão todos aqueles investigadores para quem os mecanismos lúdicos estão para além da mera análise da estrutura narratológica, por exemplo, concebendo o videojogo na sua «ergodicidade»²¹, isto é, na sua base onto-fenomenológica, o que será o mesmo que dizer, na sua «jogabilidade», «regras» e «cenário de jogo» (e temos assim o «programa de investigação»). A «jogabilidade» definirá as «acções», «estratégias» e motivos dos jogadores; as «regras» (incluindo as de simulação), definirão a «estrutura do jogo»; por fim, o «cenário de jogo», o conteúdo ficcional, a concepção topológica, texturas, etc. Assim, a Ludologia terá por objecto a compreensão dos mecanismos estruturais, gnoseológicos e fenoménicos (quer de simulação quer de representação), bem como os elementos lúdicos — em particular, as suas regras —, preocupando-se em construir as genealogias, tipologias e modelos presentes nos jogos, sobretudo, por relação com a consciência do sujeito lúdico, pois, a limite, nunca nos deveríamos esquecer que é sempre o Homem que é «extensão do homem», sendo o computador uma extensão orgânica da nossa Consciência (por mais artificial que a inteligência seja, ela é sempre humana)!! Neste sentido, apenas (e já não é pouco!) teremos de estar de sobreaviso para verificar se a teoria elaborada nos diz algo de novo sobre o(s) jogo(s) ou se, outrossim, apenas serve para se auto-validar.

Chegados aqui, diríamos existirem diversas abordagens possíveis do fenómeno ludológico. Como refere Egenfeld-Nielsen & Smith & Tosca,

“many fields can contribute to the study of games and game researchers are an eclectic bunch with a multidisciplinary background. Humanist scholars with film or literature backgrounds constitute the largest single group, but game research conferences are also attended by social scientists (most sociologists) and, very importantly, game designers. The presence of the latter group, who are typically not academics, is noteworthy. For the time being at least, there is a relatively relationship between game researchers and game designers. This may sound obvious, but is in fact quite a special situation.” (Egenfeld-Nielsen & Smith & Tosca, 2008: 8)

E conclui a partir de uma explicação comparativa com a génese dos *Film Studies* e dos *Literary Studies*:

“In older research fields – such as film and literary studies – the distance between scholars and practitioners can loom large, and it seems at times that the two groups barely speak the same language. This may sometimes seem to be the case in our field as well, but at least both sides are committed to making an effort.” (Egenfeldt-Nielsen & Smith & Tosca, 2008: 8)²²

21 Termo que fazemos derivar da noção de «ergódico» proposto por Espen Aarseth (Aarseth, 2005).

22 Como complementa Wolf: “The study of video games overlaps these fields in many theoretical

Ora, de todas estas várias abordagens e perspectivas de estudo do fenómeno dos jogos digitais e dos videojogos, destacaríamos as que consideramos principais:

A Filosófica (Fenomenologia, Hermenêutica, Estética, etc.); a Histórica (história dos jogos, história das tecnologias lúdicas, história das narrativas, etc.); a Cultural (cultura de massas, cibercultura e cultura digital, *cultural Studies*, estudos de género, etc.); a das Ciências da Comunicação (Teoria da Comunicação, Estudos Comparativos dos Médias, Genealogia dos Médias, Teoria dos (Novos) Médias, Cibertextualidade, Semiótica, etc.); a Sociológica (Estudo social dos jogos, *Media Studies*, etc.); e a Psicológica (estudos comportamentais, cognitivos, arquetipais, etc.).

Por outro lado, segundo o enquadramento curricular proposto pela IGDA-International Game Developers Association²³, o programa de investigação ludológico divide-se nos seguintes pontos: 1) Crítica, análise e história do jogo; 2) jogo e sociedade; 3) narração, escrita e guionismo interactivo; 4) sistemas e concepções de jogo; 5) competências, técnicas, programação e algoritmos; 6) Design visual; 7) Design áudio; 8) comércio de jogos; e, finalmente, 9) Gestão de pessoal e de processos. Cada um destes tópicos desdobra-se em mais uma ou duas páginas de subgrupos/subáreas e disciplinas. Ora, com tal variedade e disparidade, como fundar uma única área de investigação e de estudo? Por exemplo, qual é o interesse que desperta para um investigador preocupado com o carácter aditivo (ou não) da violência dos/nos jogos, a procura do melhor algoritmo (e vice-versa, eventualmente)? Por certo, as suas metodologias de análise não se sobrepõem... Foi isto que levou à procura de outros programas de investigação²⁴ partindo, por exemplo, de outros tantos enquadramentos metodológicos. É o caso da proposta de Lars Konzac a respeito do modo de analisar os jogos em ambientes virtuais (Konzac, 2002). Segundo ele,

“[há] sete camadas diferentes no jogo de computador: hardware, código de programa, funcionalidade, jogabilidade, sentido, referencialidade e sócio-cultura. Cada uma destas camadas poderá ser analisada individualmente, mas uma análise completa de qualquer jogo de computador deve ser feita a partir de todos os ângulos. Assim, estaremos a analisar as perspectivas técnicas, estéticas e sócio-culturais.”

Konzac aplica esta sua metodologia à análise de *SoulCalibur* (Namco, 1999). Como sempre, esta sua proposta possui algumas vantagens e outras tantas limitações²⁵, sendo de salientar, em termos de vantagens, o tratar-se mais de um modelo teórico do que de um método com fórmulas prontas a aplicar; e de limitações, 1) o de tratar todas as camadas em termos de paridade, 2) o facto de nem todos os

areas, including those of the active spectator, suture, first-person narrative, and spatial orientation, point of view, character identification, sound and image relations, and semiotics.” (Wolf, 2003: 3)

23 www.igda.org/academia

24 Ver, por exemplo, Pearce, 2003 e 2004; e Zimmerman, 2004a e 2004b.

25 Sobre este ponto e seus desenvolvimentos, ver Espen Aarseth, «O jogo da investigação: Abordagens metodológicas à análise de jogos», in Teixeira, 2003c: 9-23.

jogos permitirem análises de todas as camadas e, 3) o facto do acto de jogar ser, como deixámos antever acima, mais importante que o *hardware* e, mesmo, em muitos casos, que a referencialidade.

Por tudo isto, e em termos sistemáticos e finais, diríamos apenas mais o seguinte:

Por um lado, a Ludologia/*Game Studies*, enquanto fenómeno essencial à compreensão da cultura contemporânea (e de simulação), tomando por base, nomeadamente, o fenómeno digital e algorítmico, é algo de urgente constituir no interior das Ciências da Comunicação a partir de contornos interdisciplinares (desde logo, da Cultura e dos Novos Médias). Por outro, e em consequência de tudo o que temos vindo a defender²⁶, a sua possibilidade enquanto disciplina emergente terá de levar em consideração, quer o objecto de estudo, quer a(s) metodologia(s), quer a hermenêutica que melhor se lhe adaptem às suas especificidades. Com efeito, por exemplo, aqui estamos perante a necessidade do que designaríamos por hermenêutica dinâmica, diferente das que se aplicam ao objecto literário e/ou fílmico, isto porque, para além das capacidades analíticas, a análise ludológica exige do hermeneuta capacidades **performativas retroactivas directas do sistema**, isto devido ao facto da compreensão de um jogo passar, necessariamente, pelo jogá-lo (nível onto-representativo) e percepcioná-lo (de modo *participativo* e *interactivo*) segundo parâmetros específicos (um jogo, mais que um «objecto», é um «processo» que remete para estruturas da nossa própria consciência, individual quanto cultural²⁷). É que, diferentemente do experienciado em termos dos fenómenos cinemáticos e televisivos,

“while film and TV may influence behavior, in the video game, the player is called upon not just to watch but to act; simulation becomes emulation, and sympathy becomes empathy” (Wolf, 2003: 3)

Com efeito, este processo de *intermediação* não o é apenas entre ‘o jogador’ e ‘a máquina’, como também se alarga ao próprio processo de *simulação multi-medial e virtual* (de criação, vivência e fruição de mundos) de ‘um-com-muitos’, ou seja, através da Internet, com outros indivíduos e computadores (no interior de um *sistema fenomenológico* (alargado) *de sentido*). Como muito bem salienta Raessens,

“a game computer should after all not just be seen as a technology that can simulate multi-medial virtual worlds one can interact with; it is also increasingly being connected to other computers over the Internet. Whereas

26 Ver Teixeira, 2003c e 2004a.

27 Como muito bem refere McLuhan, «um jogo é uma máquina que apenas pode funcionar quando os jogadores consentem ser marionetas por um instante. Para o homem individualista Ocidental, boa parte deste ‘ajustamento’ à sociedade toma o aspecto de uma submissão pessoal às exigências colectivas. Os nossos jogos auxiliam-nos tanto ensinando-nos este tipo de ajustamento, quanto proporcionando-nos uma sua forma de alívio», McLuhan, 1995: 238 [«Games: The extension of Man»]. Cf com Eskelinen, 2001.

players of computer games on discs (CD-ROM, DVD-ROM) or cartridges can only navigate within the designated boundaries of the game, online gamers can jointly construct events and actions through the fourth characteristic, connectivity. For example, in massive multiplayer online role playing games (MMORPG's) such as Ultima Online (Electronic Arts, 1997), Everquest (Sony, 1998), and Star Wars Galaxy (Lucas, 2003), we see decentralized and self-organizing communities help shape the stories (Murray, 1997, p. 86; Murray & Jenkins, 1999, pp. 52-54).

E conclui:

"Furthermore, we see that this connectivity offers players the ability to Exchange ideas, knowledge (like walkthroughs or cheat code) and game-elements (like updates or patches) amongst each other via the Internet. E see these practices for example in the subcultures that have been formed around certain computer games and fans modifying these games." (Raessens & Goldstein, 2005: 374)

É sob este prisma que poderemos dizer que os *Game Studies* abordam a Cultura de um modo diferenciado do que o fazem, tradicionalmente, a Antropologia, a Etnografia, a Sociologia, ou as Ciências Educacionais, por exemplo, na medida em que, aqui, o que está essencialmente em causa são os jogos digitais e os videojogos enquanto 'formas particulares de cultura' (e de 'mediação'). Para esta alteração contribuiu, sem dúvida, quer a massificação e generalização popular da cultura; quer, a par dela, a explosão industrial e tecnológica dos próprios meios digitais, que, através da complexificação tecnológica das próprias máquinas e consolas, quer dos próprios jogos digitais que elas 'corriam', transformaram os computadores num 'interface recreativo' e (mais) *friendly*. A isto veio juntar-se, como é sabido, a proliferação destas máquinas pelos vários lares, inicialmente nos 'escritórios', depois nos 'quartos' e, mais recentemente, pelas 'salas' (numa *fruição em Família*, a partir da 'revolução do us'). Como muito bem lembra Wolf a respeito da emergência genealógica deste média,

"some early systems even used the term 'computer' as a selling point; the Atari 2600 was released officially as the Atari VCS CX2600, the 'VCS' standing for 'Video Computer System'. In this way, the video game helped to build a positive, fun, and user-friendly image of the computer, which helped to user in the era of the home computer only a few years later. (...) Many people at the time wondered if they really needed a computer, or what they would use it for, since typewriters, board games, calculators, ledgers, and other technology already served their needs." (Wolf, 2003: 5)

E conclui de forma paradigmática:

"Games made the computer a recreational device instead of merely a utilitarian one." (Wolf, 2003: 5)

Jogo #1/Nível #2:

O «estado da arte» ou
«2001: Odisseia...» ludológica

Most notably, film and literary theorists have begun to discuss game theory within their own idiosyncratic frameworks. These disciplines have much to add to the discourse on games, particularly when the discussion is centered on narrative. However, they are missing a fundamental understanding of what games are about.

Pearce (2004) in Wardrip-Fruin e Harrigan, *First Person: New media as story, performance and game*, Cambridge, MIT Press: 143

Game studies entering academia means that games are finally positioned at the heart of a dedicated field of learning. (...) As the academia is loaded with expectations of providing games industry with workforce or opportunities for more innovative and experimental game culture, it is good to remember that the fundamental task of universities is to create knowledge and promote learning.

Mäyrä (2006): 103-106

A descrição do estado da arte a respeito dos estudos sobre jogos digitais e videojogos implica, desde logo, quer a necessidade de definição e contextualização do seu objecto, quer a afirmação de ser ela paralela à emergência dos novos médias digitais à semelhança, aliás, do que aconteceu com a ficção electrónica e a *e-poetry*¹. Historicamente, a tradição académica de estudos sobre jogos, que passa pela sociologia, antropologia, mas também pelas Matemáticas e Economia, desenvolveu-se, a) como ramo da Matemática e da Economia, essencialmente, como estudo das situações competitivas em geral, não como entretenimento (Teoria do Jogo (Neumann & Morgenstern, 1953)); b) como investigação em torno da compreensão da ludicidade infantil e dos seus suportes psicológicos e genéticos (Piaget, 1945); c) como campo experimental aplicado à educação e a propósitos de treino educativo, criando jogos e/ou situações lúdicas que simulem realidades (quer para a aquisição de competências, quer para a correcção de eventuais desvios); d) como investigação ludomaniaca, isto é, na área do tratamento clínico do jogador compulsivo; e) como investigação histórica a respeito da génese e desenvolvimento dos vários tipos de jogos (em especial, de tabuleiro); f) como Filosofia do Desporto, isto é, como investigação aplicada, quer aos domínios do treino desportivo, quer da própria filosofia de jogos específicos.

No entanto, com o desenvolvimento exponencial da cultura digital, a realidade alterou-se por completo e a variadíssimos níveis, passando por alterações fundamentais, quer a nível cultural e social, quer em termos cognitivos, ontológicos, estéticos e fenomenológicos, obrigando a uma reflexão atenta desta cultura de simulação, nas suas múltiplas e interdisciplinares intersecções.

Deste modo, se se pode dizer que os jogos electrónicos e digitais (e o consequente «game software») se desenvolveram, sobretudo, desde os anos 50, iniciando, assim, cerca de mais de duas décadas de esporádicos estudos académicos nesta área, que viriam a culminar com a constituição académica, em 2003, da Associação de Investigação em Jogos Digitais (DIGRA-Digital Games Research Association)(www.digra.org/) (Cf. Aarseth, 2005: 3-7), no entanto, é com a sua difusão em massa, possibilitada pela tal emergência dos novos médias, que se deu o despontar da Ludologia/«Game Studies» e dos seus vários ramos disciplinares². Este despontar da Ludologia/*Game Studies* verificou-se com especial relevância nas seguintes áreas principais, a saber: a) Criticismo Ludológico («Game Criticism», incluindo a Onto-Ludologia («Game Ontology») e as análises fenomenológicas e hermenêuticas) (Teixeira, 2004: 155-192); b) História dos Jogos; c) «Serious Games»

1 Sobre este ponto comparativo, ver adiante o capítulo 3.

2 Seguimos a proposta de Aarseth no seu artigo anteriormente referido, embora com pequenos ajustes terminológicos e disciplinares. Cf. Mäyrä, 2008: 5-12.

(educação, de persuasão e «advergaming»); d) Sociologia dos Jogos, Economia dos Jogos e Etnografia; e) Teoria Lúdica do Design; f) Ciência Computacional dos Jogos (IA, visualização, ambientes virtuais, etc.). A estas acrescentam-se outros sub-campos de investigação, como, por exemplo, as áreas de marketing e de estudos de mercado. Ora, com tal variedade e disparidade, como fundar uma única área de investigação e de estudo? Por exemplo, qual é o interesse que desperta para um investigador preocupado com o carácter aditivo (ou não) da violência dos/nos jogos, a procura do melhor algoritmo (e vice-versa, eventualmente)? Uma das discussões deste «estado da arte» centra-se, precisamente aqui, em interrogar, quer se é possível (e qual o interesse em se) fundar a Ludologia como campo autónomo de saber académico, quer em saber quais as suas (sub-)divisões e áreas de investigação.

Contextualização

Como refere Jesper Juul (2005: 16) a respeito da história desta designação e, sobretudo, da sua génese aplicada a este estudo, o uso mais antigo do termo «ludologia» remonta a 1982³, tendo sido associado aos jogos de computador e aos «game studies» num artigo de Gonzalo Frasca (Frasca, 1998: 365-371), sendo posteriormente retomado por Espen Aarseth e pelo mesmo Gonzalo Frasca no *Cybertext Yearbook* (Markku Eskelinen é o co-editor com Raine Koskimaa). Posteriormente, surge num artigo do próprio Juul (2000), começando-se a popularizar como forma de, por um lado, definir um campo e metodologia(s) de investigação diferentes das da tradição narratológica e, por outro, como tentativa de criação de um campo autónomo de investigação académica. Até aí, de um modo geral, servia para exprimir a realidade geral dos jogos, em especial, a referente à comunidade dos jogos de tabuleiro, conotando, igualmente, um discurso (*lógos*) dentro das fronteiras (sociais e culturais) do «entretenimento» (*ludus*). Daí a importância de marco histórico de, num editorial, Espen Aarseth eleger 2001 como o «Ano Um» da Odisseia no campo científico dos jogos electrónicos (Aarseth, 2001, *Editorial*), quer por ser esse o ano em que se realizou o 1º congresso académico internacional dedicado aos *game studies*⁴, quer por ser nesse ano que se funda o primeiro periódico académico (com *peer review*), com esse mesmo nome (www.gamestudies.org), por si coordenado. Porquê esta necessidade?

Desde a década de 80 que os jogos electrónicos e digitais se transformaram num fenómeno de cultura de massas, a par com a massificação da utilização do computador pessoal e das primeiras consolas caseiras, algo que, aos poucos, mas de modo acelerado, se veio acentuar exponencialmente. Por outro lado, em termos

3 Num texto de Mihaly Csikszentmihalyi (1982).

4 Em Março, na Universidade de Copenhaga.

económicos, a sua indústria move, actualmente, mais dinheiro que a de Hollywood⁵, rivalizando com ela⁶, sendo poucos os jovens que desconhecem nomes como os de Lara Croft, Snake, Mário, Jack & Dexter, Ratcher, ou Sonic, mas também os de Atari, Nintendo ou Sega.

Assim sendo, sobretudo a partir dos anos 80, a bibliografia sobre jogos electrónicos foi-se desenvolvendo, produzindo alguns dos já considerados, «clássicos» desta área científica, que são os seguintes (cronologicamente): Loftus (1983); Provenzo (1991); Herz (1997); Diberdier (1998); Poole (2000); Wolf (2001); King & Krzywinska (2002); Wolf (2003); Newman (2004). A estas obras de carácter geral, acrescentem-se algumas de carácter mais específico, como sobre história (Kent (2001); King (2002); Demaria & Wilson (2002); Baer (2005)); teoria do género (Cassell & Jenkins (1998)); sobre violência (Grossman (1995)); cultura popular (Berger (2002)); sobre identidade social (Turkle (1995)). Como muito bem refere Adrienne Shaw,

“from books that look at Gaming as Culture (Williams, Hendricks, & Winkler, 2006) to journals such as Games and Culture (SAGE), there is a great deal of academic buzz about video game culture.¹ There has been a great deal of “cultural” work done around video games, particularly in the past 10 years. Authors look at video games in relation to thinking (S. Johnson, 2005a), learning (Gee, 2003), gender (Cassell & Jenkins, 2000), children (Kinder, 1991), war (Halter, 2006), and so on. The great majority of recent work on video game culture centers on massively multiplayer online games (MMOGs) like Everquest, World of Warcraft, or SecondLife (Castronova, 2005; Chee, Vieta, & Smith, 2006; Ondrejka, 2006; Taylor, 2006; D. Williams, Yee, & Caplan, 2008; Yee, 2001). In these areas, authors look at video games with regard to knowledge acquisition, identity and performance, representation, and the relationship between media and audiences. Throughout this research, there is a pervasive sense of video game culture as separate from a constructed mainstream culture, as something new, different, and more importantly definable.” (Shaw, 2010: 403-404)

Contudo, de todo este panorama geral, e apesar de tudo, os primeiros tempos dos estudos ludológicos centraram-se, essencialmente, na discussão (que por vezes ainda emerge) entre as correntes *narratológica* («os jogos como narrativas», literárias, cinematográficas) e a *ludológica* («os jogos como entidade única»)⁷. Num

5 Segundo um dos números do *The New York Times*, em 2003, pela primeira vez, as receitas de vendas de jogos electrónicos (de computador e de consolas) foram superiores, nos Estados Unidos, às das bilheteiras: 10 mil milhões de dólares contra os 9,5 mil milhões, explicando-se, ultimamente, os desejos, por parte de realizadores e produtoras de cinema em entrarem nesta indústria.

6 Este facto explica que um dos *Cahiers du Cinéma*, de Setembro de 2002, seja um «Special Jeux Vidéo». Por contraponto, em Itália, Matteo Bittanti criou a *Ludologica.Videogames d'Autore* (www.ludologica.com), colecção que pretende ser os *Cahiers du Cinéma* dos videojogos.

7 Os textos essenciais desta discussão são: Murray, 1997; Aarseth, 2005a: 45-69; Aarseth, 1998: 31-41; Frasca, 1998: 365-371; Frasca, 2003a; Frasca, 2003b: 221-236; Kirksæther, 1998; Juul, 1999; Ryan, 2001a; Ryan, 2001b; Kücklich, 2001; Kücklich, 2003; Galore, s.d.; Eskelinen, 2001a; King &

certo sentido, poderemos dizer que a primeira remonta a sua tradição à *Poética* de Aristóteles⁸, passando, nomeadamente, pelo Formalismo Russo desenvolvido por Vladimir Propp, pelo Estruturalismo francês (Barthes, Todorov, Genette, mas também por Lévi-Strauss) e pelo pós-Estruturalismo (Landow (1997) e as suas análises em torno da teoria do hipertexto e da «ficção interactiva» (Teixeira, 2004: 107-154). Quanto à segunda linha de investigação, que assenta no carácter particular da «jogabilidade»⁹, tem alguns dos seus pilares históricos (e canónicos) nos livros de Johan Huizinga (2003) e de Roger Caillois (1990), a que se deverá acrescentar a obra de Brian Sutton-Smith (2001 :orig. De 1997) *The ambiguity of play*¹⁰. A estas duas linhas de investigação têm-se associado outras, nomeadamente: 1) a de uma perspectiva mais vasta do estudo dos videojogos, defendida por Jenkins (2003), em que estes são integrados, comparativamente com outros médias, num complexo de «transmedia storytelling»; b) a que analisa os jogos, quer como «extensão do humano»¹¹, quer no contexto do jogo cognitivo humano e como acto simbólico fundamental ao processo representativo. O nome a destacar é, sem dúvida, o de David Myers e o dos seus estudos essenciais e de referência, abarcando vários planos de investigação¹². c) A de uma Ontologia e Estética dos Jogos, não apenas no que *eles são* ou *deveriam ser* mas, igualmente, no prazer (estético) que nos facultam. Será nesta linha que se inscreve a maioria das análises a respeito do *design* e construção dos jogos, sendo de realçar os nomes de Chris Crawford, Richard Rouse, Andrew Rollings e Dave Morris¹³. Nela, também são de referir todas as investigações que vão da análise da IA e da programação, passando pela modelação gráfica, som, música, etc. Nestas áreas há já uma inúmera quantidade de artigos e ensaios editados em várias

Krzywinska, 2002; Atkins, 2003; Jenkins, 2004: 118-130; Zimmerman, 2004b: 154-164.

8 Laurel (1986) propõe no seu livro *Computers as Theatre*, a partir dos ensinamentos da *Poética* aristotélica, uma teoria em que o computador, *como um teatro*, gera interactivamente a intriga.

9 Cf. Juul, s.d.; e Juul, 2003 e 2005.

10 Antes, tinha publicado, conjuntamente com E.M.Avedon (1971), *The Study of Games* (New York, John Wiley & Sons). Os seus primeiros artigos, de uma obra vastíssima são do início dos anos 50, com ensaios sobre o confronto entre as culturas europeias e Maoris e a sua influência nos jogos das crianças Maoris («The meeting of Maori and European cultures and its effects upon the unorganized games of Maori children», *Journal of Polynesian Society*, 60: 93-107), a que se seguiram outros estudos abrangendo aspectos antropológicos, psicológicos e sociais, quer dos jogos quer da jogabilidade (na Nova Zelândia ou noutros contextos culturais), bem como das estruturas e modelos de ludicidade (em especial, a partir dos anos 70).

11 McLuhan (1995) [«Games: The extension of Man»]. Saliente-se o título escolhido para este capítulo, o que demonstra bem, reforçando, a importância deste conceito no cômputo geral da macluhniana «compreensão dos médias»!

12 De entre um número já vasto, que se inicia entre os anos de 1984 a 1990 sobre a evolução das redes caseiras de computador nos anos 80, e que passou para a análise das formas tecnológicas que o levaram à concepção de um modelo (ou modelos) semiótico genérico de jogo, destacaremos os obrigatórios: Myers, 2006; Myers, 2005; Myers, 2004; Myers, 1999a; Myers, 1999b; Myers, 1992a; Myers, 1992b; Myers, 1991; Myers, 1990; A estes artigos há a acrescentar a leitura do seu livro Myers, 2003.

13 Crawford, 1982; Rouse, 2001; Rollings & Morris, 2000.

revistas da especialidade, nomeadamente, a *Game Developer Magazine*, *Gamasutra* e a *Conferência anual sobre Game Developers*. Como exemplo de cruzamento entre a investigação ludológica e o *design*, não se poderá deixar de referir o livro de Katie Salen e Eric Zimmerman sobre *Rules of Play* (Zimmerman, 2004b), que cruza os níveis das «regras», do «jogo» e da «cultura». A toda esta bibliografia, acrescente-se o livro de J. Raessens e J. Goldstein (2005), que faz o «estado da arte» até 2004 desta área de investigação e o de King e Krzywinska (2006).

Laboratórios, Centros, Revistas, Congressos

Se o estudo sobre a problemática do «jogo» e das suas relações e importância(s) para o Homem pode ser reportado aos pré-socráticos¹⁴ e, depois, a Platão e Aristóteles, passando por uma certa Tradição filosófica que passa por Schiller¹⁵, Nietzsche, Wittgenstein¹⁶, contudo, os estudos académicos sobre Ludologia/*Game Studies* partem, essencialmente, do desenvolvimento da indústria tecnolúdica, sendo contemporâneos, *prima facie*, dos jogos de computador e dos videojogos. Estes estudos vão-se desenvolver no interior de vários Centros e Laboratórios, um pouco por todo o lado, mas, essencialmente, com o seu núcleo nos países nórdicos e Estados Unidos, nomeadamente, no *Center for computer Games Research Copenhagen* (coordenado por Espen Aarseth); no *Applied media and simulation games Center*; no *Game Research Lab of the University of the Tampere Hypermedia Laboratory*; no *Games-to-Teach Project* (MIT); no *Simulations and Games in Education Research Group* (2004); no *Tales of Tales BVBA* (fundado por Auria Harvey e Michael Samyn na Bélgica, em 2002); no *International Centre for Digital Content* (da Universidade de Liverpool John Moores); no *GamePipe Laboratory Mission* (Viterbi School of Engineering, Director Michael Zyda); no *Zero Game Studio* no *Interactive Institute* (Estocolmo); mas também, em Portugal, no *Ydreams* (dirigido por António Câmara www.ydreams.com); no CICANT — Centro de Investigação em Comunicação Aplicada, Cultura e Novas Tecnologias da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias—ULHT, sobretudo, na linha de investigação em «Estudos Comparativos de Média» (*Comparative Media Studies*) coordenada por nós (entretanto encerrada), com vários projectos e com várias vertentes de investigação¹⁷. A estes, haverá a acrescentar, sem dúvida, a

14 Já Heraclito, no seu fragmento 52, define o Tempo como «uma criança que joga aos dados»!

15 Schiller, 1967. Sobre o conceito de «jogo» em Schiller, ver adiante capítulo 2.

16 Nas suas *Investigações filosóficas*, por relação com os «jogos de linguagem».

17 Nomeadamente, projectos de aplicações para ambientes imersivos (RV) sobre ciberpsicologia, um projecto para combater perturbações de stress pós-traumático de guerra com base no motor de jogo do *Half-Life*, em colaboração com o Departamento de Psicologia/Laboratório de Psicologia computacional e coordenado por Pedro Gamito; e aplicações de jogos para internet («BumperBob» e «Speedball»), tendo estado em preparação um conjunto de iniciativas em torno do pensamento e obras de Fernando Pessoa, no interior de um projecto alargado («comparativo de Média»), sob o título «Pessoa no holodeck». Nesta fase embrionária do trabalho, para além de Luís Filipe B. Teixeira

rede multidisciplinar sobre Cultura de Jogos que já existe no Brasil, coordenada, essencialmente, por Lynn Gama Alves (www.lynn.pro.br), Roger Tavares e outros Colegas brasileiros, quer na vertente Comunicação/Educação, quer no interior do projecto de «comunidades virtuais», desenvolvido em www.comunidadesvirtuais.pro.br. A partir desta comunidade, e a partir de variadíssimas investigações, foi criado e implementado o *SBGAMES-Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, que começou em 2002 com o nome *Wjogos*, focado principalmente em computação, e desde então ocorrendo anualmente, aumentando o seu âmbito e incluindo arte, design e questões da indústria (<http://sbgames.org/sbgames07/index.htm>). Trata-se do maior congresso da América Latina sobre esta(s) área(s). Essencialmente, a partir de 2007, o *SBGames* é composto de quatro trilhas (Computação; Arte & Design; Indústria; Jogos & Cultura); dois festivais (Festival de Jogos Independentes e Exibição de Arte) e tutoriais. A linha Jogos & Cultura foi introduzida nesta edição de 2007 do Congresso. O *SBGames* de 2012 realizou-se em Brasília entre 2 e 4 de Novembro (<http://www.sbgames2012.com.br/>). Haverá ainda a referir o *NELI-Núcleo de Estudos em Literatura e Intersemiose* (<http://www.neliufpe.com.br/>), registado no Diretório dos Grupos de Pesquisa do CNPq, fundado pelo Prof. Dr. Sébastien Joachim (UFPE / UFPB) e coordenado pela Prof^a. Dr^a. Ermelinda Maria Araújo Ferreira (UFPE / UEPB) e pela Prof^a. Dr^a. Maria do Carmo Nino (UFPE), e do qual também fazemos parte (coordenando, precisamente, algumas das linhas de investigação comparativa e, desde logo, a de Literatura e Videojogos), que, como é indicado na apresentação,

“nasceu da necessidade que alguns estudiosos do curso de Letras da Universidade Federal de Pernambuco sentiram de expandir o corpus das abordagens teóricas mais frequentemente utilizadas na área, a partir das interrogações e desafios propostos pelos meios de produção, suportes e tecnologias nascentes ou em progresso no mundo contemporâneo. Envolvidos em pesquisas na área comparativa, e confrontados com escritas que se apresentam em crescente intercâmbio e mutação com os materiais e métodos provenientes de outros meios, eles buscam investigar respostas que possam ajudar a esclarecer e a garantir a operacionalidade da leitura das novas textualidades. O núcleo envolve pesquisadores nacionais e internacionais, e alunos de todos os níveis: graduação, iniciação científica, mestrado e doutorado, organizando-se em quatro diferentes linhas de pesquisa: Literatura, Ciência e Tecnologia (incluindo, especificamente, os temas Literatura e Medicina e Literatura e Videojogos); Literatura e Outras Artes; Literatura e Natureza e Estudos Portugueses. A proposta é promover encontros para discutir as pesquisas individuais de cada participante; organizar seminários abertos à comunidade sobre temas polémicos, textos limítrofes e perspectivas críticas inovadoras; e produzir publicações, impressas e digitais, com o objetivo de divulgar os resultados das investigações e da produção académica e criativa dos participantes.” (<http://www.neliufpe.com.br/apresentacao/>)

(coordenador), o grupo integrou os investigadores/Docentes Filipe Costa Luz, Filipe Roque do Vale, Rui Pereira Jorge; e ainda os investigadores/Mestrands Rui Gaio e Rui Pereira.

Neste Núcleo foram criadas, respectivamente, uma colecção de *ebooks* intitulada *Ornitorrinco* (<http://www.neliufpe.com.br/ornitorrinco/>) e uma revista científica, a *Intersemiose-Revista Digital* (<http://www.neliufpe.com.br/revista-intersemiose/>). Neste momento em que escrevemos, preparamos um número especial internacional, por nós coordenado, precisamente, sobre ‘Games e Literatura Electrónica’ (Teixeira, 2013a).

Numa outra vertente, têm proliferado vários núcleos de discussão e de investigadores (www.game-research.com; www.academic-gamers.org; www.ludology.org; <http://grandtextauto.gatech.edu>; www.ludonauts.com; <http://www.jesperjuul.net/ludologist/>; www.videoludica.com; <http://kairosnews.org>; <http://virtual-illusion.blogspot.com>; www.game-culture.com/); as revistas especializadas *Play & Culture*¹⁸ (da TASP-The Association for the study of Play www.csuchico.edu/kine/tasp/playstud.htm); *Game Studies* (<http://gamestudies.org>); *International Journal of Intelligent Games & Simulation* (www.scit.wlv.ac.uk/~cm1822/ijigs11.htm); *The International Digital Media & Arts Association* (com o primeiro número do segundo volume -- Spring 2005 --dedicado à Ludologia www.idmaa.org); *Simulation & Gaming: An interdisciplinary Journal of Theory, Practice and Research* (www.unice.fr/sg/); o *Journal of Game Development* (www.jogd.com/index.html); e, no início de 2006, o *Games and Culture: A Journal of Interactive Media* (www.sagepub.co.uk/journal.aspx?pid=107057); as conferências internacionais sobre estes temas, em especial, iniciadas com a de Copenhaga, em 2001 e que, posteriormente, se desdobraram em *Cosign-Computational Semiotics in Games and New Media* (2001, 2002, 2003, 2004, 2005 www.cosignconference.org); *DAC-International Digital Arts and Culture Conference* (<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/>); *Aesthetics of Play* (www.aestheticsofplay.org/); *Virtual Storytelling* (www.virtualstorytelling.com/VS2005/index.html); *HCI-International* (www.hci-international.org/); *TIDSE-Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment* (www.zgdv.de/TIDSE04/); *NILE-Narrative and Interactive Learning Environments* (<http://computing.unn.ac.uk/staff/cgpb4/nile/>); *ICEC-International Conference on Entertainment Computing* (www.icec.id.tue.nl/); *ACM SIGCHI International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology ACE 2005* (www.ace2005.org/). Quanto a Portugal, e nos primórdios de desenvolvimento desta área, embora mais recente, houve as conferências, *Fuga>2004* e *Fuga05>Future Gaming*, a partir de um grupo de pessoas ligadas à *Ydreams* a que se juntou o *Atmosferas—Centro de Artes Digitais*; o *Games2004*, no interior da 1ª Conferência Nacional em Interação Homem-Máquina na Faculdade de Ciências; as III Jornadas de Comunicação e o I

18 O Volume 1 é de 1998 sobre «Diversions and Divergences in Fields of Play» (Editors: Margaret C. Duncan, Garry Chick, & Alan Aycock).

Curso de Verão do CICCUM, sobre «As linguagens fílmicas e os novos contextos de comunicação e ludicidade», da Universidade do Algarve (Junho, 2005); a VII Semana de Audiovisual e Multimédia (2005) da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias; e, no interior do 4º Congresso da SOPCOM (Aveiro, 2005), teve lugar, quer uma mesa temática sobre «Comunicação e Ludicidade», coordenada por Conceição Lopes e por nós (onde, para além das comunicações, foi produzido, pelos coordenadores, um texto de enquadramento¹⁹), quer um fórum de apresentação e discussão: o «Videojogos05». No ano seguinte, teve seguimento no «Videojogos06», quer num caso quer no outro, como forma de se reunir, discutir e implementar a massa crítica académica nacional em torno destas temáticas. Destas duas reuniões saiu a decisão de se construir um *blog* que serviu de arranque e agregador da comunidade portuguesa de cultura videolúdica (inicialmente alojado em <http://www2.ca.ua.pt/videojogos/comunidade.htm>) e que, posteriormente, acabou por dar lugar à própria SPCV-Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videojogos (<http://www.spcvideojogos.org/>), a qual, para além de todas as iniciativas dos seus investigadores e associados, neste momento desenvolve um projecto sobre um livro de “História dos Videojogos Portugueses” (www.spcvideojogos.org/conferencias/livro_historia) (Zagalo, 2014).

Por outro lado, e longe de querermos ser exaustivos, há ainda a destacar os projectos TECLUDI – Tecnologias e ludicidade, em contextos reais de participação das crianças no design de artefactos digitais, de Ana Veloso, Conceição Lopes e Óscar Mealha; o CRICOLUDI – Criatividade, comunicação e ludicidade – em contextos reais de formação inicial de Educadores de Infância, de Inês Guedes de Oliveira e Conceição Lopes; e, ainda, a vertente do ensino e da aprendizagem deste campo de estudos em disciplinas de Ludicidade e Produção Cultural nas licenciaturas de Novas Tecnologias da Comunicação e de Design, bem como de Comunicação e Ludicidade, na Licenciatura em Educação de Infância da Universidade de Aveiro; a criação e leccionação, pela primeira vez nos currículos nacionais de Mestrado em Ciências da Comunicação, do Seminário que leccionámos em «Teoria e Práticas em Jogos Interactivos» no Mestrado em Ciências da Comunicação (Área de Audiovisual, Multimédia e interactividade) do Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade Nova de Lisboa (2002/2003)²⁰; e, posteriormente, do Seminário em «Modelos de Narratividade Interactiva», no Mestrado em Sistemas de Comunicação Multimédia da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias (ULHT) (2005/2007); tendo sido incluída uma disciplina semestral, aquando da

19 Texto de apresentação da mesa temática sobre «Comunicação e Ludicidade» (em co-autoria com Conceição Lopes) (Teixeira & Lopes, 2005) (disponível em <http://www.luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=12>).

20 Consultar o programa do Seminário em <http://www.luisfilipeteixeira.com/ensino.php?cat=3&ensino=13>

reestruturação da Licenciatura em Ciências da Comunicação e da Cultura (ULHT) ao Processo de Bolonha, na área de especialidade em Gestão das Actividades Culturais, precisamente, sobre «Cibertexto e Videojogos» (ano lectivo 2006/2007). Esta unidade curricular foi leccionada até ao ano lectivo de 2010/2011, tendo sido posteriormente extinta numa das reestruturações curriculares (pós-Bolonha). Acrescente-se a tudo isto, ainda, e em termos históricos, quer a organização e edição do número especial da revista *Caleidoscópio* (nº 4) sobre a «Cultura de Jogos»²¹; quer a constituição da APROJE--Associação Portuguesa de Jogos Electrónicos, que, para além de, precisamente, no seu início, ter pretendido estabelecer uma «ponte» entre a(s) Academia(s) e a indústria, patrocinou a realização do congresso internacional *Games06* (Portalegre) e do *iDIG* – International Digital Conference (Portalegre, Setembro 2006).

Por fim, e ainda mais recentemente, foi criada a Licenciatura em *Design de Jogos Digitais*²²; a Licenciatura em *Engenharia e Desenvolvimento em Jogos Digitais*²³; e a Licenciatura em *Aplicações Multimédia e Videojogos*²⁴. Foram também criados, entretanto, outros planos de estudo e cursos, nomeadamente de Pós-Graduação e 2ºs Ciclos, que englobam estas áreas científicas²⁵.

Perspectivas

Como não poderia deixar de ser, o desenvolvimento e complexificação dos jogos digitais e dos videojogos está estreitamente dependente das conquistas técnicas e da cada vez maior «transparência» (leia-se, capacidade de produzir uma maior imersão por parte do jogador) da tecnologia que os implementa e das capacidades (cada vez maiores) de simulação e de produção mimética e de simulação. Dentro desta linha, é cada vez maior o «hibridismo», em particular, pela proximidade, com o cinema, quer num sentido quer no outro, mas ambém com a Literatura! Serão disso exemplos, entre muitos passíveis de se darem, e olhando, de certo modo, para a própria origem deste novo média, o filme *I'm your man* (1992, Dir. Bob Bejean, Interfilm Technology; versão DVD prod. Bill Franzblau, 1998) e o jogo *Fahrenheit*

²¹ Teixeira, 2003.

²² No Instituto Politécnico de Bragança - <http://djd.esact.ipb.pt/>

²³ No IPCA-Instituto Politécnico do Cávado e do Ave - http://www.est.ipca.pt/index.php?module=pagemaster&PAGE_user_op=view_page&PAGE_id=117&MMN_position=66:29

²⁴ Na ULHT - <http://www.ulusofona.pt/pt/escolas-faculdades-e-institutos/escola-de-comunicacao-arquitetura-artes-e-tecnologias-da-informacao/licenciaturas/licenciatura-em-aplicacoes-multimedia-e-videojogos.html>

²⁵ Alguns deles poderão ser consultados a partir do próprio sítio da SPCV em <http://www.spcvideo-jogos.org/ensino>.

(Atari, 2005), um *thriller* interactivo paranormal, passado em Nova York num futuro (muitíssimo) próximo: Janeiro de 2009. No caso dos ‘exercícios’ com a Literatura, de destacar (2012) *Wonderbook: Livro de Feitiços* da escritora J. K. Rowling para a PS3, na esteira da saga *Harry Potter*, um ‘(vídeo)jogo que se controla com um...’livro’, numa nova forma de exploração híbrida de médias, tomando por base a tecnologia de realidade aumentada e jogado com o *Move*. Aliás, a este «hibridismo» que se tem vindo a acentuar cada vez mais (de tal modo que, na maioria dos casos se torna difícil estabelecer ‘fronteiras’ nítidas entre os vários médias em presença, exigindo, por isso mesmo, novas categorias e mesmo conceitos), também não será alheio, sobretudo a partir de 2003, o interesse por parte da indústria de Hollywood, à abertura de produtoras de jogos de computador, como aconteceu, por exemplo, com John Woo, que abriu a Tiger Hill Entertainment, tendo adquirido os direitos para cinema do jogo *Metroid* (Nintendo), mas também com a criação da própria Warner Brother Games! Mas a ele serão de acrescentar outros nomes, como os dos irmãos Wachowski, criadores da trilogia cinematográfica *Matrix*; de Peter Jackson, inicialmente, com a trilogia de *O Senhor dos Anéis* (décimo jogo mais vendido nos E.U em 2003), e, recentemente, com o jogo-remake sobre o *King Kong*; mas também, Ridley Scott e seu irmão; e Spielberg, que tem desenvolvido produções nesta área.

Contudo, quer no caso do Cinema, da Literatura ou ainda no dos jogos digitais e videojogos, estamos em presença de formas particulares de médias digitais (ou não), cada um deles com «gramáticas» próprias, embora se possam encontrar, eventualmente, pontos comuns entre cada um deles. Com efeito, diferentemente dos outros, os jogos digitais e videojogos caracterizam-se, essencialmente, pela multimedialidade, virtualidade, interactividade (imersiva), performatividade e conectividade. Como muito bem refere Raessens, de modo esclarecedor,

“the particular thing about multimediality is not so much the combination of stationary and moving images, three kinds of sound elements (spoken, word, music, and noises) and written text – computer games share this with, for example, film and television – but the fact that these elements share one common digital code, a characteristic with all kinds of economic and legal implications.

(...) The second specific characteristic of computer games is virtuality, the possibility to simulate virtual worlds a gamer can explore. (...) This characteristic embodies the metamorphosis that computer games have undergone since the eighties: from an expression of a ‘modernist culture of calculation’ in which a player enters a battle with the program behind the game, toward a ‘postmodernist culture of simulation’ in which a players’ activity is restricted to navigating the surface of the computer game.

Thanks to a third characteristic, interactivity, a gamer is able to control the game’s proceedings and/or its conclusion.

(...) A game computer should after all not just be seen as a technology

that can simulate multi-medial virtual worlds one can interact with; it is also increasingly being connected to other computers over the Internet. (...) Furthermore, we see that this connectivity offers players the ability to exchange ideas, knowledge (like walkthroughs or cheat codes) and game-elements (like updates or patches) amongst each other via the Internet.” (Raessens e Goldstein, 2005: 374-375)

No entanto, será de salientar, na linha das palavras de Aarseth (Aarseth, 2003b; Aarseth, 2005b: 3-7; Aarseth, 2006c; e Aarseth, 2006d) e à semelhança do que aconteceu antes a respeito, por exemplo, quer dos Estudos Literários, Teatrais ou Fílmicos, quer da Ludologia/*Game Studies* e dos seus dois grandes ramos, o criticista e teórico e o criativo e industrial, apesar de todo o seu avanço exponencial, essencialmente na última década, paralelo, como referimos anteriormente, ao desenvolvimento e maior complexificação dos sistemas digitais e algorítmicos, está ainda nos seus primórdios, isto é, ainda na fase em que, quer se definem e esclarecem os diversos conceitos e categorias, quer se estuda o modo como se devem estudar os videojogos (isto apesar de várias propostas já avançadas). Ou seja, esta nova área científica encontra-se no plano embrionário da fenomenologia, ontologia, epistemologia e hermenêutica tecnolúdicas, sendo certo que esta disciplina, no interior das Ciências da Comunicação e Cultura e, mais especificamente, na dos Novos Médias (digitais), terá de saber dialogar, *prima facie*, como o tem feito nalgumas circunstâncias, com as diferenças multidisciplinares existentes na Academia e, em última instância, com a própria indústria, pois é esse o ensinamento que nos vem da Tradição (desde logo, comparativamente, da própria história e genealogia dos médias), para bem de todos e, em especial, da própria cultura de simulação em que se insere, compreendendo (de modo integrado e alargado) a nossa própria contemporaneidade e *ZeitGeist*.

Sub specie ludi

[Capítulo 2]

Jogo #2/Nível #1:

Do instinto de jogo aos jogos do
imaginário

*O homem não joga senão desde o momento em que é plenamente homem;
e não é totalmente homem senão desde o momento em que joga*

Schiller

§ 1. O fenómeno do 'jogo' não é fácil de compreender na extensão da sua complexidade. Enquanto fenómeno cultural e de massas (Berger, 2002), abrange a quase totalidade, senão mesmo a totalidade, do complexo humano de Ser. Ainda hoje, nalgumas franjas de pensamento, a actividade lúdica é encarada como algo de menos digno, de antagónico ao carácter central da reflexão e da maioridade de Ser e Pensar. Progressivamente, o jogo e a actividade que lhe está associada é remetido para a periferia da Vida. Não desaparecendo, passa a ser encarado como mero entretenimento, como pausa recreativa. Contudo, tal posição não resiste a uma qualquer hermenêutica menos preconceituosa pois, fenomenicamente, a categoria do jogo é constitutiva da pura realização da vida e da Cultura, é, como no título da obra de Eugen Fink, *símbolo do Mundo*. A sua pátria abrange, quer a finitude humana quer a totalidade do mundo. A compreensão deste fenómeno é um exercício que nos possibilita aceder à totalidade inteligente de uma qualquer cultura e à sua dignidade genesíaca e existencial. Como escreve Eugen Fink,

A compreensão da possibilidade fundamentalmente humana do jogo não é de ordem empírica, antes pertence a esta luz original da inteligência na qual a existência humana se abre a si própria. (Fink, 1966:16)

§ 2. O primeiro teórico a fazer do jogo a categoria fundamental da cultura e a chamar a atenção para esta noção na história da cultura foi F. Schiller nas suas *Cartas sobre a educação estética do Homem* (Schiller, 1967). Para ele, o instinto de jogo é consubstancial à humanidade, servindo mesmo de base a um diagnóstico caracterizador das diferentes culturas. É dele que provém a essência da Arte.

Segundo Schiller, no homem debatem-se dois tipos de instintos (Schiller, 1967: 150-159 - *Letter XXII*): uns, de ordem sensível, que o mantêm preso ao plano do devir e do múltiplo; outros, de ordem formal, que tendem a elevar o homem acima das contingências individuais como modo de professar a verdade (por ser a verdade) e praticar a justiça (por ser a justiça). Só que, no caso do esteta, esta Verdade e Justiça surgem com um carácter metafísico peculiar, por inversão de uma *síntese às avessas* (Bernardo Soares-Fernando Pessoa) dele, pois, como escreve Pessoa,

O primeiro característico da arte do esteta é a ausência de elementos metafísicos e morais na substância da sua ideação. Como, porém, os ideais helénicos procedem todos de uma aplicação directamente crítica da inteligência à vida, e da sensibilidade ao conteúdo dela, essa ausência de metafísica não será uma ausência

de ideias metafísicas, nem essa ausência de moral uma ausência de ideais morais. (...) O esteta substitui a ideia de beleza à ideia de verdade e à ideia de bem, porém dá, por isso mesmo, a essa ideia de beleza um alcance metafísico e moral. (Pessoa, 1975: 21)

Por sua vez, esta cisão (crítica) provoca, no homem, uma duplicidade de naturezas (Schiller, 1967: 84-93 Letter XIII), pois uma tende para o devir e a outra para a imutabilidade transcendentalizante. Estamos aqui perante a teoria clássica das «duas naturezas» do Homem, a mortal e a divina. Longe de perder dignidade por este facto, é esta duplicidade que aumenta o seu poder¹. Para que a unidade da alma seja salvaguardada será preciso confinar cada uma dessas naturezas aos seus próprios limites. Esta limitação será mantida se cada uma delas desenvolver as suas aptidões particulares: o instinto sensível procurará o maior número de contactos com a multiplicidade fenomenal, como escreveria Pessoa, uma vez mais, «multiplicando-se para se sentir» e sentindo-se multiplicar²; e o instinto formal exercerá a actividade da consciência de modo a assegurar a sua autonomia a respeito da faculdade sensível. A limitação não assentará nas suas fraquezas mas, tão somente, no efeito compensatório originado pela outra que se lhe opõe.

Mas o ideal humano não pode derivar apenas desta luta titânica de instintos duplos. Outrossim, terá de emergir, epifanicamente, de algo de superior. É aqui que entra o conceito de Belo, pois só a Beleza é capaz de engendrar a unidade de todas as faculdades do homem. É graças ao Belo que matéria e forma vibrarão num *Hino à Alegria* conciliatório, por ser dele que brota a liberdade suprema do Homem. É neste ponto que surge o ideal trágico, *sub specie interioritatis*, pois, como escreve Pessoa,

Ninguém se revela a si próprio por não o poder fazer, mas homens como Shakespeare e Leonardo não se revelam porque o podem fazer. São prefigurações de algo maior do que o homem, e quedam-se frustrados na fronteira. São fracassados, não por lhes ter sido possível fazer melhor, mas por o haverem feito, de facto. Transcenderam-se a si próprios e perderam-se. (Pessoa, 1973: 235)

1 Escreve-se no *Corpus Hermeticum*: «Grandes, belas e boas são pelo contrário as sementes divinas, ainda que parcas em número: a virtude, a temperança e a piedade.» (Trismegistos, 2002: 55). Já Ferecides de Siros tinha ensinado que o homem possui duas «almas», uma de origem divina e outra terrestre. Cf. Dodds, 1988: 169. Para só se citar mais outro caso, esta dupla natureza no homem também é referida por Pico della Mirandola na sua «Oração sobre a dignidade humana», tendo, igualmente, servido de base inspiradora a autores como Shakespeare e Dante.

Por outro lado, no caso da anagogia (do gr. *Anagogê*, elevação: festas dedicadas à sucessão cíclica das estações), esta duplicidade eleva-se ao quadrado, tal como acontece, e já o demonstrámos anteriormente numa multiplicidade de ensaios, com a heteronímia pessoana. Com efeito, já Júpiter (como o Brahma das quatro faces) era um ser quádruplo, simultaneamente terrestre, aquático, aéreo e ígneo. 2 Sobre a explicação da «quadratura do círculo» heteronímico com base neste mecanismo de «outrar» e dispositivo de exercício da subjectividade, ver os nossos livros, respectivamente, Teixeira, 1992, 1996 e 2002a.

Só que aqui, o homem completo, com a tragédia que arrasta, deixa de ser um mero equilíbrio, à maneira de Platão, para se tornar em actividade livre. Aí reside a sua genialidade.

Contudo, e voltando a seguir Schiller, também aqui nos confrontamos com dois tipos de liberdade (Schiller, 1967: 128-137 *Letter XIX*): uma, inerente à inteligência humana; a outra, manifesta na vida sensível, e que surge, segundo Schiller,

Quando o homem age racionalmente nos limites da matéria e materialmente segundo as leis da razão. (Schiller, 1967: 137)

A partir disto nasce um duplo constrangimento que só o Belo poderá sanar e que só a génese das faculdades poderá explicar (Schiller, 1967: 128-137 e 144-149 *Letters XIX e XXI*). Ora, à liberdade indeterminada primitivamente, devido às suas condições naturais de exercício, virá opôr-se uma outra, fundamentada no Belo, produtora do estado estético (cf. Schiller, 1967: 94-99 e 100-109 *Letters XIV e XV*). É este estado estético que possibilita, por osmose simpática com a representatividade da re(a)presentação, exprimir as separações abissais entre a formalidade (do pensamento) e a multiplicidade (do sensível, bem como o próprio carácter monádico da experiencialidade e da sua mediação «hermética» (= do reino de Hermes)). É neste estado estético e na categoria (ideal) do Belo que se cumpre, por subsunção/rememoração, paradoxalmente, como acontece com toda a Verdade, a transmissibilidade do intransmissível e a comunicação (dizível) do reino do indizível. É aqui, igualmente e como escreveu Novalis, que

Têm proveito as duas percepções: o mundo exterior faz-se transparente, e o interior complexo e cheio de significado. Deste modo, o homem passa a um vivo estado íntimo entre dois mundos, na mais completa liberdade e em suave consciência da força que tem. (Novalis, 1989: 62)

Quanto ao problema da liberdade, ela assume-se na ludicidade estética e no despontar epifânico do instinto de jogo, no qual se verificará a conciliação do devir e do ser Absoluto, da mudança e da identidade, numa palavra, de Dioniso com Apolo. No jogo o constrangimento está ausente por se situar no plano puro de um para-almém, quer do determinismo formal quer do natural. No instinto de jogo reside o puro estado de liberdade e de plenitude, de tal modo que, como escreve Schiller numa das frases que nos serviu de epígrafe,

*O homem não joga senão desde o momento em que é plenamente homem; e não é totalmente homem senão desde o momento em que joga. (Schiller, 1967: 107 *Letter XV*)*

E é neste verdadeiro estado de Graça que, como escreve Novalis,

Acontece qualquer coisa de notável; pela primeira vez, no tal jogo, o homem descobre a sua real e específica liberdade; imagina que desperta de um sono profundo e logo lhe parece estar no universo como em sua casa; e também a luz do dia lhe ilumina, pela primeira vez o mundo interior. (Novalis, 1989: 62)

À mera sucessão arbitrária de imagens miméticas (apanágio dos jogos de imaginação) vem agora sobrepôr-se a pura constituição de formas livres e espontâneas dos jogos estéticos. O Belo passa agora a caracterizar-se na totalidade do seu em-si, isto é, toma a dimensão de uma Forma Viva (*lebende Gestalt*). Ou seja, se o objecto do instinto sensível é a Vida e se o objecto do instinto formal é a Forma pensante, então o objecto do instinto do jogo será, como acrescenta Schiller,

Representado por um esquema geral denominado forma viva, servindo este conceito para exprimir todas as qualidades estéticas das coisas e [todas as coisas] que, num sentido lato da palavra, denominamos beleza. (Schiller, 1967: 101 *Letter XV*)

Ou seja, uma coisa será bela quando, por um acordo entre os mundos exterior e da alma, se estabelece uma infinitude (con)vivencial e uma comunhão no interior da forma criada pelo artista, de tal modo que, o que se encontrava a nível da perenidade da matéria se transforma, por um acto de mimética catártica, em forma de pensamento. A partir disto, será Belo todo o objecto capaz de estabelecer, a partir da nossa visão dele, um equilíbrio harmonioso entre matéria e forma (Schiller, 1967: 110-115 *Letter XVI*)³. Desse modo, a Beleza é forma na medida em que a contemplamos e é vida porque a sentimos (Schiller, 1967: 182-189 *Letter XXV*). Como muito bem refere E. Fink, a interpretação do jogo como *mimésis*, imitação, desta como cópia e, por fim, desta como reflexo do espelho traduz o historial e as etapas seguidas pelos fundadores da metafísica ocidental (Platão, por exemplo) como forma de criarem os conceitos de jogo e de belo. Ao colocarem o jogo e o belo no mesmo plano ontogenético, embora numa escala inferior à verdade, situam-se no mesmo plano de distinção entre ser e aparência (cf. Fink, 1966: 112).

3 Como escreve António Mora-Fernando Pessoa: «O homem criou a obra de arte. Depois reparou que a obra de arte é uma cousa exterior. Depois observou que as cousas exteriores tinham certos característicos, a que era forçoso que obedecessem. A sua perfeição, isto é, a perfeição da sua estrutura e do seu funcionamento dependia do grau em que possuíam esses característicos. Como a obra de arte é uma cousa exterior, urgia aperfeiçoar essa obra de arte, dar-lhe a perfeição das cousas exteriores. Fazer trabalho de perfeito operário. De ahí a arte grega.(...)» (Teixeira, 2002a: 221).

Por outro lado, o verdadeiro ideal da humanidade é aquele que desponta da união entre real e forma, entre vida e sonho, entre passividade (ataraxia) e liberdade. Sendo um equilíbrio perfeito entre matéria e forma, o Belo não existe na experiência por lhe ser superior. Escreve Schiller:

Este puro conceito racional de beleza (...) deveria, então, (...) ser procurado pela via da abstracção, e pode ser deduzido das simples possibilidades da natureza sensível e racional: numa palavra, deveríamos poder mostrar que a beleza é uma condição necessária da humanidade. (Schiller, 1967: 69-71 Letter X).

Apenas o homem estético é capaz de definir as condições em que quer ser Homem, porque só a Beleza lhe concede a liberdade necessária para ultrapassar a sua natureza finita (Schiller, 1967: 150-159 Letter XXII).

§ 3. É no estado estético que o infinito se junta ao finito, isto porque a imaginação, ao criar a beleza a partir de um acto de liberdade (necessária, diga-se de passagem), projecta sobre a multiplicidade dos objectos mutáveis um reflexo de infinito: a dimensão genesíaca da Forma. Como refere Filomena Molder num excelente artigo sobre esta temática,

A existência individual e a sua multiplicação variada constituem dois acontecimentos primordiais que nenhuma filosofia conseguiu absorver definitivamente e é sobre este núcleo irredutível que emerge a compreensão da temporalidade entre a geração e a corrupção, o ciclo do crescimento do existente, até à completude da forma, actualização da sua própria inteligibilidade, cuja ordem se compõe com a do universo. (Molder, 1984: 121).

Então, poder-se-á dizer que ao processo configurativo (**Gestaltung**) do dado se sobrepõe a construção formativa (**Bildung**) do Espírito, no sentido em que o primeiro é atravessado pela instauração da diferença (alteridade) que o segundo produz. Esta construção formativa e arquitectónica do Espírito tem em si o carácter impulsionador da subjectivação interiorizante da Substância que devém Sujeito (Absoluto). É por ela que o Outro se faz presença, se presentifica na sua experiencialidade processual, defrontando-se com o Mesmo, pois que isso que tinha por diferença mais não era que Si próprio, ipseidade. É este mecanismo que permite ao Outro apropriar-se do que lhe é *proprium* e, por uma inversão da tragédia narcísica, metamorfosear-se naquele que é (e sempre foi, sem contudo ter, até aí, consciência disso — máscara «colada à cara», escreve Campos-Pessoa na *Tabacaria*)⁴. Num artigo

⁴ Sobre este ponto, ver o nosso ensaio «Narciso e o Espelho: Virtualidade e heteronímia ou as viagens pessoais de Alice» (Teixeira, 2004: 90-105).

sobre o pensamento de Hegel, E.-Dominique Yon sistematiza este ponto do seguinte modo:

As palavras e as representações de uma figura humana ainda espectacular e especular não são o discurso especulativo e reflexivo. A narração trágica não é a acção trágica de uma liberdade que se arrisca e se expõe absolutamente; a palavra reserva-se e preserva-se timidamente na narração, não se faz aí activa senão por interposta pessoa. (...) O canto torna-se nostálgico devido a estar integralmente centrado na desordem fisionómica de um herói dividido, dilacerado no interior de si mesmo entre o que desejava fazer de sua própria vontade e o que faz apesar dela, inconscientemente; a máscara que transporta é o índice desta hipocrisia de um saber concreto, simultaneamente consciente de si próprio e inconsciente; a hipocrisia não é, aqui, senão a ciência inacabada desta nesciência, uma fobia da luz sem velamento (Yon, 1976: 551).

Neste processo, a Consciência vê e vê-se. Por detrás do palco em que só ela é personagem, reconhece-se como Consciência de Si. Aqui reside o seu narcisismo absoluto. Neste programa gnósico, como muito bem refere E.-Dominique Yon,

A figura não tem sentido conforme a sua própria significação senão nesta concepção duma história dos homens conscientes de si e efectivos nos diversos elementos que compõem a experiência humana. (...) Esta morte da figura ao sensualismo abre o espaço de uma história do espírito exprimindo-se absolutamente no próprio coração da história humana (Yon, 1976: 552).

§ 4. Neste ponto será necessário reflectir um pouco sobre o jogo das faculdades pois, com efeito, o plano transcendental assenta sobre uma base estética e, mais precisamente, sobre o carácter mediador da faculdade de julgar (no sentido que lhe é dado por Kant). É lá que se transcende a finitude humana e em que se dá a *exhibitio*⁵. Como escreve Cassirer,

*Não podemos resolver o problema da simbólica sem nos reportarmos à faculdade da imaginação produtora. A imaginação é a relação de todo o pensamento à intuição. *Synthesis speciosa*, tal é o nome que Kant dá à imaginação. A síntese é o poder fundamental do pensamento puro. Mas Kant não se preocupa com a síntese em geral, mas sim, em primeiro lugar, com esta síntese que se serve da *species*. Ora, este problema da *species* conduz-nos ao coração do conceito de imagem, do conceito de símbolo. (Cassirer/Heidegger, 1972b: 30)⁶.*

5 Cf. Cassirer/Heidegger, 1972b: 35. Sobre a relação *exhibitio originaria/exhibitio derivativa*, ver Heidegger, 1981: 189.

6 Sobre este tema por correspondência com uma fenomenologia da cultura e da comunicação, ver o nosso ensaio «O conceito de 'forma simbólica' como base de uma Fenomenologia da Comunicação e da Cultura» (Teixeira, 2004: 30-43).

Daí ser necessário reflectir sobre essa noção de jogo por referência, e em particular, ao papel da imaginação nesta produção de representações por ser aqui que se produz a subsunção dessa dualidade (como de outras) finito/infinito, transformando o sujeito estético num verdadeiro «criador de mitos» (F.Pessoa)⁷. É no seu seio que se transcende a *distância*, o *intervalo*, esse constante *estar entre* e *mediação* (exercício de um *fingimento sincero*), tal como se representa no *jogo heteronímico* pessoano de «ser Eu», *sentindo tudo de todas as maneiras*⁸, implicando a reconstrução e regresso do (neo-)paganismo pois, como escreve António Mora-Fernando Pessoa,

A religião pagan é humana. Os actos dos deuses pagãos são actos dos homens magnificados; são do mesmo genero, mas em ponto maior, em ponto divino. Os deuses não sahem da humanidade rejeitando-a mas excedendo-a, como os semi-deuses. A natureza divina, para o pagão, não é anti-humana ao mesmo tempo que super-humana: é simplesmente superhumana. Assim, sobre estar de accordo com a natureza no que puramente mundo exterior, a religião pagan está de accordo com a natureza no que humanidade. (Teixeira, 2004: 180).

§ 5. A imaginação é a faculdade do poder ver. Mas o que vê ela? O acto de visão implica:

- a) algo que deixa ver;
- b) algo que é visto.

Nesta distinção fundamental reside a fronteira entre a imaginação e o imaginário. Com efeito, se a imaginação é essa *consciência* que visa o real (ordem modelar/estrutural) o imaginário é o que re(-a)presenta a presença do *objectum* (o que está diante enquanto obstáculo). Cabe-lhe o papel de dar objectualidade às imagens (ordem genética/orgânica). Se a imaginação é o que opera, o imaginário é o que é operado, o que dá conteúdo para se processualizarem as tais *syntheses speciosas*, no sentido em que é na imaginação (enquanto faculdade transcendental) que se produz a síntese da ordem da *species*. A sua essência deriva de uma *exhibitio originaria*, de uma manifestação do livre-dar-se. Ora, a sua totalidade é captada, precisamente, na dialéctica destes dois pólos: o de ser uma «síntese» e uma «exibição». Esta operatividade totalizadora teatraliza-se por intermédio do esquematismo, ou seja, mediante aquilo que faz um objecto existir como *objectum*, como dado. É pelo esquematismo que se dá a presencialidade/presentificação das imagens à

7 «Desejo ser um creador de mythos, que é o mysterio mais alto que pode obrar alguém da humanidade», escreve Pessoa num dos fragmentos do projecto «Aspectos» Teixeira, 2002a: 109.

8 Sobre tudo isto, ver Teixeira, 1992: 59 e sgs; Teixeira, 1997: 153-176; Teixeira, 2001b: 159-174; Teixeira, 2004: 11-89 e 90-105.

imaginação⁹. Sobre este ponto, escreve Mikel Dufrenne no seu livro *Phénoménologie de l'expérience esthétique*:

Aqui será necessário distinguir, para os conjugar de seguida, o aspecto transcendental e o aspecto empírico da imaginação. Transcendentalmente, a imaginação deve ser a possibilidade de um olhar cujo espectáculo seja correlativo; o que supõe, simultaneamente, uma abertura e um recuo. Um recuo, devido à necessidade de ser rompida a totalidade formada pelo objecto e pelo sujeito, realizando-se o movimento característico de um por-si e constitutivo de uma intencionalidade, pela qual uma consciência se opõe a um objecto. Uma abertura, pois este desabotoamento cruza um vazio, o qual é o a priori da sensibilidade onde o objecto poderá tomar forma. O recuo é uma abertura, o movimento é uma luz. (Dufrenne: 1967: 433).

Deve-se a Kant ter (re)inaugurado a tarefa da problemática antiga (essencialmente, por via platónica e aristotélica) a nível de um percurso/itinerário pelo sujeito. A grandeza do transcendentalismo reside, sem dúvida, no construir-se nessa auto-meditação (crítica) do sujeito (e dos seus mecanismos) de conhecimento, assim como na interrogação (igualmente gnoseológica) pela natureza modal desse mesmo conhecimento.

A colocação da imaginação como síntese transcendental, não apenas como reprodutora dos dados sensíveis mas, igualmente, e no mesmo plano, como produtora e condição de possibilidade de todo o conhecimento *a priori*, reside no facto de caber ao sujeito esse papel instalador de organização/construção arquitectónica a nível da Natureza. Ou seja, uma das suas ideias fundamentais assenta no facto de os objectos não se darem à consciência de modo completo e petrificado, na nudez do seu em-si. Antes é na relação da re(-a)presentação com o objecto, e por um acto espontâneo e autónomo, que os fenómenos se constituem como tal. A imaginação permanece, assim, nas fronteiras do trabalho de síntese (categorial), cabendo-lhe a função de unir, esquemática e figurativamente, a diversidade e multiplicidade sensíveis (os tais *disjecta membra* de que nos fala, uma vez mais, Pessoa) num todo categorial. Nesta ordem de ideias, é isto que faz com que, como refere Cassirer,

O esquematismo pertença essencialmente, para Kant, à fenomenologia do objecto e não, senão mediatamente, à do sujeito. (Cassirer/Heidegger, 1972b: 76).

Essa actividade figurada (*synthesis speciosa*), apanágio da imaginação, é a

9 Cf. Cassirer/Heidegger, 1972b: 35. Ver Heidegger, 1981: 183 e sgs. Sobre a crítica feita por Cassirer a respeito do primado da ontologia face à antropologia, ver Cassirer/Heidegger, 1972b: 30, 53, 62-63 e 74.

única capaz de dar conta dos fundamentos de todo o conhecimento teórico (Kant, 1983: 130- 134) e, com ela, de fazer face a essa *distância* e a esse *intervalo*, implícito em todo o carácter gnósico do Mundo¹⁰. À imaginação cabe, pois, esse papel de figurar o *para-além da distância* e do *intervalo* através do papel, legítimo, de criadora de sínteses que aperfeiçoem a existência, o que poderá fazer de três modos, como escreve António Mora-Fernando Pessoa:

O emprego legitimo da invenção é o aperfeiçoamento da existencia.

A imaginação pode ser de trez species, consoante pretenda substituir, alargar ou harmonizar a materia. Uma specie de imaginação, filha do desprezo pelo mundo real, busca crear outro mundo, onde viva mais feliz. Outra specie de imaginação, filha do sentimento de insufficiencia do mundo real, busca alargar esse mundo em outro, imaginado. Outra specie ainda, nada do sentimento de commodidade imperfeita do mundo real, busca creal-o mais a seu jeito. Esta vê na adaptação ao real o criterio practico da felicidade, que, como as outras, busca; mas, para que o mais completa — e facilmente possivel se adapte a esse mundo, procura adaptal- as tambem a si.

É a imaginação realista dos gregos antigos.

Como esta invenção busca o seu apoio na materia, procura conhecê-la, saber-lhe as leis; de ahí aprende a obedecer á idéa de lei, e em cada fim encontrar a lei que rege esse fim. (Teixeira, 2004: 201-202).

Neste plano de análise, e tendo em linha de conta a diferença entre Figura e Forma¹¹, somos remetidos para os problemas, quer da representação quer da percepção das similitudes — plano de construção arquitectónica da representatividade. Pergunta-se: será que a dualidade entre uma unidade da **hulê** sensível e da **morphê** intencional que se nos impõe a todo o momento, permitir-nos-á falar de *matéria sem forma* e de *forma sem matéria*? Será legítimo estabelecer essa *distinctio rationis* a nível dos puros dados da consciência?¹²

No plano fenomenológico, deixa de haver *matéria em-si* e *forma em-si*, para passar a haver vividos globais, possíveis de serem vistos (pelos olhos da sensibilidade, entenda-se), quer do ponto de vista da matéria quer da forma, isto porque a nossa

10 Como escreve Pessoa no seu *Fausto*, «O mistério dos olhos e do olhar/Do sujeito e do objecto, transparente/Ao horror que além dele está; o mudo/Sentimento de se desconhecer,/E a confrangida comoção que nasce/De sentir a loucura do vazio;/O horror duma existência incompreendida/Quando à alma se chega desse horror/Faz toda a dor uma ilusão./Essa é a suprema dor, a vera cruz./Querem desdenhar o teu sentir orgulho/Oh, Cristo!», Pessoa, 1988: 7. Mas é neste vazio, neste ôco, que assenta toda a virtude da criação.

11 Sobre este ponto, ver Molder, 1984: 109-135.

12 Para a configuração, alargada, da resposta a esta e a outras questões, sobretudo, no âmbito interdisciplinar, ver Charon, 1985; a excelente obra de Burgos, 1982; e, em torno da obra de Gilbert Durand, o livro coordenado por Maffesoli, 1980.

investigação se coloca na procura das suas relações internas. Deixaríamos o plano de uma *lógica absolutista* da identidade (racional) para nos colocarmos no campo relacional (lógico) do pensar e do dizer (Cf. Cassirer, 1975: 205-214).

Ora, é como forma de se obter essa síntese relacional das *species* que surge o conceito kantiano de esquema. Como refere Kant, sendo uma

representação intermédia, devendo ser pura (sem qualquer elemento empírico) ele é, igualmente,

uma regra da síntese da imaginação relativamente a certas figuras puras (Kant, 1983: 104).

É no prolongamento da investigação sobre esta problemática que Kant escreve a *Crítica da faculdade de julgar*. Será a nível da distinção entre *real* e *possível* (vida e sonho?) que Kant estabelece o critério passível de definir a estrutura fundamental do entendimento humano, distinguindo-o de todos os modos possíveis de conhecimento. Para os seres inferiores (na escala zoológica) ao Homem, não existe qualquer diferença entre real e possível¹³. Este carácter de *possibilidade* surge pela capacidade (sem dúvida, divina) de criar pensamentos com imagens e intuições com conceitos¹⁴. Mas, também aqui, existe *distância*:

Se olho em torno de mim que longe eu vejo/A humanidade de meu pensamento,/Incompreendido eu sempre./A envolver a humanidade inteira/Na inabjecção do meu desprezo frio (Pessoa, 1988: 18).

Górgias, antigo Górgias, que dizias/Que se alguém algum dia compreendesse,/Atingisse a verdade, não podia/comunicá-lo aos outros — já entendo/O teu profundo e certo pensamento/Que ora não compreendia. Tenho em mim/A verdade sentida e compreendida,/Mas fechada em si mesma, que não posso/Nem pensá-la. Senti-la ninguém a pode. (Pessoa, 1988: 27).

13 Compare-se isto com o que nos diz Cassirer a respeito da **afasia** bem como da impossibilidade de se **criar o possível**, Cassirer, 1948: 30n, 40 e 57. Por outro lado, e como acrescenta Schlegel, «em última análise, é ilusório atribuírmos existência autónoma aos animais: eles são como que meras visões da natureza e falar das representações mentais dos animais é falar da alma do mundo em geral (**algemeine Weltseele**). Assim, por exemplo, julgamos observar que os animais sonham; mas, na verdade, eles não sonham, sonha-se neles (**es traumt ihnen**)», Schlegel, 1986: 146. Muito «borgeano», sem qualquer dúvida!

14 «Os conceitos sem intuições são vazios, as intuições sem conceitos são cegas», Kant, 1984: 215-223.

O esquema surge, então, como modo de fazer face a essa distância, de encurtar o *entre-dois visível* (sentido e pensado), mostrando-o, epifanicamente, na sua «opacidade transparente». E o abysmo (com y como o escreve Bernardo Soares-Fernando Pessoa por se tratar de fissura ontológica) que surge agora é o da própria natureza e origem da linguagem. Schlegel refere-o magistralmente:

Porém, é precisamente através do instrumento da poesia — a linguagem — que o espírito humano acede à consciência (Besinnung) e se torna senhor das representações mentais (Vorstellungen), associando-as e exprimindo-as livremente. (...) Toda a poesia é, na realidade, poesia da poesia, visto que já pressupõe a linguagem, cuja invenção pertence à faculdade poética, a qual é, por seu turno, um poema de todo o género humano, poema nunca acabado, sempre em devir, em mutação. (...) A mitologia é como que uma potência mais elevada da primeira representação da natureza realizada através da linguagem; e a poesia livre, autoconsciente que sobre ela se constrói e da qual volta a ser matéria o mito, que ela trata poeticamente, que poetiza, está, por consequência, mais um grau acima (Schlegel, 1986: 139-140).

É esta a razão por que é impossível dissociar o comportamento figurativo do problema da linguagem¹⁵ por ser, precisamente, nessa *transiência* entre o possível e o real, o formal e o figurativo, que se institui a arte criativa e todo o seu programa. Este programa que procura a eclosão da novidade e originalidade (do *urphaenomenon*, fenómeno originário) estabelece-se em termos de interrogação pela génese do durável e universal, interrogação esta que se efectiva no plano da curiosidade contemplativa do que existe e é figurado. Novalis exprime esta ideia de um modo sublime. Escreve ele:

Para se compreender a Natureza, há que deixá-la desenvolver-se na sua interior integridade. (...) O homem que pensa, regressa à função original do seu ser, à meditação criadora, ao ponto exacto em que produzir e saber têm a mais estranha relação, ao momento fecundo do prazer essencial e da auto-concepção deste primordial fenómeno, vê a história da geração da Natureza estender-se à sua frente por tempos e espaços recém-aparecidos, e como um espectáculo sem fim; e qualquer ponto fixo formado na infinita fluidez converte-se, para ele, numa nova manifestação do génio do amor, num novo casamento entre o 'tu' e o 'eu'. A descrição esmerada desta história interior do universo constitui a verdadeira teoria da Natureza. (Novalis, 1989: 69)¹⁶.

15 Sobre o comportamento figurativo e a figuração mimética, cf. Leroi-Gourhan, s.d.: 177; Caillois, 1990: 205-206.

16 E, mais à frente, esclarece: «Como tem razão aquele artista que em primeiro lugar coloca a actividade criadora, já que o fundamento da sua essência é produzir com saber e vontade, e a sua arte — esse instrumento que tudo lhe permite utilizar — é conseguir, a seu modo, imitar o universo!; por isso, o princípio do seu universo é a actividade, e o seu universo a arte», Novalis, 1989: 71.

§ 6. A esta ciência da contemplação do originário chamou Goethe de morfologia. O objecto da morfologia é a Forma enquanto metamorfose, enquanto construção formativa e, por isso mesmo enquanto *algo que é (re)produzido ou (re)criado* — ou que está em vias de o ser. Não se trata de uma ascese de uma figura particular para uma outra universal mas, tão somente, de tentar compreender, de modo interior, que toda a conexão relacional e ligação¹⁷ o é em devir metamórfico. A regra de ouro da dedução figurativa é a da continuidade (dos descontínuos) ou, se se preferir, da univocidade apolínea do múltiplo (dionisíaco). É que a metamorfose não é uma mera repetição/imitação, mas antes se assume (e cumpre) pela emergência do novo (já antigo)¹⁸. Cassirer explica-o do seguinte modo:

Desde o momento em que passamos de uma forma de 'visão' para uma outra, é a própria intuição tomada na sua totalidade, na sua unidade indivisa, e não um único dos seus momentos isolados, que sofre uma metamorfose característica. Não é apenas à intuição determinada pela ciência ou formada pela arte, mas também à intuição ingenuamente empírica que se aplica a palavra de Goethe segundo a qual aqueles que intuicionam possuem já um comportamento produtivo. (...) Esta relação à 'imaginação produtiva' acarreta, aos olhos de Goethe, esta diferença entre 'ver e ver' que ele não deixa de referir, pois que toda a vista, mesmo 'sensível', consiste sempre em 'ver com os olhos do espírito'. (Cassirer, 1972: 156).

Aqui, é pelo processo de ideação, pelo modo (teorético) de ver (coisas divinas¹⁹) que se institui a significação do que é visto. Goethe opõe-se, deste modo, à teoria tradicional segundo a qual o desenvolvimento se processava com base no carácter sucessivo e na ideia de preformação. Esta concepção tradicional, ao tomar o 'novo' como preexistente (mas escondido), recusava o devir, no sentido em que o encarava como uma existência eternamente semelhante. Opostamente, Goethe concebe o organismo como um vivo, como um acontecimento espontâneo e original, em que cada forma, apesar de enformada pelas que a precedem, cria algo de novo que não se encontrava registado nelas. É assim que todo o objecto, se *bem olhado*,

17 Sobre o conceito de «ligação» ver Miranda, 2002; por relação ao conceito de «interactividade», cf com Miranda, 1998: 179-233.

18 Como escreve Molder, «o movimento da **mimésis** é um movimento não propriamente reprodutor, mas produtor, desencadeado pela distinção da forma própria — o acto poético — conseguida pelo artista, que assim a isola da matéria natural a que está associada, tornando-a visível no momento da representação. Nesse sentido, gera-se uma distância entre a realidade referente e o produto da **mimésis**: a imagem do cadáver representado (imitado) não é igual ao cadáver visto na realidade. A imagem representada não é uma réplica, recupera a forma própria universal (causa formal), e por ela, pelo reconhecimento que desencadeia, o contemplador obtém prazer, reencontrando a compreensão primeira (a do artista). Trata-se em ambos os casos de um processo intelectual, cognoscitivo. (...) Momento extático da representação trágica, o reconhecimento manifesta a efectividade a que conduzem as acções encadeadas pelo poeta: por ele se realiza, plenamente, o momento catártico, a própria essência da fábula.», Molder, 1982: 77 e 78. Sobre as relações **müthos/Mimésis**, ver Ricoeur, 1983: 62-65; sobre a **noção de mimésis phusêos**, Ricoeur, 1983: 69-71.

19 É este o sentido etimológico da palavra *theoria* (theo+oria='ver coisas divinas').

abre em nós um novo órgão de visão, obrigando-nos a desenvolver uma *linguagem de desaprender* (Bernardo Soares-Fernando Pessoa). E, com isto, somos transportados para o problema da percepção das similitudes e, com ele, ao fundamento do mimetismo, sendo na imaginação que se re(-a)presenta, *prima facie*, a teatralização do sentido mediante a construção da metáfora e do símbolo. A metáfora não significa apenas, não reenvia apenas a um *sentido outro*, ela cumpre a função instauradora de uma mimética (plurívoca) de sentidos, pois a própria palavra *mimos* designa a arte dramática por excelência. Escreve Ricoeur sobre este ponto:

Nenhum discurso abole a nossa pertença ao mundo. Qualquer mimésis, mesmo criadora, sobretudo criadora, está no horizonte de um ser no mundo que ela torna manifesto na exacta medida em que o eleva ao mûthos. (...) Mas a mimésis não significa apenas que qualquer discurso está no mundo. Ela não preserva apenas a função referencial do discurso poético. Enquanto mimésis phusêos, liga esta função referencial à revelação do Real como Acto. (...) Apresentar os homens 'como activos' e todas as coisas 'como em acto', tal poderia bem ser a função ontológica do discurso metafórico. Nele, toda a potencialidade adormecida de existência aparece como eclusa, toda a capacidade latente de acção como efectiva.

A expressão viva é o que diz a existência viva. (Ricoeur, 1983: 72 e 73).

As imagens colocam-nos perante a *opacidade do objecto na transparência do discurso*. Essa opacidade é uma aproximação ao que se mantém secreto e inapreensível (por se situar no plano do indizível, quanto muito, mera experiência sensorial, não verbalizável). Sendo figurativa, dá-nos o objecto sem volume, apenas na sua imediatez e 'superficialidade' transparente. A imagem mítica, por exemplo, só existe enquanto joga com quem a presencia e vive, ritualizando-a e/ou ouvindo-a²⁰. O seu discurso é uma eterna teia de Penélope, um encadear de significações em potência, nos próprios limites (abismais e labirínticos) do Dizer. Toda e qualquer imagem mítica, ao ser ritualizada pelo Dizer, potencializa a narração para um acto vivencial, necessariamente diferente de cultura para cultura.

§ 7. Enquanto a consciência mítica actualiza, de forma vivencial, o mito no rito, a experiência contemporânea, através da mimetologia tecnológica e de todos os seus avatares, multiplicou a afecção maquínica das paixões e, com ela, a nossa subjectividade. Curiosamente, impulsiona-nos para uma «ligação» desligada do (calor do) corpo, substituída por uma outra, fria, entre o corpo e a sua imagem especular (num qualquer ecrã), a qual lhe foi previamente arrancada, quantas vezes para, segundo discursos da «moda», regressar a ele «retocada» por uma imitação da

20 Sobre a origem etimológica da palavra **mûthos** e da dialéctica ver/ouvir, Silva, 1982: 45-66; Silva, 1980: 137-188; e ainda, do mesmo autor, os dois artigos com o título comum, respectivamente, 1985a: 21-78 e Silva, 1985b: 189-275.

imagem-desejo ideal (qual Lara Croft feita de carne-e-osso!), quer de nós próprios (sobretudo, de nós próprios!) quer dos espaços que percorremos e dos mundos (mais ou menos perfeitos) que «habitamos» (a sequência do *Myst*, dos irmãos Miller, será disso um exemplo, mas não só). A todo o momento somos bombardeados com essas imagens-corpo: na fotografia, na televisão, no cinema, no vídeo e, evidentemente, nos jogos electrónicos. São formas de «regresso» ao mundo dos simulacros e das simulações os quais, ao nos facultarem a possibilidade da *imersão*, nos conduzem entre a aprendizagem, o alívio e o entretenimento (a ordem será arbitrária?), à aventura (ficcionalmente) interactiva dos nossos jogos imaginários, numa constante (inter)mediação onde «me vejo onde não estou». A indústria e cultura dos jogos tende a fazer corresponder o imaginário dos jogos aos nossos jogos do imaginário²¹, associando elementos culturais aos de ordem meramente económica e de puro *marketing*²², fornecendo-nos *conteúdos* para o povoarmos. Contudo, ao contrário do que se poderia imaginar e do defendido por certos autores, pensamos que também neste processo existe algo de positivo. Como tópico conclusivo, diríamos que é nessa proliferação das imagens neopagãs, presentes, não só nos jogos electrónicos, que hoje enchem os nossos monitores, quer dos computadores quer das televisões (através das consolas), que se alimenta a narrativa que, anteriormente, era veiculada pelos contos tradicionais, fundamental à transmissão memorial de uma Cultura e da sua *weltanschauung*. Mas isso já é um outro nível deste mesmo jogo que se iniciou com este ensaio! Passemos ao nível seguinte.

21 Em última análise, como dizia Klossovski (1970), tudo depende da «fabricação eficaz do simulacro», Cf. Miranda/Cruz, 2002: 43-44.

22 Por exemplo, hoje, filme que se preze e que, à partida, queira ter garantido um certo sucesso financeiro terá, ora que partir de um jogo ora que implicar a feitura de um (há mais lares com consolas do que salas de cinema!); por outro lado, esta *urgência* de mercado faz com que, na maioria dos casos, esta necessidade de rapidez para que o jogo seja vendido, fazendo coincidir o seu lançamento, preferencialmente, com o do filme que o replica, lúdica e interactivamente, provocando, naturalmente, uma perda de qualidade e, mesmo, de complexidade narrativa (os jogos *Lord of the Rings* e *Harry Potter e a câmara dos segredos* são disso exemplos mais que evidentes, entre muitos outros passíveis de serem aqui citados).

Jogo #2/Nível #2

Em torno da fenomenologia do
jogo cerimonial:
Do lúdico à categoria operatória
do sagrado

Qualquer tecnologia suficientemente avançada é indistinta da magia

Arthur C. Clark

O fiel sente-se invadido pelo sagrado, fonte da onipotência. Ele está desarmado diante dele e à sua completa mercê. No jogo, é o oposto: tudo é humano, inventado pelo homem criador. É o que explica que o jogo repouse, acalme, distraia da vida e faça esquecer perigos, preocupações, trabalhos. Em contrapartida, o sagrado é o domínio de uma tensão interior junto da qual é precisamente a existência profana que representa a calma, o repouso e a distração. A situação está invertida.

Roger Caillois, 1979 : 156

§ 1. No nível anterior da nossa investigação tratámos das relações entre as noções de jogo e de imaginário, sobretudo, evidenciando o facto do «jogo» ser uma categoria fundamental da cultura, inserindo-a na sua história e no ênfase teórico que lhe foi dado por analogia hermenêutica com a ludicidade estética¹. Agora, trata-se de avançar um pouco mais, paradoxalmente, recuando ao início dos tempos, analisando de que modo é que o jogo e, em particular, a categoria do lúdico, se relacionou (e relaciona) com o sagrado, em especial, no plano do «jogo cerimonial» entre ritos e mitos, tal como estes são representados nas sociedades ditas arcaicas. Para isso, teremos de investigar quer, não só, o ‘inquietar’ que está subjacente à relação entre o acto criativo e o sagrado; quer, ainda, a própria categoria do sagrado, isto como forma de se perceber o que os separa.

§ 2. No *Fausto* de Goethe existe uma cena em que vemos Fausto, a personagem principal, na ‘cozinha de bruxa’ esperando a sua bebida que lhe restituirá a juventude. Estando de pé diante de um espelho encantado, ele tem subitamente uma visão maravilhosa. No espelho aparece a imagem de uma mulher possuída de uma beleza sobrenatural. Fausto fica inebriado com essa imagem mas, logo, Mefistófeles, que estava a seu lado, lhe corta o entusiasmo, pois sabia que o que Fausto via não passava de uma visão do seu próprio espírito².

Esta cena coloca-nos no seio do pensamento do séc. XIX e dos filósofos e poetas românticos. Eles foram os primeiros a beber da taça mágica dos mitos. Para eles, não havia qualquer cisão entre «Poesia e Verdade», entre Mito e Realidade³, pois não só se interpenetravam como coincidiam⁴. Novalis, por exemplo, escreveu no fragmento 31 dos seus «Escritos» que

*a poesia é o que é, absoluta e genuinamente, real. Quanto mais poético
mais verdadeiro.*

1 Acrescente-se a leitura da primeira parte da segunda secção da obra de Hans-Georg Gadamer (Gadamer, 1976: 27-61); e, ainda, Costa, 2000: 195-210 (sobretudo, cap. 11 «jogo»).

2 *Fausto*, 1999: 135-149.

3 «Porque mitologia e poesia são uma coisa só, são indissociáveis», sendo a mitologia «o mais intrincado enredo do espírito humano», escreve Schlegel no *Athenaeum*.

4 Como muito bem escreve Roberto Calasso a respeito da nova epifania dos deuses, «o lugar em que vivemos é a terra de ninguém onde se cumpre uma dupla traição, uma dupla infidelidade: dos deuses em relação aos homens e dos homens em relação aos deuses. E nesse lugar deverá agora desenhar-se a palavra poética. Não se tratará certamente de dar vida a novas mitologias, como se fossem disfarces para tornar a vida mais exaltante. A própria ideia de que a mitologia é algo que *se inventa* é um sinal de altivez, como se o mito estivesse à disposição de uma vontade. Quando é, antes de mais, o que dispõe de qualquer vontade.» (Calasso, 2003: 46).

O mito que, até agora, tinha permanecido no limbo do pré-lógico ou do «primitivo», como inicialmente é caracterizado por Lévy-Bruhl, passa a ser elevado à sua mais alta dignidade. A fundamentação teórica desta perspectiva é inicialmente elaborada por Schelling nas suas Lições da *Introdução à Filosofia da Mitologia*. A originalidade do seu projecto consistiu em fazer com que a mitologia se auto-explicasse, recusando qualquer significado que lhe fosse exterior, que expressasse uma significação traduzida, alegórica. Segundo ele, a mitologia é tautegórica, isto é,

Os deuses são seres realmente existentes, que não são outra coisa, não significando senão o que são (Schelling, 1945: 197-198)⁵.

Em traços gerais, poderíamos sintetizar a perspectiva de Schelling a partir dos seguintes tópicos:

- 1) É a tautegoria que explica a mitologia;
- 2) A mitologia grega é a mitologia universal, é ela que dá o fio de Ariana para nos orientarmos nas outras mitologias;
- 3) A mitologia auto-explica-se, pois é ela própria uma explicação, uma história, um processo.

Ele foi o primeiro a afirmar ser a consciência humana o *subjectum agens* da mitologia. Encarando a história mitológica como *transmutação e transfiguração* da consciência, como metamorfose errante, Schelling assume-se como o primeiro filósofo que nos coloca em face da *Odisseia Temporal da Consciência*, a qual, através das suas várias (con)figurações, está intrinsecamente ligada a cada um dos seus momentos. As figuras privilegiadas desta errância da consciência são, respectivamente, Perséfone, através do seu rapto e da sua descida ao Hades — representando a consciência natural que deve morrer para que, das suas cinzas, renasça, transfigurada, a consciência superior, espiritual; e Deméter, que através do seu drama, concretiza, de novo, no espelho da consciência, a perda irremediável do Deus único, o qual se fragmenta numa multiplicidade, à semelhança, aliás, do que acontece com Dioniso. Quer com Perséfone quer com Deméter, dá-se a última crise da consciência pagã⁶.

Schelling alerta-nos para o facto de não ser a História que determina a Mitologia mas, inversamente, *é a Mitologia que determina a História*. Ou, melhor ainda, *a Mitologia nada determina. Ela é o próprio destino de um povo, a sua destinação*. É a partir dela que surge a ‘tragédia do reconhecimento’, da ‘rememoração’ (*Erinnerung*), pois que a visão mitológica é uma visão trágica! Ou seja, segundo Schelling, o processo mitológico assenta numa dinâmica teogónica, quer dizer, num processo que se desenrola até à manifestação progressiva do verdadeiro Deus. É a partir deste processo que a verdade se vai efectivando, gradativamente. O mito

5 Sem dúvida que, «independentemente de outras possibilidades, o divino é com certeza aquilo que impõe com a máxima intensidade a sensação de estarmos vivos.» (Calasso, 2003: 40).

6 Sobre tudo isto aplicado aos mecanismos pessoais de ‘outrar’ (heteronímia), ver Teixeira, 2009, 2002a, 1997, 1996, 1992.

surge, assim, como uma segunda ‘natureza’ pois, dentro do sistema schellinguiano de identidade, não existe distinção entre os mundos ‘objectivo’ e ‘subjectivo’.

§ 3. Foi, pois, com a filosofia romântica que se percebeu que todo o acto criativo é, de alguma forma, *simpáthico*, ou seja, visa uma Identidade com um ‘ser Outro’, que o pode ser totalmente (*Ganz andere* — Totalmente Outro). Ora, no jogo, também tudo é humano, tudo é, *prima facie*, da ordem do criativo, numa diluição em que o primado da ficção supera, na maioria dos casos, o próprio real a partir da construção de narrativas tremendas e fascinantes, em espaços preenchidos com duendes, monstros, *hobbits*, fadas e quimeras, perto do mundo onírico, chegando-se ao paroxismo de uma das empresas de *software* lúdico (a que criou os sanguinários jogos *Doom* e *Quake*) se designar de Id⁷.

Aqui interessa-nos salientar, obviamente, a componente efabulatória que os jogos (em especial, muitos, para não dizer a maioria (!), dos jogos digitais) permitem. Referimo-nos às capacidades de levar «ao ecrã» e de recriar imagens e ambientes sobrenaturais, a partir da construção de arquitecturas fantásticas e visionárias, algumas delas, com estruturas e funções muito próximas das experiências xamânicas. Como escreve Erik Davis,

Nights 1996, da Sega, inventou um jogo de corridas a partir do sonho arquétipo de voar enquanto The Dark Eye explorou os mórbidos contos de Edgar Allan Poe. O jogo de CD-ROM, Myst alcançou tremendo êxito não por causa dos seus quebra-cabeças, mas devido ao mundo onírico de ilhas desertas, livros mágicos e máquinas barrocas. Não é de admirar que os jogadores por vezes se queixem de sonhos agitados (Davis, 2002: 258)⁸.

Os jogos, em especial os digitais e, dentro destes, sobretudo os RPG’s (*role playing games*), ao possibilitarem a construção de *mundus imaginalis* (H. Corbin) tecnológicos e a nossa imersão neles⁹, tocam a experiência sagrada, sobretudo

7 Como muito bem refere Erik Davis, «o id é o monstruoso subconsciente com que, segundo Freud, os nossos egos têm de combater a fim da civilização se aguentar.(...) O conceito do id tem vindo a ser cada vez mais atacado, mas continua a inspirar a indústria de entretenimento digital. «Os psicólogos dizem que no interior de cada homem, entre os 18 e os 35, reside um potencial assassino psicótico», anuncia a publicidade aos jogos da Philips, *Nihilist* e *Battle Slayer*.» (Davis, 2002: 257). Neste ponto residirá, porventura, a função expiatória da violência que os jogos poderão permitir ou, inversamente, a sua potenciação, sobretudo, enquanto aquisição de (novas) competências (por exemplo, o adquirir de capacidades de manuseio de armas). Sobre este ponto, ver, a título meramente introdutório à problemática, o excelente artigo de Thompson, 2002: 022-031. A tese de que os videojogos causam violência foi inicialmente defendida por David Grossman no seu livro *On killing*, editado em Grossman, 1985.

8 Davis, 2002: 258. Sobre este ponto por referência ao «sonho xamânico», ver o livro essencial de Augé, 1998, sobretudo, 31-66 (cap. «As paradas em jogo: Sonho, mito, ficção»). Ver, ainda, e a respeito de explicação do processo heteronímico por referência ao xamanismo iniciático e à via transcendental, Teixeira, 1992: 89 e segs.

9 No seu ensaio *Sobre os contos de fadas* (Tolkien, 1966), J.R.R. Tolkien escreve o seguinte, a respeito da escrita de literatura fantástica, mas adaptável ao nosso caso: «Um grande escritor de literatura fantástica cria um segundo mundo onde a sua imaginação pode entrar. E, uma vez lá dentro, o que ele

nessa tentativa de se superarem as contingências quotidianas. É isto que explica, por exemplo, como está escrito na segunda epígrafe deste texto, atribuída a Caillois, que «o jogo repouse, acalme, distraia da vida e faça esquecer perigos, preocupações, trabalhos». No entanto, isto não faz, fenomenologicamente, do jogo e do sagrado uma e a mesma coisa. Estamos, por isso, nos antípodas da posição «panlúdica» e *sub specie ludi* de Huizinga e do seu *Homo Ludens* (Huizinga, 2003). É sabido que, em termos antropológicos, o jogo, o sagrado e a festa representam os três pilares da organização cultural¹⁰. O carácter lúdico de certas actividades litúrgicas serve, precisamente, para manter a coesão em torno da representação da génese dessa comunidade e das suas instituições políticas e sociais. Foi este pressuposto, por exemplo, que permitiu a Dumézil falar de trifuncionalidade a nível das sociedades indo-europeias (Dumézil, 1968, 1971 e 1973), a Dumont investigar o sistema de castas na Índia (Dumont, 1967) e a Duby analisar *As três Ordens ou o imaginário do Feudalismo* (Duby, 1978). Como refere Huizinga,

*a acção sagrada é um dromenon, quer dizer, qualquer coisa que se faz. O que é representado é um drama, isto é, uma acção, revestindo a forma de espectáculo ou duma competição. A acção reproduz um acontecimento cósmico, não apenas como representação mas como identificação. Ela repete este acontecimento. O culto determina o efeito figurado na acção. A sua função não é uma pura imitação, mas uma comunhão ou participação*¹¹.

E continua:

O culto é, consequentemente, um espectáculo, uma representação dramática, uma figuração, um substituto de realização. (...) A humanidade joga, segundo a expressão de Frobenius, a ordem da natureza tal como a concebe. Em épocas recuadas, segundo Frobenius, ela tomou inicialmente consciência dos fenómenos do mundo animal e vegetal, para adquirir de seguida a noção da ordem, do tempo e do espaço, dos meses e das estações, do percurso do sol. Depois representa sob a forma de um jogo sagrado esta ordem completa da existência. E neste jogo e por ele realiza de novo os acontecimentos representados, ajuda à manutenção da ordem universal. Existe mesmo mais, pois as formas deste jogo litúrgico engendraram a ordem da própria comunidade, as suas instituições políticas primitivas. O rei é o sol, durante toda a sua vida o rei representa o sol, para sofrer por fim o destino solar no rito de condenação à morte do rei. (Huizinga, 1951: 37-38).

narra é 'autêntico' e conforme às leis desse mundo. E o leitor, por conseguinte, acredita enquanto está, por assim dizer, lá dentro», citado por Davis, 2002: 261. Sobre o conceito de imersão como uma das três categorias das narrativas (imersão, agenciamento e transformação), ver o livro fundamental de Murray, 1997, sobretudo: 97-182.

¹⁰ Ver Rosa, 2000: sobretudo, 56-69; e Caillois, 1979: 60 (função dos interditos) e 96 (a definição de festa).

¹¹ Em nota de rodapé, acrescenta mesmo: «As the Greeks would say, rather methetics than mimetic.» J.E.Harrison, *Themis: A study of the social origins of greek religion*, Cambridge, 1912: 125.

Ora, se existem conexões entre o lúdico e esta representação litúrgica, por via da ritualização mítica, que levou Eliade a definir o rito como «o mito em acção», contudo, não são experiências, nem actividades, onto-fenomenicamente equivalentes. Como muito bem escreve Roger Caillois,

o jogo, ninguém o nega, é forma pura, actividade que encontra em si o seu fim, regras que se respeitam apenas por serem regras. Huizinga é o próprio a sublinhar que o conteúdo é secundário. O mesmo não sucede com o sagrado, que é, pelo contrário conteúdo puro: força indivisível, equívoca, fugitiva, eficaz. Os ritos servem para captá-la, domesticá-la, administrá-la o melhor que puder ser. (Caillois, 1979: 156)

Para melhor percebermos esta diferença teremos de analisar, mais em pormenor, a ligação entre o acto criativo e o sagrado e, sobretudo, a natureza desse ‘inquietar’ que é posto em movimento em cada uma dessas actividades.

§ 4. Que entender por este ‘inquietar’?

Força obscura e tenebrosa daquele princípio de inquietante estranheza. (Chama-se inquietante estranheza a tudo o que está escondido, oculto, e que, devendo permanecer latente, se manifesta)(Schelling, 1996: 649).

Em alemão, esta ‘inquietante estranheza’ designa-se pelo termo ‘Unheimlich’. Podemos decompô-lo em ‘Un’ + ‘heimlich’, em que ‘heimlich’ significa a ‘casa’, o ‘lar’, a ‘intimidade’, servindo o prefixo ‘Un’ de partícula de negação. Neste caso, concluir-se-ia que uma coisa produz uma ‘inquietante estranheza’ por ser *a negação do que é familiar*.

Num dos capítulos dos seus *Ensaio de Psicanálise Aplicada* (Freud, 1978:164-210; cf. Freud, s.d.: 89-116), Freud trata desta noção nas suas diversas nuances. Como base da sua análise, Freud toma o exemplo dos *Contos de Hoffmann* e, mais precisamente, o intitulado *Homem do Sabre*. Neste seu ensaio, considera que a ‘inquietante estranheza’ nasce do aparecimento do que deveria permanecer ‘Un’, isto é, gera-se a partir da manifestação de um recalçamento. Este ‘Un’ não é mais do que um princípio que se encontra escondido e que, ao manifestar-se, desorganiza a realidade do sujeito. Como escreve Freud,

a inquietante estranheza seria aquela espécie de horror que se relaciona com as coisas conhecidas de há muito, e desde sempre familiares (Freud, 1978: 165).

O inquietante derivaria, assim, do retorno do que se encontrava oculto, no seio mais profundo de nós. Segundo Freud, a génese desta inquietude reside numa astúcia psíquica de descarga de conflitos, criada pelo próprio princípio de prazer, isto é, originada pelas cargas libidinosas. Ou seja, a *angústia inquietante* fundamenta-se

numa *atitude psicológica de repetição* (do mesmo elemento). Escreve ele:

O factor da repetição do semelhante (...) engendra, indubitavelmente, um sentimento deste género, em certas condições e em combinação com circunstâncias determinadas. (Freud, 1978: 188).

Não se trata, portanto, de uma qualquer repetição, mas sim de uma que acarreta um perigo para o sujeito que a sente, conduzindo-o, muitas vezes, à sua desintegração.

Ora, este tema da ‘repetição’ integra-se no de ‘duplo’. Com efeito, não deixa de existir uma analogia ‘inquietante’ entre o facto de nos sentirmos ‘totalmente outros’ ou ‘totalmente idênticos’. Aliás, será neste plano que se deverá analisar, por exemplo, o mito de Narciso, ou seja, partindo da análise de um ‘Unheimlich’ que se gera a partir de uma metamorfose provocada por um esquecimento de Si (egoidade), em prol da totalidade do Outro (da sua imagem espelhada) e que, enquanto tal, não passa de uma *alteridade idêntica*, pois tudo possui uma imagem!¹² Segundo esta exegese, Narciso tomaria a forma, não de um fechamento em si (levado ao extremo de uma paixão egóica), mas, inversamente, metamorfoseia-se em flor por ter assumido o ‘inquietante’ que é sentir-se ‘duplo’, narcoticamente (palavra que, como se sabe, possui a mesma raiz etimológica).

Voltando à análise freudiana, dir-se-ia que a

inquietante estranheza surge, frequentemente, cada vez que os limites entre a imaginação e a realidade se esboroam, em que o que tínhamos tido, até aí, por fantástico se nos oferece como real, sempre que o símbolo toma a importância e a força do que foi simbolizado, e assim sucessivamente (Freud, 1978: 198).

Será uma *crença* em algo exterior ao sujeito que irá fornecer a forma de esboroar esta inquietude, isto devido ao facto de ser essa *energia* psíquica (inquietante) que se vai projectar em algo exterior ao sujeito (inquietado). Em suma, nasce a atitude religiosa e/ou sagrada, produto de uma consciência (sacra) em vias de realização. Ela gera-se de uma tentativa, por parte do sujeito, de dar resposta a um *medo*, transformando-o em *esperança*. Nasce da consciência do extra-humano ou do humano, «demasiado humano» (Nietzsche) que, apesar de tudo, lhe é consubstancial. Como já é referido por Schelling,

denota-se seguramente nos traços do rosto das figuras de Egina alguns modelos mais antigos, não precisamente os egípcios, mas daquela arte mais antiga em geral, a qual procurava representar apenas o divino com feições humanas distorcidas, sem tornar isso abertamente visível, mas escondendo-o ao comunicar-lhe algo de extra-humano ou de inhumano — através de algo estranho — envolvendo-o com uma certa inquietante estranheza (Schelling, 1996: 658).¹³

12 Sobre este tema, ver o nosso ensaio «Narciso e o Espelho: Virtualidade e Heteronímia ou as aventuras pessoais de Alice» (Teixeira, 2004: 90-105)

13 Cassirer vai mais longe. «O sentido e o poder do ‘sagrado’ não estão limitados no sentimento mítico-

Será daqui que derivará a caracterização do sagrado, assente numa teoria geral da ambivalência, desenvolvida por Rudolf Otto em 1917 (Otto, 1929), no interior da teologia de Marburgo, mas que tem raízes mais atrás, por exemplo, e só para citar dois casos, no *Essai sur le sacrifice* de Hubert e Mauss (1899) e nas *Formes elementaires de la vie religieuse* de Durkheim (1912).¹⁴

§ 5. Como é que se deverá, então, entender esta categoria do sagrado? É fundamental que a analisemos para se perceber melhor o quanto ela é diferente da experiência que se ‘sente’ e ‘vivencia’ num qualquer jogo, por mais inebriante, ‘sagrada’ e ‘religiosa’ que se apresente. Ouçamos Otto:

O sagrado é, antes de mais, uma categoria de interpretação e de avaliação, que não existe como tal senão no domínio religioso. (...) Esta categoria é complexa: compreende um elemento duma qualidade absolutamente especial que foge a tudo o que chamámos racional, sendo completamente inacessível à compreensão conceptual e, enquanto tal, constitui um arrêton, algo de inefável.

(...) Daí a necessidade de se encontrar um nome para esse elemento tomado isoladamente. (...) Para tal formulei o nome Numinoso.

Falo de uma categoria numinosa (...) a qual, como todo o dado originário e fundamental, é objecto, não de definição, no sentido estricto da palavra, mas somente possível de exame. (Otto, 1929: 19-21)

Em primeiro lugar, o ‘sagrado’ possui uma *valência*; em segundo, é uma categoria *complexa*; terceiro, é *inefável*, foge às nossas categorias de entendimento; quarto, não é objecto de definição, mas apenas de *exame*.

Quanto à designação do ‘sagrado’ como ‘numinoso’, ela surgiu a Otto por analogia com a *qualidade* ‘luminosa’ da luz. Ou seja, o ‘numinoso’ está para o sagrado como a *luminosidade* está para a luz.

Para Otto, a essência do sagrado traduz-se numa ambiguidade fundamental: *Mysterium tremendum* e *Mysterium fascinans*. O sagrado é um mistério paradoxal: por um lado, faz *temer*; por outro, *fascina* quem o experiencia e é tocado por ele. Como diz Cassirer a este respeito,

quando o simples pânico animal se transforma em espanto, em sentimento ambíguo, onde se misturam o medo e a esperança, a crença e a admiração, quando, deste modo, a excitação sensível procura, pela primeira vez, uma saída e uma expressão para este modo, o homem franqueou os meandros de uma nova espiritualidade. É esta nova espiritualidade, particular ao homem, que se manifesta daqui para o futuro, de uma certa maneira reflexiva, no pensamento do ‘sagrado’.

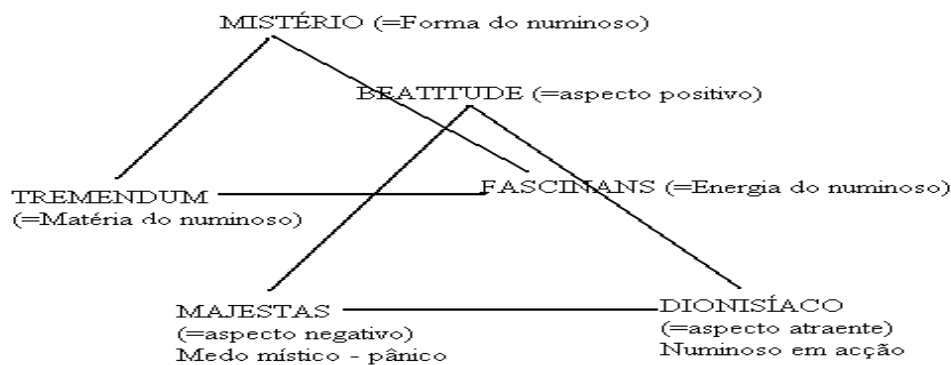
co originário, a qualquer região particular, a qualquer esfera de ser e valor precisos. Pelo contrário, é a totalidade da existência e dos acontecimentos que recebe este sentido, na sua riqueza e concreção imediatos.(...) A discriminação que se efectua é, antes de mais, puramente qualitativa» (Cassirer, 1972a: 95). Sobre este ponto, veja-se o exemplo da figura indiana (província de Orissa) do Deus Jag-ganah que estudámos a respeito da fenomenologia das máscaras em Teixeira, 1992: 34.

14 Sobre isto ver, por exemplo, Agamben, 1998: sobretudo, 76-81.

Isto porque o sagrado aparece sempre, simultaneamente, como o longínquo e o próximo, como o elemento familiar e protector e como o absolutamente inacessível, como o 'mysterium tremendum' e o 'mysterium fascinosum'. Esta ambiguidade tem por efeito, ao separar o sagrado da existência empírica, 'profana', não o rejeitar esta última absolutamente, mas antes impregná-la progressivamente de sagrado. O sagrado conserva a faculdade, mesmo opondo-se-lhe, de configurar o profano. (Cassirer, 1972: 99)¹⁵

O sagrado é, assim, na sua essência, uma energia (numinosa), capaz de assumir, ora o aspecto *dionisíaco* ora o aspecto *apolíneo*.

A partir da caracterização que Rudolf Otto faz, é possível traçar-se o seguinte esquema teórico:



Resumindo este esquema, dir-se-á que:

- 1) O sagrado existe como categoria operatória;
- 2) A sua operatividade tem por base três elementos interligados, a saber,
 - a) Uma Forma (= Mistério);
 - b) Uma Matéria (= o *Tremendum*);
 - c) E, por último, uma Energia, que serve de ponte aos dois elementos anteriores.
- 3) É a partir da activação operativa deste cenário que se gera uma outra matriz, também ela tripartida, por correlativa:
 - a) Beatitude (=aspecto positivo);
 - b) *Majestas* (=aspecto negativo);
 - c) E dionisíaco (=aspecto atraente), o 'elemento demoníaco', como foi designado por Goethe.

¹⁵ Mais adiante analisa esta ambivalência à luz da etimologia: «No latim *sacer* ou no grego *hagios*, *hazesthai*, podemos ainda apreender este duplo sentido, esta 'ambivalência' dos significados, na medida em que as duas línguas designam assim o sagrado e o maldito, o interdito, mas também, nos dois casos, o que está 'consagrado' e afastado do resto», Cassirer, 1972: 100. Cf. com a ambivalência das hierofanias e das cratofanias (Eliade, 1977: 38-43).

Ora, o que põe tudo isto em movimento é, precisamente, a tal ‘inquietante estranheza’ de que se falou acima. É esta matriz triádica que gera no sujeito uma atitude inquietante ambivalente ¹⁶. É assim que,

o fascinans corresponde às formas enebriantes do sagrado, à vertigem dionisíaca, ao êxtase e à união transformante; mas é igualmente, de modo mais simples, a bondade, a misericórdia e o amor da divindade pelas suas criaturas, aquilo que as atrai irresistivelmente para ela, ao passo que o tremendum representa a ‘santa cólera’, a justiça inexorável do Deus ‘ciumento’ frente ao qual treme o pecador humilhado que implora o seu perdão (Caillois, 1979: 37).

Em suma, diríamos que é a partir do sentimento gerado pela *numinosa inquietante estranheza*, por exemplo, que o mito se transforma na *Terra Matrix* do Espírito. Ela representa a resposta originária do Homem para esse assombro e espanto (*thaumazéin*) fundamentais. É isto que faz com que o mito seja o primeiro produto objectivo da Consciência do Homem. Ele representa a primeira organização em busca de um equilíbrio (entre Homem e Mundo). Foi como resposta a esta actividade ‘energética’ que o Homem se tornou em demiurgo da sua realidade. Numa palavra, foi esta ‘numinosa inquietante estranheza’ que transformou o Destino humano em destinação (Malraux), a Liberdade em libertação, o Mundo na ‘Casa do Homem’.

§ 6. E o que é que se passa com o jogo? Que se passa com essas «máquinas alegóricas» que nos colocam diante *Masmorras e Dragões* ¹⁷ e cujas indicações dos seus manuais, como muito bem refere Erik Davis,

parecem quase instruções de uma visualização da Nova Era ou um filme de segunda categoria da ars memoria: «Enquanto o Mestre das Masmorras descreve o meio ambiente, tente imaginá-lo mentalmente. Feche os olhos e construa as paredes do labirinto à sua volta. Imagine o duende a avançar ao longo do corredor na sua direcção aos gritos e aos pulos. Agora, imagine como você reagiria nessa situação e diga ao Mestre o que vai fazer»?» (Davis, 2002: 263- 264).

É que foi, sobretudo, a partir daqui, e de outros jogos que se lhe sucederam nesta linha, que ficou demonstrada a capacidade do computador simular com sucesso realidades mágicas e/ou fantasmagóricas de um modo convincente. Com efeito, jogos como estes desenrolam-se, não num tabuleiro, mas na consciência dos jogadores. Já não se trata de criar ou recriar técnicas estratégicas de combate ou de sobrevivência, mas antes de vaguear mentalmente sob o «olhar» de um demiurgo, esse tal Mestre

¹⁶ É sob este pano de fundo que surge a consciência do estado de criatura. Como escreve R. Otto: «Procuramos aqui a tonalidade deste sentimento, relativamente ao objecto; ele é o elemento primário, enquanto que o sentimento do estado de criatura não é senão secundário, e segue o primeiro como a sombra que ele projecta na consciência» (Otto, 1929: 27).

¹⁷ Título (no original, *Dungeons & Dragons*), como se sabe, de uma série de jogos criados por Gary Gygax e Dave Arneson, em 1973, e que, posteriormente, foi colocado em filme acabando, por sua vez, por dar origem aos tais RPG’s já referidos, tendo criado, não só, outro mundo «à Tolkien», como dando origem à hipótese de se construírem mundos «sobrenaturais» que transformam todos aqueles que os jogam e/ou participam!

que orienta (ou não!) quem a ele se submete, no meio de deuses ou seres bestiais. A saga dos Elder Scrolls, *Arena*, *Daggerfall* e *Morrowind* (Ubisoft, 1997-2001), é um dos exemplos mais espetaculares desta realidade em que não há, como se escreve no próprio manual que acompanha este último membro da trilogia, «um modo certo ou errado de jogar *Morrowind*». Desde o início, tudo aí é construído de acordo com as nossas escolhas, incluindo a construção das próprias personagens em que nos tornamos, raças (entre 10), armas, atributos, artes (de combate, mágicas e furtivas), classes (especializações e habilidades) e até signos de nascimento, pois,

em Tamriel, as pessoas nascidas sob certas constelações são tidas por 'afortunadas nos seus aspectos'. Tais pessoas são muitas vezes abençoadas — ou amaldiçoadas — com notáveis capacidades ou fraquezas em resultado das conjunções mágicas das influências celestes.

O jogo desenrola-se a partir de cada escolha que se faz a cada momento. Como lá se escreve, sem qualquer margem para dúvidas:

Quer ser um nobre cavaleiro ou um suíno traiçoeiro? Quer que as pessoas gostem de si? Quer que as pessoas o detestem e temam? Prefere lançar feitiços, manejar espadas ou ambos? Quer saquear masmorras e túmulos? Assumir a direcção de uma liga? Reunir de todos informação sobre tudo? Quaisquer que sejam os seus interesses, há muito para fazer.

Num momento pode estar a olhar para luas e estrelas ou a nadar no Mar dos Fantasmas, e a seguir pode ter de fugir de um açougueiro para salvar a vida. Em MORROWIND, qualquer lugar pode tornar-se mortal de repente. Vvardenfell, o cenário de MORROWIND é um lugar cultural e geograficamente diverso, dominado pela vulcânica Montanha Vermelha e baldios circundantes. Encontrará a população da ilha em várias povoações diferentes, incluindo pequenas aldeias de pescadores com cabanas de madeira, estranhas cidades onde casas que parecem grandes carapaças são usadas para alojamento, habitações feitas de cogumelos gigantes cultivados por magos, e a majestosa e antiga cidade de Vivec.

E a concluir:

Para onde quer que vá, encontrará um sortido de impostores, patifes, excêntricos e gente vulgar, tentando apenas viver a sua vida no mundo. Como vai interagir com eles é uma decisão inteiramente sua, e em resultado disso verá que a sua experiência de jogo pode ser completamente diferente da de qualquer outro. Confie em quem quiser, despache quem quiser, mas prepare-se para as consequências.

Elucidativo, sem dúvida. Aqui, o grau de escolha e de combinatórias é muito alargado, condicionado apenas, e é sempre bom lembramo-nos disso, pela programação computacional e algorítmica das alternativas colocadas ao nosso dispôr. Somos como que senhores da nossa própria *Moira*, podendo sempre (que diferença com

a vida!), «gravar e voltar atrás», expondo-nos a revezes que, de outro modo, nunca assumiríamos ou sequer colocaríamos a mera hipótese de desafiar. Isto para já não falar nas hipóteses de batota, consultando os *walkthrough* disponíveis em muitos dos *sites* existentes. Nesta realidade lúdica, podemos, qual Sauron de outras andanças e viagens anelares, assumir o papel de mago prometeico no vulcânico Monte da Destruição; ou, inversamente, percorrendo outras Terras-Média, e com a ajuda de outros Gandalf, ajudar o *hobit* que há em nós a levar a Irmandade a um mundo para além da nossa imaginação. É esta possibilidade cosmológica e demiúrgica de sermos um Deus, bom ou mau, que está presente, igualmente, no jogo *Black & White*¹⁸.

Ao simular, de um modo cada vez mais matemático, a complexidade do mundo e da realidade, o mundo dos computadores está, progressivamente, mais «vivo» e «ontológico» e até, mais ao alcance do bolso, isto se se acrescentar a relação cada vez mais estreita entre a capacidade de computação e o tamanho das tecnologias de suporte¹⁹. E haverá algo de mais aditivo do que o tornarmo-nos num Deus? A realidade virtual e a «digitalização do mundo» colocou-nos no centro dum «parque de diversões ontológicas»!

Concluindo: Do mesmo modo que não há cultura isenta da experiência de sagrado, também não há, igualmente, cultura sem experiência lúdica e sem jogo, isto é, sem essa capacidade primordial ao Homem de saber exercitar o lúdico num «ganhar» ou «perder» lealmente. Mas isto não nos deve levar a confundir os conceitos e as respectivas estruturas funcionais. Foi esta explicitação conceptual que se tentou colocar aqui à evidência neste segundo nível de «jogo» da nossa investigação.

18 Como se sabe, são dois jogos em um, vendidos separadamente, em que as cores das próprias caixas (uma preta e a outra branca) não nos deixa enganar na opção tomada de escolhermos ser um Deus bom ou um Deus mau!

19 Veja-se o que se passa actualmente na indústria dos telemóveis que integram em si, entre outros, o conceito de consola de jogos, e em que o «falar-com-outro» nem sempre é a função primordial (pois as outras formas de comunicação, desde logo, ‘em rede’ são as prioritárias! Por outro lado, a noção que está na base da(s) PSP(s) (Playstation portátil) poderá muito bem ser o equivalente, neste séc. XXI, daquilo que o *Walkman* (curiosamente, ou talvez não, igualmente da Sony) representou no séc. XX!

«*Os videojogos são
mais que jogos*»
[Capítulo 3]

Jogo #3/Nível #1

Simulação Ergódica
(jogabilidade) vs Ficção Narrativa
(uma discussão (não-)radical)

Pode um poeta imitar os mesmos objectos, quer na forma narrativa (assumindo a personalidade de outros, como o faz Homero, ou na própria pessoa, sem mudar nunca), quer mediante todas as pessoas imitadas, operando e agindo elas mesmas. Consiste, pois, a imitação nestas três diferenças (...) a saber: segundo os meios, os objectos e o modo. Por isso, num sentido, é a imitação de Sófocles a mesma que a de Homero, porque ambos imitam pessoas de carácter elevado; e, noutro sentido, é a mesma que a de Aristófanes, pois ambos imitam pessoas que agem e otram directamente.

Daí o sustentarem alguns que tais composições se denominam dramas, pelo facto de se imitarem agentes [drôntas].

Aristóteles (1990: 1448a, 21-29)

For two thousand years, since Plato and Aristotle, art and play had been confined to roles as secondary sources of knowledge (Sparisu, 1984). By making play essential to the aesthetic, and by attributing moral power to the aesthetic, play was potentially dignified for the first time in Western civilization.

Sutton-Smith, 2001: 129

The real irony of the «ludology vs narratology» «debate» is that virtually all the so-called ludologists are actually trained in narratology.

Espen Aarseth, «Blog entry on Umea Aarseth/Jenkins Debate»

A emergência da indústria dos videojogos como forma massificada, não apenas, de entretenimento e forma de arte, arrastou consigo, sobretudo, desde o ano de 2001¹, a necessidade de integrar e enquadrar este (novo) objecto de estudos no contexto das investigações académicas, nomeadamente, dos *Novos Média* e da cultura digital².

Evidentemente, como acontece sempre em casos semelhantes, as primeiras investigações neste campo do saber (que se desenvolvem como uma das linhas de investigação do criticismo ludológico) consideram o estudo dos jogos no contexto das teorias já existentes, em especial, comparativamente às teorias narratológicas³, 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 os estudos aristotélicos.⁴ Desde cedo na História da Humanidade, as narrativas representam uma das estruturas-base de organizar e dar sentido ao Mundo, já presente no discurso oral⁵. É com base neste pressuposto que os estudos narrativos foram aplicados à Literatura, à História, ao Teatro e, posteriormente, ao Cinema e aos Estudos Fílmicos, cada um deles, encontrando-lhe as suas especificidades. O mesmo se passou no caso dos jogos, indo de análises que aceitam, totalmente, o pressuposto narrativo dos jogos, àquelas que o negam, também, liminarmente. São disso exemplo os que fazem deles uma forma diferente de experiência narrativa e «ergódica», diferente, por exemplo, dos textos Oulipianos. Assim é considerado por Aarseth (2001, 2004), Eskelinen (2001b) e Juul (2001). Será mesmo no seio desta discussão, que, nos anos 80 e 90, no interior das discussões em torno das Teorias sobre o Hipertexto e das narrativas digitais, usualmente, também designadas de composições não-lineares, que se colocou a hipótese de existência de «narrativas interactivas» (*interactive storytelling*) nos média digitais⁶. Um dos primeiros exemplos de aplicação destas teorias encontramo-lo, precisamente, nas designadas

1 Sobre este ponto, ver Teixeira, 2005a e Teixeira, 2005b.

2 Ver, por exemplo, Myers, 2004. Sobre «a linguagem dos novos média», ver Manovich, 2001.

3 Os textos essenciais desta discussão são: Murray, 1997; Aarseth, 2005a; Aarseth, «Aporia and epiphany in *Doom and The Speaking Clock*: Temporality in ergodic art» (Ryan, 1999: 31-41); Frasca, 1998: 365-371; Kirksaether, 1998; Juul, 1999; Kücklich 2001; Ryan, 2001a; Galore, s.d.; Eskelinen, 2001b; King e Krzywinska, 2002; Frasca, 2003a; Frasca, 2003b; Atkins, 2003; Kücklich, 2003; Aarseth, 2004: 45-69; Jenkins, 2004: 118-130; Zimmerman, 2004a: 154-164.

4 É já clássico, o estudo publicado por Brenda Laurel (orig. 1986) no seu livro *Computers as Theatre*, em que, aplicando, precisamente, os ensinamentos extraídos da *Poética* de Aristóteles, propõe uma teoria em que o computador, *como um teatro*, gera interactivamente a intriga.

5 Como escreve W. Ong (1993: 37), «A familiar instance of additive oral style is the creation narrative in *Genesis* 1:1-5, which is indeed a text but one preserving recognizable oral patterning».

6 Cf. Bolter e Grusin, (1999) e Landow (1992, 1994). Complementar com Henry Jenkins, 2005.

(primeiras) «aventuras textuais», tipo *Adventure* (Crowther & Woods, 1976), *Zork* (Infocom, 1981), *Hobbit* (Melbourne, 1984). Nos dois primeiros casos, são jogos exclusivamente em modo textual (*Hobbit* é já um híbrido texto/gráfico), marcando a tentativa de adaptação a um novo média e em que o jogador apenas se move a partir de comandos redigidos directamente a partir do teclado «go north», «say xyz», «take the keys on the ground», «get lamp», etc. Foi esta associação entre o carácter textual e o cumprir de determinadas tarefas num ambiente narrativo lúdico e de novas funções de interacção que criou condições para novas discussões sobre as relações, por um lado, entre autor, texto e leitor (por exemplo, no âmbito das teorias sobre a autonomia do leitor); e, por outro, sobre as novas formas de «contar histórias» no contexto de um novo média. Será nesta linha que, por exemplo, deveremos compreender, sobretudo desde o início dos anos 80, o tal género de aventuras, por vezes renomeado sob a designação, bastante controversa e problemática, de *ficção interactiva*. O seu carácter controverso prende-se, não só com a sua ambiguidade conceptual, como, sobretudo, com o facto de nunca ter sido teoreticamente definida. Espen Aarseth é um dos seus críticos, rejeitando-a liminarmente (Aarseth, 2004, 2005a, 2006a e 2006b). Este género, que, de um modo geral, tem sido constante ao longo dos últimos quinze/vinte anos, inclui jogos desenvolvidos inicialmente sobretudo pela Infocom (trilogia do *Zork* (1981) baseada no tal *Adventure*), empresa que apresentava os seus jogos como mais perto da noção «novelesca» do que da de «jogo», género este que não é alheio aos livros de J.R.R. Tolkien, envolvendo, na(s) sua(s) estrutura(s) uma demanda no interior de «caves», «bosques», «cavernas» e o confronto com elfos, dragões e fadas, pela conquista de «tesouros». É o caso da já referida aventura híbrida textual/gráfica *Hobbit* (Melbourne, 1984). Um dos pontos altos de desenvolvimento deste género de aventuras será, sem dúvida o jogo *Myst* (Cyan, 1993), que marcará como que um novo paradigma lúdico, tentando-se diferenciar dos jogos existentes até aí, precisamente, como é dito no próprio jogo, pelo uso excessivo de violência e de mortes⁷. Contudo, este género, bem como a sua designação, também é passível de alguma discussão crítica quando aplicada aos jogos em ambientes virtuais⁸.

Independentemente dos modos de abordagem e dos seus desenvolvimentos posteriores, bem como da nossa aceitação, ou não, das teorias em que elas assentam e se desenvolvem, historicamente, estas perspectivas narratológicas marcam o começo das preocupações científicas e académicas por esta realidade, para além das questões meramente computacionais e de programação, independentemente, como é óbvio, da história dos jogos em ambientes virtuais ser parte de uma história da(s) tecnologia(s).

⁷ *Myst é real e, tal como na vida real, não se morre a cada cinco minutos. De facto, você provavelmente não pretende, de todo, morrer. A chave de Myst é perder-se nesta exploração virtual fantástica e agir e reagir como se estivesse realmente lá.* Assim é descrita a essência do jogo!

⁸ Sobre tudo isto e para «uma breve história do género», ver Aarseth, 2005a: 119 e sgs.

No entanto, se haverá, porventura, jogos em que a composição «narrativa» é por demais evidente, no entanto, haverá outros em que ela é (claramente) substituída pela componente «jogabilidade» e pelos mecanismos de (pura) simulação⁹. Por exemplo, uma coisa é a «representação» (imagética) da cidade de Londres e outra, bem diferente, a «simulação» (maquínica) de uma cidade de *Sim City*, obedecendo a um «modelo» que inclui «regras» (de comportamento). Ou seja, enquanto uma narrativa descreve acontecimentos particulares, passíveis de serem generalizados para se inferirem as regras; os jogos, enquanto simulações, baseiam-se em regras gerais que podem ser aplicadas a casos particulares, possibilitando a «experimentação» e a possibilidade de se «modelar» as regras que governam o sistema.¹⁰ Como refere Frasca,

try to teach somebody to use gears of a car just showing him a movie or a book. A Simulator (as na actual car) can definitively do a better job, because the simulation can portray certain rules like "if you release the shift very quickly, the car will shake and engine will probably stop" with first-hand experience of the actual relationship between the shift, gear and engine. (Frasca, 2001a: 3).

Será, pois, fácil de constatar que é deste confronto de hermenêuticas que deriva a necessidade de verificar, segundo os modelos teóricos existentes, quais as características principais deste novo objecto de estudo como forma de verificar aquelas que melhor se adequam à nossa análise. E, evidentemente, a questão que *prima facie* se coloca, e que já tem vindo a ser referida, com maior ou menor insistência e acutilância, por outros teóricos, é saber se este novo objecto de estudo, designado de «videojogo» ou de «jogo de computador», não obriga à construção de novas categorias hermenêuticas, por implicar uma actividade, em termos de experiência, diferente, daquela analisada, em termos formais, pelas metodologias em causa. Segundo esta linha diferenciadora de investigação (usualmente designada de «essencialista» ou «ontológica» (Aarseth, 2006a e 2006b)), os jogos caracterizam-se, essencialmente, por serem «simulações», obedecendo a «regras» e não pelos seus elementos representativos, isto é, pela «jogabilidade» que permitem (ou será

9 E aqui, utilizamos a noção de simulação como categoria «não-narrativa» nem «interactiva», isto é, no sentido que lhe é dada pela definição apresentada por Frasca (2001b): «Simulation is act of modeling a system A by a less complex system B, which retains some of A's original behavior». Cf. Frasca, 2001a. Ver, igualmente, Teixeira, 1992, 2003b e 2004.

10 As simulações são «dynamic systems that produce outcomes, and in order to understand dynamic systems we can use tools as cybernetics and simulation theory», Frasca, 2001a: 2. Ou seja, pegando na tipologia triádica estabelecida por Baudrillard para as categorias de simulacros, i.e., «baseados na informação, no modelo, no jogo cibernético – operacionalidade total, hiper-realidade, objectivo de controlo total» (Baudrillard, 1991: 151), nos videojogos estamos perante os «simulacros de simulação», sendo das três, a que ainda nos pode verdadeiramente interessar. Escreve ele: «Entre o *operático* (o estatuto teatral, de maquinaria teatral e fantástica, a «grande ópera» da técnica) que corresponde à primeira categoria, o *operatório* (o estatuto industrial, produtivo, efectuador de potência e de energia) que corresponde à segunda categoria), e o *operacional* (o estatuto cibernético, aleatório, flutuante da «metatécnica») que corresponde à terceira categoria, todas as interferências podem ainda produzir-se hoje ao nível da ficção científica. Mas só a última categoria pode ainda verdadeiramente interessar-nos» (Baudrillard, 1991: 158).

que a palavra certa aqui será «obrigam»?) e não pelo seu mimetismo.¹¹ O exemplo paradigmático deste ponto de vista teórico será o jogo *Tetris* (*the most successful abstract computer game ever* (Eskelinen, 2001a: 14)), a que corresponde um padrão (formal) «lúdico» (abstracto) por excelência e em que a acção do jogador se limita a «jogar», defendendo-se, pois, que a única e legítima forma de análise dos jogos é abordá-los sob o ponto de vista do formalismo abstracto. Como escreve Eskelinen,

if I throw a ball at you I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories. (Eskelinen, 2001: 1)

Para esta linha de investigação, jogar é uma «prática configuradora», diferente da «prática interpretativa» presente na função literária, teatral ou fílmica¹², sendo a «experiência de jogo» («gaming situation») uma combinação de fins, meios, regras, equipamentos e acção manipuladora. Ao contrário do que se passa numa das funções narrativas, tal como é definido por Christian Metz e que Eskelinen cita, em que se trata de «inventar um esquema de tempo em termos de outro esquema de tempo»; nos jogos, contrariamente, só existe um esquema de tempo: «o movimento do início até à vitória ou a qualquer outra situação» (Eskelinen, 2001a: 3). Ainda segundo este autor, Janet Murray (Murray, 1997: 143-144), por exemplo, em vez de estudar o *Tetris* como um «jogo», tenta interpretá-lo à luz de um suposto conteúdo «narrativo», projectando nele conteúdos que lá não estão, consequentemente, pouco ou nada se aprendendo sobre o que faz do jogo soviético *Tetris* um jogo. Estes jogos tipificam aquilo que se poderia designar por «modelo clássico de jogo», em que o «ganhar» ou «perder» está associado a um melhor ou pior desempenho, a que corresponde uma melhor ou pior pontuação. (No entanto, nem todos serão assim, não é verdade?) Desde essa altura, e sobretudo entre 1977 e 1993, eles foram essencialmente dominados por aqueles que são para ser jogados por um único jogador, sendo com o *Doom* (ID Software, 1993) (passível de ser jogado por vários jogadores simultaneamente a partir da ligação a múltiplos computadores) que se abre, apesar da sua quase sempre referida excessiva violência, não só quer um novo género («3d shooter or FPS-first person shooter»), quer o que virá a ser o que poderíamos designar por noção «tribal» de jogo e/ou de *multi-jogador* (MUD-*multi-user dungeons*). Para esta emergência não serão alheios factores culturais e históricos, independentemente da componente tecnológica, nomeadamente, a ideia de «computador pessoal» e, em 1990, a emergência da Internet fora dos domínios estritamente académicos, factores que, conjugados, resultam na ideia do «indivíduo-enquanto-parte-de-uma-rede».¹³

11 Cf. Juul, 2003 e 2005.

12 «Na arte temos de configurar para sermos capazes de interpretar, enquanto nos jogos temos de interpretar para sermos capazes de configurar e actuar do princípio até à vitória ou até qualquer outra situação», Eskelinen (2001a: 4).

13 De entre um número já vasto, que se inicia entre os anos de 1984 a 1990 sobre a evolução das redes caseiras de computador nos anos 80, e que passou para a análise das formas tecnológicas que levaram à concepção de um modelo (ou modelos) semiótico genérico de jogo, defendido e desen-

Esta posição de um certo radicalismo (englobando, segundo Murray, uma ideologia – o essencialismo lúdico – e uma metodologia – a ênfase nas propriedades formais), já gerou acusações de «colonialismo» teórico (desta corrente por parte dos que defendem a noção de «narrativa» nos jogos); e de ânsia de protagonismo («anxiety of influence», H. Bloom) por parte, nomeadamente, da própria J. Murray, no sentido em que este radicalismo ludológico, segundo ela, parte do desejo (obsessivo) destes investigadores se afastarem da tradição onde nasceram, debatendo-se, assim, com os fantasmas da sua própria criação (Murray, 2005). Este modo de abordar o problema já levou a alguns artigos fundamentais, nomeadamente, em termos de uma distinção de categorias. São disso exemplo Zimmerman (2004a) e Juul (1999, 2001) (cf. Neitzel (2005)).

No entanto, em termos conclusivos, e como refere Frasca (Frasca, 1998), será preciso delimitar os campos, por exemplo, entre «ludologia» e «narratologia», ou entre «composição narrativa» e «jogabilidade»¹⁴, não negando os seus eventuais pontos de contacto mas, sobretudo, salientando as suas diferenças essenciais e as suas dinâmicas próprias (Frasca, 2003a, 2003b), por exemplo, delimitando o que há de «lúdico» nas narrativas (tal como são concebidas classicamente) e o que há, em certos casos, de «narrativo» no «jogo»¹⁵. Isto implica, evidentemente, em termos de pressuposto, um ponto de vista criticista a respeito, quer do «panludismo» cultural, quer do «pan- narrativismo».

Assim, diríamos que os ludólogos serão todos aqueles investigadores, mesmo aqueles formados na tradição narratológica, para quem os mecanismos lúdicos estão para além da mera análise da estrutura narratológica, por exemplo, concebendo o videojogo na sua «ergodicidade»¹⁶, isto é, na sua base onto-fenomenológica, o que será o mesmo que dizer, na sua «jogabilidade», «regras» e «cenário de jogo» (e temos assim o «programa de investigação»). A «jogabilidade» definirá as «acções», «estratégias» e motivos dos jogadores; as «regras» (incluindo as de simulação), definirão a «estrutura do jogo»; por fim, o «cenário de jogo», o conteúdo ficcional, a concepção topológica, texturas, etc. Assim, o criticismo ludológico terá por objecto a compreensão dos mecanismos estruturais, gnoseológicos e fenoménicos (sobretudo, de simulação), bem como os elementos lúdicos — em particular, as suas regras —, preocupando-se em construir as genealogias, tipologias e modelos presentes nos jogos, sobretudo, por relação com a consciência do sujeito lúdico, pois, a limite, nunca nos deveríamos esquecer que é sempre o Homem que é «extensão do homem», sendo o computador uma extensão orgânica da nossa Consciência (por mais artificial que

volvido por David Myers, destacaremos os seus artigos obrigatórios: Myers, 1990: 286-301, 1991: 334-345, 1992a: 420-440, 1992b: 441-457, 1999a: 147-162, 1999b: 482-489, 2004, 2006: 47-51. A estes artigos há a acrescentar a leitura do seu livro Myers, 2003.

14 Por exemplo, sobre as implicações sociais e filosóficas do «jogar» e da cultura computacional, ver Turkle, 1989 (orig. 1984) e 1997 (orig. 1995).

15 Sobre este ponto, ver Ryan (2001a), sobretudo sobre «o texto como mundo» *versus* o «texto como jogo» (175-203).

16 Termo que fazemos derivar da noção de «ergódico» proposto por Espen Aarseth (Aarseth, 2005a).

a inteligência seja, ela é sempre humana)!! Neste sentido, os videojogos exigem do hermeneuta capacidades **performativas retroactivas directas do sistema**, pois a compreensão (extensiva) de um jogo passa, obrigatoriamente, pela acção de o jogar, percepcionando- o no seu «processo simulatório». Quanto ao resto, apenas (e já não é pouco!) teremos de estar de sobreaviso para verificar se a teoria elaborada nos diz algo de novo sobre o(s) jogo(s) ou se, outrossim, apenas serve para se auto-validar.

Jogo #3/Nível #2

Videojogos: um (novo) Média
para a Educação

Anyone who makes a distinction between games and education clearly does not know the first thing about either one

McLuhan (1964: 149)

The issue of violence and video games is widely overblown (especially in a world where real people are regularly really killing real people in wars across the world that we watch on television).

(...) In any case, shooting is an easy form of social interaction (!) program.

(...) It's pretty clear that a simulation game (like SimCity) involves important learning principles, if only because many scientists themselves use such simulation techniques. However, it is easier to miss and dismiss the learning principles in other sorts of games. But they are very much there, nonetheless.

James Paul Gee (2004: 10-11)

Discussions of violent games are clouded by ambiguous definitions, poorly designed research, and the continued confusion of correlation with causality. What is a violent video game, and how does its violence differ from violence in other media, and from violence as we know it in reality? How do the consumers of violent video games perceive the violence before them?

Jeffrey Goldstein (2005: 342)

§1. Para além da afirmação prévia de que, ontológica e fenomenologicamente falando, os jogos são mais que «meros jogos», o posicionamento da problemática ludológica no centro da nossa cultura contemporânea e a constatação de que, hoje, o lúdico nos acompanha para todo o lado (incluindo, nos nossos bolsos¹), cruzada com a questão técnica, tornou urgente o olhar da Academia 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». Ao constituir-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 obriga a que olhemos para ele de um modo diferente à constatação, por exemplo, de se tratar de “tempo desperdiçado” à frente de uma TV ou de um ecrã de computador (aliás, muitas vezes, bem menos do que fazendo *zapping* televisivo, mas enfim...), merecendo estudar este fenómeno nos fundamentos da sua complexidade. Este modo de estudo e de abordagem científica 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, quer, em suma, de programa de investigação (a tal «agenda» de que alguns falam), mas sempre segundo uma postura crítica e de interrogação (e, sobretudo, de *open mind*). Mas há outras razões essenciais para esta necessidade.

§2. Desde a década de 80, os videojogos foram-se transformando num fenómeno de cultura de massas, a par com a massificação da utilização do computador pessoal e das primeiras consolas caseiras. Por outro lado, em termos económicos, a sua indústria move, actualmente, mais dinheiro que a de Hollywood², rivalizando com ela³, sendo poucos os jovens que desconhecem nomes como os de Lara Croft, Snake, Mário, Jack & Dexter, Ratcher, ou Sonic, mas também os de Atari, Nintendo ou Sega. Associada a esta massificação, muitos Pais preocupados com a educação dos seus filhos, ao verem o fascínio que esses objectos lúdicos, qual flautista das fábulas,

1 Para já não referir que, hoje, qualquer máquina, desde os telemóveis passando pelos PC, já vem «carregada» com alguns pequenos jogos.

2 Segundo um dos números do *The New York Times*, em 2003, pela primeira vez, as receitas de vendas de jogos electrónicos (de computador e de consolas) foram superiores, nos Estados Unidos, às das bilheteiras: 10 mil milhões de dólares contra os 9,5 mil milhões, explicando-se, ultimamente, os desejos, por parte de realizadores e produtoras de cinema em entrarem nesta indústria.

3 Este facto explica que um dos *Cahiers du Cinéma*, de Setembro de 2002, seja um «Special Jeux Vidéo». Por contraponto, em Itália, Matteo Bittanti criou a *Ludologica.Videogames d'Autore* (www.ludologica.com), colecção que se anunciou como pretendendo ser os *Cahiers du Cinéma* dos videojogos.

provocam neles, acabam por começar a atribuir-lhes o “mérito” de sedução e de os levar para o abismo da loucura, depressão, violência e solidão (até por, na maioria dos casos, esses jogos serem jogados na clausura dos próprios quartos das crianças e adolescentes, isolados do resto da Família). O panorama desta diabolização ainda hoje permanece, tendo mesmo, nalguns contextos, vindo a agravar-se, quer por amplificação mediática de certos acontecimentos (desde logo associados ao “caso Columbine”⁴, mesmo esse, mal explicado e contextualizado...) quer, quantas vezes mesmo, apoiado por (supostas) teorias e “*case studies* científicos” que as “sustentam” (a maioria deles, nada mais que meras e apressadas generalizações), vindo a ganhar adeptos, sobretudo, como seria de esperar, entre as camadas menos esclarecidas, de literacia (digital ou não digital) mais baixa e mais idosas da população e, em geral, por muitos daqueles que nunca pegaram num *gamepad* nem jogaram (por dentro) um qualquer jogo (qualquer que seja a consola em que se pense ou, evidentemente, o próprio computador).

Ora, que motivos haverão então para tamanha preocupação? E será toda esta preocupação justificável? Evidentemente, a nossa resposta clara será: não. E porquê? Em primeiro lugar, será humanamente natural que as pessoas fiquem preocupadas e desconfiadas perante algo que não conhecem e, mesmo, que não dominam. No entanto, daí até à quase histeria colectiva e dogmatismo a que hoje se assiste nalguns meandros acerca dos malefícios deste novo média, quase sempre só acentuando a dimensão de violência (esquecendo-se quer dos muitos e variados jogos que já existem, incluindo para as diversas consolas e computador, quer do facto que, na maioria dos casos, esses jogos que são referidos o são devido, quantas vezes, inclusive, a estratégias mediáticas e de marketing das próprias empresas que os produzem ou de outras, por razões de concorrência...), vai um passo de gigante que a crítica deste produto da indústria cultural, ainda bastante nova, terá ainda de percorrer. A acrescentar a isto, evidentemente, está o próprio problema dos pressupostos críticos e de quem os produz. É que, na maioria dos casos, quem tece todas estas críticas, e supostas análises, como se disse acima, por estranho que pareça, nunca pegou num *gamepad* nem sequer sabe, concretamente, do que está a falar, não que por incompetência, mas por não se encontrarem familiarizados com o *objecto* que estão a criticar nem com a abertura de espírito para tecerem sobre ele um qualquer juízo crítico. Na maioria dos casos, tratam-se de meros espectadores de um fenómeno cujas regras lhes escapa por completo e, por isso, assumem a atitude de diabolizar esse “desconhecido”, tentando aniquilá-lo, rotulando-o, mesmo, nalguns casos, de “alienante”, isto apesar de desconhecem o “sobre que” falam. Aliás, muitos deles chegam mesmo a assumir frontalmente não serem jogadores, nem perceberem o porquê de tanta paixão videolúdica, o que, em termos de crítica e de análise, não deixa de ser estranho! De salientar, em breve parêntesis, que um dos problemas que

4 Por exemplo, entre, infelizmente, muitos outros, a maioria das notícias sobre o caso do jovem Tim K., em Winnenden, para além do carácter mais ou menos inexplicável do que leva alguém (de 17 anos) a assassinar 12 pessoas e depois mais três, suicidando-se de seguida, salientavam, simplisticamente, o seu gosto pelo *Counter Strike*.

se coloca a quem analisa os videojogos é que, comparativamente ao que se passa com um livro ou um filme, um videojogo exige, na maioria dos casos e, sobretudo, nos melhores deles (!), a “perda” de muito mais tempo. Há videojogos para os quais precisamos de dispendir mais de quarenta horas de jogo para os resolvermos⁵. Mas se a isto se acrescentar que, nalguns deles (uma vez mais, na maioria dos melhores), cada “conclusão” depende das várias opções que fomos tomando ao longo dele (colocando-nos cada nova resolução em face de novos desafios e, por isso mesmo, de conclusões variadas); então, facilmente se perceberá o que está em causa⁶. Evidentemente, não é preciso um psicólogo ser depressivo para ser capaz de compreender um doente com depressão (embora possa haver gente que ache que isso possa ajudar!). No entanto, é certo e, diríamos, verdade apodítica, para se ser um hermenauta dos videojogos tem de se compreender “por que” se joga, e por se tratar de algo *performativo*, só se compreende esta realidade e este *objecto* se o jogarmos, isto é, se o *experienciarmos por dentro*, pois só assim compreendemos a contextualização da acção, violenta ou não (por vezes mesmo, teremos de jogar um “mesmo” jogo em consolas diferentes para se perceber algumas das eventuais questões que esse determinado jogo coloca⁷). Como costumamos lembrar, muitos de nós fomos criados a ouvir (e ainda bem!) contar as chamadas “histórias para crianças” e, por exemplo, entre elas, uma certa história em que o *Lobo Mau* come a Avozinha que, depois, sai de dentro dele inteirinha! Ora, haverá algo mais “violento” (sobretudo, para uma criança que ouve essa história!) que comer avozinhas inteiras?! Claro que, descontextualizada e fora do registo de representação ficcional, a história assume aspectos bem violentos (como outros casos). Ora, o mesmo também se passa com um espectador que olha “de fora” para algum dos videojogos. Para ele, por certo, muitas das cenas de um qualquer GTA (começando, desde logo, pelo *St Andreas* (Rockstar Games, 1997)), ou de um *God of War* (Sony Computer Entertainment, 2005), ou ainda, de um *American Mc’Gee’s Alice* (Rogue Entertainment, EA, 2000) o qual, apesar de ser baseado na interpretação original do livro de Lewis Carroll, *Alice in Wonderland*, está longe de ser um produto aconselhável a crianças, ou mesmo a adolescentes (!), por se basear na experiência real das alucinações e dos pesadelos, para só citar estes casos, são também, todos eles, de uma extrema violência. Ou seja, que fique bem claro, não estamos a negar a violência dos e nos videojogos, pois, nalguns casos precisos, até poderemos aceder que alguns deles podem ter, numa ou noutra situação, violência mais ou menos gratuita ou desnecessária para os objectivos pretendidos⁸. Apenas

5 Refira-se, por exemplo, os longos meses que teremos de estar ocupados a jogar os cinco jogos da caixa *Orange Box* (Valve, 2007) (um exemplo entre muitos outros possíveis de aqui se registar), que inclui a saga *Half-Life*, assim como outros dois, respectivamente, os extraordinários *Portal* e o *Team Fortress 2*, no sentido de se conseguir tecer uma análise crítica suficientemente objectiva...

6 Há vários jogos «dentro» dum videojogo (excelente, aliás) como, por exemplo, *Fahrenheit* (Atari, 2005).

7 Por exemplo, o *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007) é totalmente diferente, em termos de jogabilidade, e não só, se jogado numa consola de última geração ou na Nintendo DS! E, também aqui, evidentemente, muitos outros exemplos se poderiam acrescentar.

8 Nesta linha de ideias, e também registando um exemplo recente já experienciado por nós, não deixa de ser decepcionante que um videojogo da (então) nova geração para o qual as expectativas eram bastante elevadas (a produtora passou dois anos a falar dele), como foi o caso de *Assassin’s Creed*

estamos a dizer que, tal como nas histórias (em livros ou filmes), todas estas acções (como no caso da avozinha) terão de ser enquadradas no contexto da acção que a gera.

§3. Mas ainda haverá outro argumento de peso a considerar. É que, ao contrário do que por vezes parece à primeira vista, existe legislação que permite avaliar e classificar os videojogos, a qual, infelizmente, quase nunca é aplicada e levada em consideração. Se, por um lado, graças ao *Pan European Game Information* (PEGI)⁹, nascido em 2002 (mas que só se começou a aplicar em Janeiro de 2003), precisamente, como forma de resolver a falta de e/ou desconexa classificação dos videojogos no território europeu, é possível a qualquer Pai saber a que idade é que determinado jogo se destina; por outro, a legislação não é aplicada, nomeadamente, proibindo a venda a menores de jogos que não sejam para as suas idades (à semelhança do que se passa, por exemplo, com o cinema ao proibir a entrada a menores nas salas em que esses filmes estão em exibição), respeitando as classificações fornecidas. Então, mesmo que possamos ser críticos relativamente a algumas das classificações desse sistema, no entanto, o ponto central da questão estará na responsabilização, quer de quem joga quer, sobretudo de quem compra os videojogos e permite que crianças ou adolescentes com idades inferiores usufruam deles. É que, na larga maioria dos casos, os videojogos estão longe de ser brinquedos próprios para crianças e até, alguns deles, para adolescentes! Passam-se com eles o mesmo que com a enorme cultura de animação japonesa (usualmente designada de *mangas* ou *comics japoneses*)¹⁰, a qual, sendo um instrumento de lazer de grande parte da população, quando são comercializadas noutros países, estas animações são rotuladas como sendo livros e séries infantis, algo de profundamente errado e, mesmo, proibido no país de origem. Todos estaremos lembrados da grande polémica que se gerou há uns anos em torno, precisamente, da série *Dragon Ball*¹¹, que por cá passava (e ainda, por vezes, passa), em determinados canais televisivos, a horas de espaço infantil, normalmente de manhã, quando, no país de origem, precisamente devido à existência de alguns conteúdos violentos e (talvez) impróprios para crianças mais sensíveis ou com mais apetência para a violência (na altura, chegou-se a falar que alguns dos *flashes* podiam mesmo provocar, se demasiado sujeitos a eles, a epilepsia), é apenas possível vê-los fora do horário infantil, normalmente, após o jantar! Por aqui se vê, também, a necessidade de se estabelecer uma distinção entre os vários tipos de

(Ubisoft, 2007), contudo, para além dos cenários extraordinários e da excelência de uma ou outra solução de jogabilidade, não deixe de ser incompreensível alguma da violência que o integra, precisamente por, no contexto de jogo, ser inexplicável por que é que, por exemplo, um simples empurrão em alguém é motivo bastante para se ter de iniciar uma luta fratricida até à morte?; ou por que é que somos constantemente atacados quando estamos, simplesmente, a andar a cavalo? Ou nos enchem de setas quando, também simplesmente, subimos a um terraço? Para além de algum carácter simplista nos assassinatos...

9 Ver www.pegi.info/. Este sistema foi desenvolvido pela ISFE – Interactive Software Federation of Europe no sentido de dar ao consumidor uma informação independente na avaliação dos jogos eletrónicos e dos videojogos na sua adequação às diversas idades. Ver mais informação em www.luisfilipteixeira.com/ludogeral.php?id_ludo=h68&letra=P

10 Sobre este tema, ver Masuyama (2002: 034-043).

11 Escrita e ilustrada por Akira Toriyama, transformada em *anime* entre 1984 e 1995.

animação e de bandas desenhadas, por certo, nem todas devidamente passíveis de serem consumidas por crianças ou adolescentes.¹² Por este exemplo se constata a consciência(ou falta dela), quer pedagógica quer social, dos nossos importadores, produtores e “fazedores de grelhas” e a dificuldade que a nossa sociedade em geral sente em lidar com estes produtos culturais, uniformizando-os e assumindo que todos são iguais, ficando chocada quando verifica que uma criança, ao visioná-los ou ao jogar um desses jogos, não tem capacidades de compreensão do contexto em que essa violência é (ou está a ser) aplicada. Claro que poderíamos ir mesmo mais longe e dizer que, neste plano, a (con)vivência visionada da violência por parte das crianças e adolescentes, no que diz respeito aos videojogos, também tem que ser questionada no âmbito mais alargado da que é percepcionada através dos outros médias e, logo e em primeiro lugar, através da própria TV que nos «entra» pela casa dentro, e não só pelos telejornais quantas vezes vistos por toda a Família enquanto se janta!¹³ Num excelente livro, já de 1997 na sua edição original, mas ainda bastante actual em vários aspectos, Olivier Mongin chama a atenção para este ponto. Escreve ele, logo a abrir:

Pode mostrar-se tudo no pequeno ecrã? A violência na televisão não está prestes a ultrapassar a “fronteira” do admissível? Será necessário tomarmos posição a favor dos códigos destinados a filtrar os programas para que se preservem os mais jovens dos excessos de violência apresentados no pequeno ecrã? A este debate, que ritualmente suscita os títulos das revistas e que teve como conclusão provisória a imposição pelo CSA (Conselho Superior do Audiovisual) de uma “sinalética antiviolência” nas cadeias de televisão em Novembro de 1996, junta-se o que se faz há alguns anos sobre a produção cinematográfica. Que a televisão tenha exercido uma influência nefasta sobre o grande ecrã já se não presta a discussão alguma, acontecendo o mesmo à constatação de que a violência, pingando hemoglobina ou cortando como uma lâmina, toma de assalto o espectador e não lhe dá tréguas.

E conclui de forma paradigmática:

Mas, quer se veja ou não nela a manifestação de uma desmesura inédita, de um “nunca visto”, a violência dos ecrãs é espontaneamente apreendida como um fenómeno que afecta apenas a ordem da representação e da ficção. Como se a evolução histórica das nossas sociedades não tivesse nada a ver com elas. (Mongin, 1998: 11 e 13).

E, como se sabe, o problema tem-se agravado substancialmente. É que, uma das questões fundamentais que pensamos dever ser colocada no, também infelizmente célebre, “caso Columbine”, sempre referido neste contexto e sempre que há mais um

12 E também seria aconselhável distinguir-se “violência” de “agressividade”. Sobre isto ver Lorenz (1992) e Sutton-Smith (2001). Confronte-se com Arriaga (2006), Funk (1996), Cassell (1998) e Goldstein (2005: sobretudo, 344-353).

13 Veja-se o artigo de Goldstein (2005: 341-357) e confronte-se com Lynn (2005: sobretudo, 91-119).

caso semelhante protagonizado por jovens e adolescentes, será perguntar: Será que por ter sido encontrado o jogo *Doom* (Id Software, 1993), mesmo que modificado, no quarto dos estudantes que provocaram o tiroteio e as mortes em Columbine (EUA), devemos estabelecer uma relação de causalidade directa e intrínseca entre jogar um *fps* (*first person shooter*) e praticar tiro ao alvo em pessoas reais?¹⁴ Não será isso facilitar a investigação das causas, em vez de se ir mais fundo, e de uma forma mais alargada, na heurística de casos semelhantes? Será que por algum adolescente ou criança se atirar de um qualquer arranha-céus, teremos de ir verificar se jogou, de forma mais ou menos continuada e impulsiva, um qualquer jogo do *Homem Aranha*, *Batman* ou *Super Homem*? Pensamos que não.

Por tudo isto, poderíamos concluir que, em termos da indústria videolúdica e dos jogos electrónicos, por um lado, temos vindo a caminhar para o desenvolvimento de produtos, não só, cada vez mais “reais” e de maior *hibridação* de médias (como será o caso da utilização da tecnologia *motion capture* – no “jogo cinematográfico” *Heavenly Sword* para PS3 (Ninja Theory, 2007)¹⁵, um dos primeiros para esta consola, é de salientar que todo o jogo foi desenvolvido com base no que se pratica a nível do cinema, tendo estado a direcção de actores a cargo de Andy Serkis, conhecido de todos pela extraordinária representação da personagem de Gollum do filme de Peter Jackson, *O Senhor dos Anéis*, tendo sido a música composta por Nitin Sawhney, precisamente por se pretender misturar música clássica com étnica, cabendo a interpretação, nada mais nada menos que à Orquestra Filarmónica de Praga), para o que tem contribuído o avanço tecnológico, nomeadamente, da nova geração de consolas; por outro, e concomitantemente, cada vez mais, e por isso mesmo, eles deixam de ser adaptados a crianças ou a adolescentes¹⁶, entrando aqui, uma vez mais, a questão da responsabilidade, em primeira instância dos próprios Pais, mas também, em muitos casos, dos adultos e sociedade em geral, permitindo o acesso desses videojogos a indivíduos com idades inferiores àquelas para que são mais adaptados.

14 Como muito bem refere Clive Thomson, “eye-hand co-ordination is one thing; seething rage is quite another. The psychological roots of violence are so manifold that it seems almost surreal that games should have become a dominant player in the America debate over why people kill people. In the end, the gaming- and-violence debate is more important for what it tells us about the issues that surround it: our relationship to media, the weirdness of identity in the interactive age and the way society deals with youth. In this game, there’s endless ammunition; digital entertainment will be on the firing range for years to come» (Thomson, 2002: 031).

15 Não deixa de ser despiendo salientar que o acesso ao sítio do jogo, em www.heavenlysword.com, obriga a colocar a data de nascimento, precisamente por o jogo conter linguagem e imagens impróprias a menores de 16 anos, aliás, à semelhança de outros casos! Por outro lado, a própria jogabilidade assenta numa mistura de *God of War* (Sony Computer Entertainments, 2005), *Ninja Gaiden* (Team Ninja, Tecmo, 2004), e em que algumas das batalhas se assemelham ao que encontramos em *Shenmue* (Sega, 1999) e *Resident Evil 4* (Capcom, 2005), tudo videojogos para idades iguais ou superiores a esta!

16 E poderíamos mesmo ir mais longe e acrescentar que, mesmo nalguns casos, até a um ou outro universo dos próprios adultos! Pergunta-se: Não há adultos que, por terem consciência de serem «jogadores compulsivos», pedem para que não os deixem entrar nos casinos?!

§4. Em toda esta reflexão há, então, outra vertente do problema a focar: a que se refere à dimensão educativa, mas de um modo positivo e, mesmo, inovador. É que os videojogos permitem, se bem escolhidos e utilizados, o desenvolvimento de muitas das nossas competências que, de outro modo, ou ficam adormecidas ou dificilmente se desenvolvem por outros processos. Foi a constatação disto que levou, por exemplo, Steven Johnson, original de 2005 a intitular um dos seus livros em que trata desta problemática dos médias, de forma sugestiva e sem qualquer margem para ambiguidades: *Tudo o que é mau faz bem* (Johnson, 2005). É que os videojogos, muito mais que os livros ou filmes, não só desenvolvem a nossa relação “mão-olho” (por exemplo, uma coisa é a “física do mundo” e outra, bem diferente, a “física de um (qualquer) jogo”)¹⁷, activando outras partes do cérebro, como a capacidade de decisão por parte do jogador. E pensar é também isso, aprender a tomar decisões certas perante um determinado problema. Daí que os videojogos possam servir para desenvolver, positivamente, potencialidades escondidas não se substituindo, evidentemente, à leitura, também criteriosamente escolhida, de bons livros! Será esta uma das constatações básicas. Como ele escreve,

nenhuma outra forma de cultura popular envolve de forma directa os mecanismos cerebrais da tomada de decisão. Vista de fora, a principal actividade de um jogador parece ser clicar e disparar, e é por isso que as operações convencionais sobre os jogos se centram tanto na coordenação mão-olho. Mas, se conseguíssemos espreitar para dentro da mente do jogador, perceberíamos que a actividade principal é completamente diferente: tem a ver com tomar decisões, umas vezes baseadas em avaliações fugazes e outras em estratégias a longo prazo.

E conclui:

Estas decisões baseiam-se em dois tipos de trabalho intelectual essenciais para a aprendizagem colateral à prática dos jogos, que designo por sondar e telescopizar. (Johnson, 2006: 47-48).

E em que consiste cada uma destas capacidades? Como o próprio esclarece,

enquanto sondar tem a ver com profundidade, explorar a lógica recôndita da simulação, seguir os objectivos é uma espécie de pensamento temporal, uma ânsia de superar todos os obstáculos que separam o jogador da conclusão do jogo. (...) “Telescopizar” tem a ver com ordem e não com o caos. Consiste em construir

17 Como ele muito bem refere, e de uma forma esclarecida, “na realidade, nas imagens da MTV, o olho não interpreta todas as imagens que vão passando, percebendo novas relações entre elas. O olho aprende, isso sim, a tolerar o caos, a ter a desordem como experiência estética, da mesma forma que o ouvido aprendeu a apreciar a distorção na geração anterior. Para os não-jogadores, os jogos têm uma semelhança superficial com os *videoclips*: gráficos coloridos; a mistura de imagem, música e texto; impetos ocasionais de grande velocidade, sobretudo, durante as sequências iniciais. Mas aquilo que realmente *fazemos* quando estamos a jogar um jogo – a forma como a nossa mente tem de funcionar – é radicalmente diferente. Não tem a ver com tolerar ou dar uma dimensão estética ao caos, mas com encontrar ordem e significado no mundo e tomar decisões para que contribuam para criar essa ordem” (Johnson, 2006: 64).

uma hierarquia adequada de tarefas e ir realizando essas tarefas pela sequência correcta. Consiste em detectar relações e determinar prioridades (Johnson, 2006: 53, 58).

São, precisamente, estas duas características fundamentais da fenomenologia videolúdica que fazem com que seja necessário *aprender para se jogar* e *jogar para se aprender*¹⁸, sendo a primeira, inclusive, essencial à categoria, igualmente fundamental, de *quest*.

Ou seja, mesmo um “mero” jogo de combate e de estratégia entre duas ou mais personagens pode-nos ensinar características fundamentais, quer da actividade humana no seu conjunto e nas suas diversas dimensões; quer fornecer informação fundamental sobre, por exemplo, factos e épocas históricas. Estarão neste caso, exemplos como a complexa simulação histórica e civilizacional presente na série *Age of Empires* (Microsoft, 1997) ou *Sid Meier’s Civilization* (Microprose, 1991)¹⁹, ou o, sempre de elogiar, jogo português *Portugal 111: A conquista de Soure* (Ciberbit, 2004), a primeira vez que, em Portugal, se desenvolveu, por portugueses, um jogo de estratégia que, para além do mais, ensina o que se passou, em 1111, no conturbado século XII, de uma forma rigorosamente histórica, nesse território de fronteira a sul do Mondego. Em todos estes jogos aqui referidos, podemos aprender muito sobre os costumes dos diversos povos envolvidos, os seus territórios e gentes, hábitos, questões sociais e políticas, indo mesmo ao ponto de, num desses casos, se ter de “fundar uma civilização”, levando-a a “bom porto”, para o que temos sempre de conhecer aqueles pontos acima referidos se queremos progredir no jogo e, nomeadamente, “melhorar” o nosso pequeno mundo. Ou seja, os videojogos e jogos digitais em geral, podem ensinar e desenvolver, até pela motivação que podem dinamizar, competências educativas, desde que devidamente contextualizadas (aliás, alguns destes jogos já são utilizados, nalguns casos, para se ensinar Geografia, Topografia, História, etc; mas também, no que se refere ainda à usualmente designada “educação formal”, os *serious games* servem para um alargado campo de aplicações, desde as simulações de gestão urbana, tipo *SimCity* (Maxis, 1989)²⁰, bélicas, passando pelas da Arquitectura, Física, Urbanismo, Demografia, até às de ordem empresarial e, nomeadamente, de gestão²¹). Marc Prensky (2001) e James Paul Gee (2004), por exemplo, chamam a atenção para esta possibilidade de desenvolvimento do que

18 A este respeito, consultar, por exemplo, o excelente artigo de Hans Christian Arnseth (2006).

19 Neste sentido, será de elogiar o facto de muitos destes jogos estarem nos tops de vendas, pois é sinal que essas competências, pelo menos, estão a ser exercitadas!

20 Será sempre de louvar o facto, nem sempre referido, quer de a própria Maxis fornecer às escolas ferramentas desenvolvidas por eles como modo de se reprogramar o jogo, fazendo dele algo de útil para o ensino e aprendizagem de geografia e planificação territorial; quer de a EA (Electronic Arts) ter um sítio (<http://www.aprendaejoguemae.com/>) onde apresenta jogos aconselhados a Pais, Professores e Escolas, com fichas e respectivos graus de dificuldade por idades.

21 Entre os muitos exemplos possíveis de se referir aqui, registre-se apenas o desenvolvido pela IBM no seu videojogo *Innov8* (<http://www-306.ibm.com/software/solutions/soa/innov8.html>), plataforma de simulação de um «escritório virtual» (ver <http://www.luisfilipeteixeira.com/index.php?id=7>); ou, no que se refere à aplicação das tecnologias móveis, o Tribal CTAD, consultável em www.m-learning.org. Sobre toda esta problemática, veja-se, ainda, o livro de Aphra Kerr (2006: sobretudo, 103-145).

este último designa por “critical learning” enquanto se jogam certos jogos, quer na dimensão comportamental, quer nas cognitiva, humanista e/ou social²². Por outro lado, nalguns destes jogos, e à medida que eles se vão desenrolando, o jogador vai-se apercebendo de outro ponto, igualmente, essencial: é que o atingir ou não determinados objectivos e o *modo* como eles são conseguidos, depende do seu modo de jogar (programados na IA do jogo), o que, por vezes, o obrigará a tomar outras decisões, modeladas ou não pelo seu modo quotidiano de ser.

Concluindo, e por tudo isto, diríamos que, evidentemente, nem todos os jogos são desenvolvidos de molde a serem utilizados como ferramentas educativas. Neste, como noutros casos, trata-se de saber escolher, procurarmo-nos informar correcta e criticamente, para além das estratégias de marketing, de mercado e da agenda mediática que absorvemos quotidianamente, de um modo mais ou menos passivo, decidindo correctamente, mesmo que errando, mas sempre, e sobretudo, errando de um modo diferente, pois é isso a aprendizagem. O esforço de compreensão da cultura videolúdica, quanto mais não seja, e já é muito, deriva desta necessidade de tentarmos compreender a (nossa) cultura contemporânea e *Weltanschauung* («visão do Mundo»), na sua globalidade, numa época de massificação acelerada da cultura digital que, por isso mesmo, acaba por caracterizar, a todos os níveis e qualquer que seja o ponto de vista com que o olhemos, o nosso *ZeitGeist* («Espírito do Tempo») e, antes de tudo, o das nossas crianças e jovens. Nesta perspectiva, sobretudo, será preciso perceber que os videojogos, em primeiro lugar, como acontece com qualquer tecnologia, como já o referimos e registámos várias vezes, são bons ou maus de acordo com a utilização que lhes dermos (não o sendo immanentemente); e, em segundo lugar, que, para além disso, inversamente, à semelhança de alguns outros artefactos humanos, também podem ser utilizados como um (novo) média para a educação.

22 Como dissémos acima, será o caso dos *MMO*, em que a componente social e «tribal» - a designação é mesmo a de «clã» - é por demais desenvolvida, quer por integração em grupos quer, simultaneamente, de exclusão de outros, geradora de construção de subjectividade(s) e de «identidade(s)».

Jogo #3/Nível #3

Games e Literatura Electrónica: Continuidades, Reconfigurações e Metamorfoses¹

¹ A primeira versão deste ensaio foi publicada com o título “A reconfiguração da Literatura (Ficção) no contexto dos Novos Médias (Ficção, E-Textos, Hipertexto e Videojogos: «Máquinas Literárias?»)”, in Manuel Portela (Universidade de Coimbra) (org.), *Literatura no século XXI*, Revista de Estudos Literários, Centro de Literatura Portuguesa, volume 2 (2012): 241-276.

Por razões diferentes,
mas igualmente essenciais,

Para os meus Filhos
Artur e Tomás Filipe,

Erick Felinto,

Manuel Frias Martins

In Memoriam
José Augusto Mourão
António Tabucchi

Alan Turing gave us the hint half a century ago when he proved that the Universal Turing Machine could simulate any calculating machine, including itself. During his era the emphasis fell on the computer's calculating abilities, but he already saw that an equally important quality was its capacity for simulation. In the new millennium, the digital computer has emerged as the most powerful simulation engine ever built. [...] When he simulated environment takes literary and narrative form, potent possibilities arise for reflexive loops that present the user with an imaginative fictional world while simultaneously engaging her with a range of sensory inputs that structure bodily interactions to reinforce, resist, or otherwise interact with the cognitive creation of the imagined world.

N. Katherine Hayles

The personal and social consequences of any medium – that is, of any extension of ourselves – result from the new scale that is introduced into our affairs by each extension of ourselves, or by any new technology

Marshall McLuhan

A palavra «reconfiguração» é das mais recorrentes quando se trata de pensar a mudança que ocorre em quase todos os domínios e práticas do saber.

José Augusto Mourão

I.

De certo modo, e desde logo, a interrogação pelas mutações da Literatura (Ficção) implica o questionarmos pelo que faz dum texto, um «texto literário»? Ou, perguntando de um outro modo, sobre de que modo os avanços na computação e eletrónica alteraram e metamorfosearam a(s) textualidade(s) literária(s)? Isto levamos, ainda, ao problema da essência da textualidade e, em particular, da noção de «literariedade» do texto, ou seja, às características e propriedades fundamentais que um qualquer texto deve possuir no sentido de ser considerado «literário» e/ou «ficcional». Não pretendendo, de todo, analisar aqui as questões teóricas sobre a própria possibilidade, ou não, de definição da Literatura, contudo, em termos da reflexão que se pretende fazer sobre a possibilidade (ou não) da ficção ter sido (e ser) reconfigurada e, mesmo, se ter mudado de paradigma, com a emergência da cultura algorítmica e dos novos médias e, em especial, dos jogos de computador e dos videojogos, pensamos ser essencial fazer um breve périplo por estas problemáticas, nomeadamente, para que seja melhor explicitada a possível resposta a essa questão, incluindo, com base em ensaios anteriormente escritos e ideias por nós já defendidas (ver, por exemplo, Teixeira, 2004).

Por outro lado, desde logo, esta reflexão não deve descurar o facto de, como muito bem referiu José Mourão,

ainda não sabemos se as designações Literatura Gerada por Computador, Literatura Informática, Literatura Algorítmica, Literatura Potencial, Ciberliteratura, Literatura generativa, Hiperficção, Texto Virtual, Geração Automática de Texto, Poesia Multimédia ou Poesia Animada por Computador, indicam a aparição de novos géneros literários, de novas estruturas textuais, ou de uma nova corrente literária. O «texto virtual» é fundamentalmente uma estrutura literária associada a um motor informático que a põe a funcionar. Ainda não saímos da questão do texto ou de uma outra questão, a do «experimentalismo literário». O termo «texto» do substantivo latino textus significa «tecido», «urdidura», «encadeamento», e provém do particípio passado do verbo texere que significa «tecer», «entrançar», «entrelaçar». O texto é, pois, metaforicamente, um tecido de palavras e de frases. Outros vocábulos são utilizados com sentido similar, no mesmo campo semântico: «fio», «trama», «urdidura», «tela» (Mourão, 2009: 27-28).

Delineados, assim, estes breves pressupostos, importa acrescentar que, em termos históricos, e apesar de toda a dificuldade de caracterização e, mesmo, de uma certa carga de tarefa inglória, poder-se-á considerar que esta configuração teórica da noção

de «Literatura» e de «Ficção» se dá, simultaneamente, aquando da própria génese da Estética, isto é, a partir do século XVIII, mais concretamente, com os Românticos. Curiosamente, ou talvez não, coube precisamente a um deles, Friedrich Schiller, fazer da noção de «jogo» uma categoria fundamental da Cultura, sendo desta categoria que provém a essência da Arte e a fruição estética (Teixeira, 2004: 157-162). Contudo, se assim é em termos disciplinares, relativamente à Literatura enquanto «realidade socialmente construída», ela tem uma longa história que remonta aos próprios arquitextos Clássicos, desenvolvidos em três grandes sistemas (poesia oral; letras palacianas, iniciadas por Dante; e «literatura» assente na publicação e no *Eu criativo*) e a que se juntarão mais dois: o momento modernista e o pós-modernista (Martins, 2003: 91-95).

Numa outra vertente, as questões da literatura e da literariedade de um texto remetem, por um lado, para a defesa de uma intemporalidade gravada no tecido textual e, por outro, como vimos, para o próprio carácter histórico da textualidade, incluindo, neste caso, e como acontece, por exemplo, no caso barthesiano, a noção distintiva de «génese da obra» (Barthes, 1987: 55-61). A isto acrescenta-se, pelo facto da escrita pressupor a exteriorização de um acto interior, a dificuldade em assumi-la como tecnologia. Já Walter Ong (Ong, 1993: sobretudo, 78-116) se referiu a esta dificuldade, nos anos 80¹. Desde que foi inventada, 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 alfabetos². Assim como é preciso habilidade para saber ler e escrever³, também é necessária inteligência penetrante para inventar e improvisar literariamente, procurando novas combinatórias que digam a linguagem do pensamento e do mundo.⁴ A isto deveremos acrescentar que, se relativamente à oralidade, a invenção da escrita veio alterar o paradigma dos sentidos de recepção e de representação, o mesmo se passará aquando do momento, quer da máquina de escrever (Kittler, 1999), quer, sobretudo, da «escrita digital» e dos «e-textos», isto é, mediada por um qualquer computador. Com efeito, sendo o ouvido o nosso primeiro sentido de acesso e construção da linguagem (e de «mundo»), desde o nível onomatopeico, 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. Com a introdução/utilização algorítmica, nomeadamente, a que

1 Complemente-se com a leitura dos livros de Havelock (s.d.) (orig. 1963); Havelock (1998); e Havelock e Hershebell (1978), sobretudo o ensaio de Havelock «The alphabetization of Homer», pp. 3-21; e o de Jackson P. Hershebell, «The ancient telegraph: War and literacy», pp. 81-92; e ainda o livro de Powell (1999).

2 Sobre este ponto, ver os excelentes, quanto fascinantes, trabalhos de Drucker, em especial Drucker (1999); Drucker (1994); eo de Kerckhove and Lumsden (1988).

3 «Deve ser-se um inventor para se 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 (Manguel, 1999: 195).

4 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=26) para «dizerem» essa voz divina. Sobre este tema, ver Wilhelm, 1997; Jung, 1979: 123-147; Julien, 1993; e, por relação ao hipertexto, Aarseth, 1994: 64-66; Mourão, 2009; e Teixeira, 2004: sobretudo, 145-154

será designada por «escrita hipertextual» ou «hiperficção», este paradigma altera-se, reconfigura-se, alterando mesmo a relação espaço-tempo. Se a história é fruto do alfabeto (McLuhan, 2008: 95-101), a Idade eléctrica retirou a «aura» (W. Benjamin) à palavra viva e à oralidade. Como refere McLuhan,

às altas velocidades da comunicação eléctrica os meios visuais de apreender o mundo já não servem; são demasiado lentos para serem relevantes ou afectivos (McLuhan, 1967: 67)

Ou seja, a emergência dos dispositivos (não-lineares) digitais acabou por questionar a própria caracterização aristotélica, no capítulo sete da sua *Poética* (Aristóteles, 1990), sobre a narratividade, pois que, como se sabe, essa definição assenta na noção de linearidade.

Sequencialmente, com a imprensa inventou-se o primeiro «processador» de texto, a primeira tecnologia de reproduzir palavras em massa, marcando, como referiu McLuhan, 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: 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: 176),

estando, por isso, perto do cinema.⁵

II.

Como refere Chartier (1997: 131 e sgs), até por volta de 1530, o *codex*⁶ mantém-se

5 Escreve McLuhan: «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 registo da escrita num qualquer suporte, é já a fixação de um «cinema interior», sendo já o escritor um «projector cinematográfico!» (McLuhan, 1977: 176-177) (É também esta associação entre a «escrita» e o «audiovisual» que leva Leroi-Gourhan 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.» (Leroi-Gourhan, sd: 212.)

6 *Codex* designa o livro enquanto objecto físico; *Liber* designa uma unidade de leitura. O “livro” *A Cidade de Deus* contém 22 livros. É com o *codex* que se inventa a tipologia formal: a) Formatos; b) Géneros; c) Tipos de livros; e d) Categorias do discurso. Esta é ainda a nossa tipologia e a imprensa é a sua herdeira directa.

dependente do manuscrito – imita a aparência, paginação e escrita. É terminado à mão. Nele intervêm o iluminador, o revisor (*emendator*) e o próprio leitor. Embora seja considerado o momento de **aparição do livro**⁷, este existe na quase totalidade destas características desde o século II. A forma tradicional do livro é portanto doze ou treze séculos anterior à cultura do impresso. A imprensa tem a vantagem de (re) produzir livros e documentos (quase) iguais aos manuscritos originais (Teixeira, 2004:127).

A questão coloca-se, então, relativamente à transformação radical – ao nível da escrita – das suas modalidades de **produção, transmissão e recepção**. O futuro (presente) do texto é talvez a sua **separação da forma do livro**, praticada e que se impôs no Ocidente há cerca de dezassete ou dezoito séculos. No seu livro *A ordem dos livros*⁸, Roger Chartier aborda este tema do ponto de vista de quem tem a seu cargo a organização de uma biblioteca (pois foi um dos mentores do projecto da Biblioteca de França) e do ponto de vista do historiador da cultura, escrita nos seus vários aspectos, tentando situar a actual revolução no **contexto da evolução do livro** e de todas as suas mutações: a) Estudo dos textos, literários ou não; b) transmissão; c) disseminação; d) suportes físicos; e) recepção; f) hábitos de leitura; e g) interpretação. Segundo ele, assistimos a três mutações fundamentais:

- a) Ao aparecimento dos caracteres móveis e da prensa de impressão – séc XV;
- b) Ao facto de se tratar de uma revolução técnica;
- c) e de a cópia manuscrita deixar de ser a única forma de circulação do texto.

Foi no confronto com a oralidade que o escrito, de um modo mais ou menos mimético e pictográfico - na sua tentativa de exprimir/construir o mundo e, com ele, o conhecimento universal, de que cada um é, no todo ou em parte, o seu autor -, bem como a consequente libertação do texto, arrastaram consigo uma verdadeira mutação, quer das relações entre a linguagem e o mundo, quer entre as diversas instâncias de subjectividade: autor e leitor. Mais uma vez, já Platão se questiona, no *Crátilo*, se nessa relação entre «o nome» e as «coisas», a linguagem diz a essência do mundo e se é possível ou não o nome ser uma imitação (μυμήσις) dos objectos, concluindo, pela boca de Sócrates, que

seria, com certeza, coisa para rir, ó Crátilo, o efeito dos nomes sobre os objectos, de que são nomes, no caso de concordarem em absoluto com eles. Tudo seria duplo e não se poderia dizer qual é o objecto e qual o nome (Platão, 1963: 139).

Aqui, para além deste plano de designação das qualidades «do-que-é», estamos

7 Título do livro pioneiro de Lucien Fèbre e de Henri-Jean Martin, publicado em 1958 na Albin Michel (Fèbre e Henri-Jean Martin, 2000).

8 Chartier, 1997: 132 e sgs.

perante a fixação pela escrita da relação entre o discurso e «a fala do mundo», pois, como escreve Ricoeur,

Se não se falasse do mundo, do que é que se falaria? (Ricoeur, s.d.: 144; Platão, 1963; Foucault, 1988).

Como vimos, cabe à leitura constituir-se como referência a essa anterioridade, desempenhando a «interpretação» o papel de «desocultar», pela «compreensão» (do «leitor»), do sentido inscrito no texto (pelo «autor») — a tal «intenção do dizer» —, e cabendo a cada texto entrar em relação com outros textos, dando-se assim lugar ao «quasi-mundo» e à «rede de textos» que é a *Literatura*. Consequentemente, torna-se necessário caracterizar o texto, quer como «algo mais que um texto», quer como algo mais do que uma mera entidade teórica definidora das condições necessárias e suficientes da própria textualidade. Daí que,

a textualidade não possa ser definida em termos de locação, anatomia ou temporalidade (Aarseth, 1994: 58),

pois, se assim fôsse, qual a diferença entre um *D. Quixote* no papel de outro no ecrã? É isto que leva Aarseth à caracterização dos mecanismos dos textos com base na noção de «texto como informação», bem como aos conceitos de «textão» e de «escritão» (Aarseth, 2005a:83; Hayles, 2010: 25, 132). Ou seja, como refere Mourão,

O texto não é só texto, a máquina não é só máquina. O texto e a máquina são objectos de uma semiótica interactiva e é desse ponto de vista que os devemos interpretar. A Literatura (que é um objecto estético) tem sido definida como uma técnica do imaginário, um campo simbólico. Ora, uma máquina é um objecto técnico. O que é então uma máquina textual? Em causa está, portanto, a definição de Literatura que deixa de ser apenas uma técnica do imaginário para se converter em técnica (mágica) de produção de textos. A tecnicidade do objecto é proporcional à especificidade do seu campo. Ora o campo da literatura não se reduz à especificidade técnico-formal da sua linguagem. O processamento electrónico do texto significa a mudança mais importante da tecnologia da informação desde o aparecimento do livro impresso (Mourão, 2009: 85).

Deste entrelaçamento surge, igualmente, a de «texto como Mundo» *versus* a de «texto como jogo» (Ryan, 2001a: 175-203). Contudo, há que ter cuidado pois, como lembra o próprio Aarseth, foi a aplicação das teorias cibernéticas e da informação, tal como foram concebidas por Norbert Wiener, Claude Shannon e outros nos anos 40, que levou ao paradigma literário defendido pelos estruturalistas, em especial, por Roman Jakobson e U. Eco, o qual não deixa de evidenciar limitações. É que, para os estruturalismo, e rapidamente, o texto, por não ser fala, não está, relativamente às línguas, do mesmo lado que a fala, o que leva a defender, por exemplo, que a função significante e simbólica não é o que o mito quer dizer, mas antes a disposição dos

mitemas, isto é, a estrutura da narrativa mítica, sendo disso exemplo a análise que Lévi-Strauss faz do mito de Édipo⁹. Mas se a mera fixação do mito numa qualquer escrita implica, por si só, a passagem a folclore — daí todo o interesse manifestado pelos formalistas russos e por Vladimir Propp, assim como pela escola francesa de Barthes e Greimas a respeito destas narrativas —, contudo, este enclausuramento formal da narrativa mítica pelo método estruturalista, segmentando (aspecto horizontal) e estabelecendo o nível de integração das partes num todo (plano hierárquico), perde a potência comunicante da narrativa, a sua «pregnância» (Cassirer), que só lhe pode ser dada pelo registo simbólico presente no ritual, que faz com que, simbólica e fenomenologicamente, o «rito seja o mito em acção» (Eliade) (ver Marino, 1981). Ou seja, perante o método estrutural estamos perante uma explicação mas não uma interpretação.

III.

O hipertexto tem a tradição do próprio *texto* e a novidade dos computadores. Apesar das primeiras experiências em hipertexto remontarem aos anos 60 - com as redes ARPANET ou BITNET, originárias da recente Internet (ver Rosa, 2003) -, os sistemas de hipertexto são relativamente recentes, sendo «filhos» do desenvolvimento dos computadores pessoais e das redes, o que veio tornar possível o facultar desta tecnologia a uma vasta audiência de escritores e leitores.¹⁰

Por hipertexto entende-se uma rede de ligações que, mediante a utilização de programas de computador adaptados e a uma linguagem específica — o HTML (*hypertext markup language*) — que possibilita descobrir a informação dispersa, num sistema multicomunicacional, permite a conexão de estudos críticos, bibliografias, aparatos; e que, recorrendo ao hipermédia, alarga as possibilidades ao mundo das imagens, sons, filmes, etc. De notar que, em termos textuais, não é clara a diferença entre o hipertexto e o hipermédia, pois, no interior destes sistemas, é possível passar com a mesma facilidade de um nível verbal a outro não-verbal. Por outro lado, com o hipertexto rompem-se as fronteiras do papel e dos seus formatos, tradicionalmente impostas pela *Galáxia de Gutenberg* e pelo reino do *homo typographicus* (cf. McLuhan, 1977; e McLuhan, 1995: sobretudo, 81-88 e 258-264). Passa-se de um

9 Lévi-Strauss, s.d.: 226-255 (a análise do mito de Édipo está nas pp. 236 e sgs). Complemente-se com Propp, s.d. Sobre Propp, acrescente-se à bibliografia da nota anterior sobre Édipo, o seu livro em que explica o método de análise (Prop, 1992). Sobre a escola estruturalista nas suas várias vertentes, «textos gerais», «Antropologia Cultural», «Psicanálise», «Materialismo Dialéctico» e «Estética» (são estas as divisões do livro), ver Coelho (s.d.). Como seu contraponto teórico, ver, por exemplo, Garagalza, 1990; e, Teixeira, 2004: 30-43 e 44-59.

10 A descrição que Barthes faz de um certo tipo de textualidade no início do seu *S/Z* prenuncia já a noção de hipertexto, quando fala de um texto ideal em que «as redes são múltiplas e jogam entre si sem que nenhuma delas possa encobrir as outras: esse texto é uma galáxia de significantes e não uma estrutura de significados; não há um começo; ele é reversível; acedemos ao texto por várias entradas sem que nenhuma delas seja considerada principal; os códigos que ele mobiliza perfilam-se a *perder de vista*, são indecidíveis (...); os sistemas de sentido podem apoderar-se desse texto inteiramente plural, mas o seu número nunca é fechado, tendo por medida o infinito da linguagem.» (Barthes, 1980: 13).

texto a um contexto, de um linear a um não-linear. Este conceito, em que o prefixo «hiper» remete para a noção matemática de «hiperespaço», isto é, de espaço a n dimensões, foi utilizado pela primeira vez por Ted Nelson em 1965 e retomada no seu livro *Literary Machines* (Nelson, 1981) a partir da ideia de *zipped lists* e quando trabalhava com computadores «mainframe», tendo descoberto que, como escreveu,

A literatura é um enorme sistema de documentos interconectados (Nelson, 1981: 2/9),

entendendo-se aqui por «Literatura» não só as «Belles-Lettres» como também a escrita científica e técnica. Não deixa de ser curioso referir que é dessa época uma das primeiras realizações de «jogo de combinatória literária». Referimo-nos à obra de Raymond Queneau, *Cent mille milliards de poèmes*, um dos autores pertencentes ao grupo OuLiPo (*Ouvroir de Littérature POtentielle*) (Queneau, 1961)¹¹. Como refere Mourão, confrontando esta obra de Queneau com *Afternoon a story* de Michael Joyce,

em Afternoon a story os fragmentos podem ser lidos em ordens diversas e variáveis, obrigando o leitor a produzir um contexto interpretativo, contexto que vai determinar a escolha dos laços que activa e que desencadeiam a sequência do texto. É a interacção entre o sistema do hipertexto e o do leitor que vai ser produtora do próprio enunciado (Mourão, 2009: 72; cf. Aarseth, 2005:97 e sgs).

Mas voltando a Ted Nelson, segundo ele,

por 'hipertexto' quero dizer escrita-texto não sequencial que ramifica e permite escolhas ao leitor, melhor lida num ecrã interactivo (Nelson, 1981: 0/2).

De referir que Ted Nelson dedicou o seu livro a Douglas Engelbart, «visionário do que designa The Augmentation of Human Intellect by Computer e, como parte disso, o inventor do que hoje designamos de 'Processador de Texto' ('Word Processing'), 'Processamento Gráfico' ('Outline Processing'), 'Janelas no Ecrã' ('Screen Windows') e do rato». Coube a Engelbart, igualmente, em 1968, desenhar um dos primeiros sistemas hipertextuais, chamado NLS (oNLineSystem) no Science Research Institute na Universidade de Stanford. Em *Literary Machines*, Nelson propõe, entre outras coisas, a existência de uma «estrutura evolutiva», que designa por «docuplex» («complexo de documentos») (Nelson, 1981: 2/21), e de um sistema que tem em vista constituir-se como um método e sistema de publicação universal, sobretudo em termos de acesso (Nelson, 1981: 2/41 e sgs). A todo esse sistema dá o nome de «Sistema Hipertextual Xanadu» ('Xanadu Hypertext System')(Nelson, 1981: 3/1 e sgs.)¹². Como escreve Gary Wolf, o seu projecto Xanadu tinha por objectivo

11 Para uma análise desta obra ver Aarseth, 1994: 67; e Aarseth, 2005a.

12 Xanadu remete para o palácio mandado edificar por Kublai Khan, que Coleridge sonhou numa noite de Verão de 1797, e registou no seu poema *Kubla Khan* (de «cinquenta e tal versos rimados e irregulares de requintada prosódia» - citado por Borges). Sobre «O sonho de Coleridge», ver Borges, 1998: 88-91.

*eliminar a ignorância científica e sanar desentendimentos políticos, no pressuposto de que as catástrofes globais eram causadas pela ignorância, estupidez e falhas de comunicação*¹³.

Mas se esta designação apareceu com Ted Nelson, já antes, em 1945 (apesar da ideia lhe ter surgido nos meados dos anos 30) o engenheiro Vannevar Bush tinha desenvolvido uma tecnologia electromecânica, a que chamou «Memex» (*MEMory EXtender*), passível de servir como biblioteca ou enciclopédia interactiva, a qual se baseava no princípio da selecção por *associação*, em vez de por *indexação*, partindo do pressuposto de ser essa a matriz do pensamento humano. Para ele, o problema coloca-se em termos da rigidez da noção de «informação selectiva» (*matter of selection*) visto a categorização ser, por natureza, transiente e o Homem não pensar dessa forma mas sim por associação e combinatória (Nelson, 1981: 1/49)¹⁴. Como escreve no seu artigo,

A mente humana opera por associação. Salta instantaneamente para a [ideia] seguinte, sugestionada pela associação de pensamentos, de acordo com alguns trilhos intrincados em rede, transportados pelas células do cérebro (Nelson, 1981: 1/50-1/51).

De acordo com o modo como Bush idealizou o sistema, o leitor do *Memex* podia dispôr dois textos no monitor, estabelecendo «nós» entre passagens de um e outro¹⁵. Estes «nós» eram guardados pelo «memex», estando posteriormente disponíveis para consulta e revisão. Colectivamente, definiriam uma verdadeira rede de interconexões arquivísticas, de «biblioteca pessoal mecanizada» - reprodução mecânica do sistema clássico de mnemónica e da *Ars Memoria* - em que a informação está armazenada e em que o seu acesso se processa rápida e flexivelmente. Como os computadores e os discos digitais e electromagnéticos ainda não estavam suficientemente desenvolvidos, Bush utilizou o microfilme como *medium*. Apesar de tudo, a tecnologia digital, apesar de ainda incipiente, já estava suficientemente desenvolvida para Bush se aperceber do alcance desta sua tecnologia, tendo mesmo escrito, entusiasticamente que, com o hipertexto se abre uma

nova relação entre o homem que pensa e o somatório de conhecimento.

O *Memex* é, por isso, um interface mecânico que nos liberta dos constrangimentos da selecção por indexação, trocando-a pela selecção por associação — aquilo que, em termos hipertextuais, chamamos «nós» («links»). Este sistema de *Memex* pensado por Bush, traz consigo duas novas ideias em termos de textualidade, a saber:

13 Gary Wolf, «The Curse of Xanadu», in *Wired*, Junho de 1995: 138

14 Originalmente editado em *Atlantic Monthly* (1945), 176 (1), 101-108. No sentido de se aprofundar este tema, ver Teixeira, 2004: 109-154.

15 Como nota, refira-se que na *Arqueologia do saber* (1969), Michel Foucault segue o mesmo modo de conceber o texto ideal partindo de elos de ligação conceptual e de «redes de referência».

A) A primeira é a de que a leitura envolve a escrita;

B) A segunda é a concepção de um texto virtual mais do que físico.

Estas duas novas vertentes da textualidade aparecem a partir da introdução dos conceitos de «nós» («links»), «ancoragem» («linkage»), «trilhos» («trails») e «redes» («webs»), ou seja, do texto passam a fazer parte os conceitos de «indexação associativa ou combinatória» («links»), de «trilhos» desses «nós» e de «séries» ou «redes» desses mesmos «trilhos», numa palavra, surge a noção de «textualidade múltipla» ou «não-linear» (ver Landow, 1997: 7-29, 49-89 e 115-177; Teixeira, 2004: 140-143; e Nyce e Kahn, 1991).

Com tudo isto, abriram-se novas possibilidades ao reino da Literatura (e do que virá a ser a «hiperficção»), colocando à disposição dos escritores um novo «Admirável mundo Novo» e novos «bosques» à criação. Simultaneamente, novos desafios foram abertos, nomeadamente, o de saber como situar na longa história do livro, da leitura e das relações com a escrita, a revolução já começada que passa do livro (ou do objecto escrito), tal como o conhecemos, isto é, do objecto-livro com os seus cadernos, as suas folhas, as suas páginas, para o texto electrónico e para a leitura em ecrã (incluindo as «aventuras textuais e gráficas» – até ao limite do «hibridismo», «implosão» e necessária «reconfiguração» das próprias noções de «autor»/«leitor»/«jogador»)?¹⁶ Veja-se, por exemplo, o exercício de «hibridismo» de médias, a respeito desta(s) «máquina(s) de escrita», que foi levado a cabo por Hayles (2002). Como refere Mourão numa sugestiva síntese de alguns dos conceitos aqui implicados,

a escrita, dir-nos-ia o paleógrafo, não é um conceito filosófico, mas uma extraordinária profusão de coisas e de operações. A escrita, a imprensa, uma máquina de tratamento de texto são tecnologias. O aparecimento do livro moderno é fruto da industrialização da própria técnica de impressão: «Ao substituir a mão, a máquina multiplica, industrializa o livro». O livro é um utensílio. Mas que é o livro se não uma espécie de texto? O texto, o livro são objectos e convém não perder de vista os modos da sua existência material. A etimologia recorda que o texto se inscreve no real como uma trama, um tecido, produto da fabricação humana (Mourão, 2009: 86).

Com o texto electrónico e a cibertextualidade¹⁷ o leitor pode, não só submeter o texto a múltiplas operações (pode produzir um índice, anotações, cópias, divisões

16 É por demais sabido que «o escrito foi durante muito tempo uma prótese do oral. Também o hipertexto, nos seus começos, não foi mais do que um livro aperfeiçoado. O folhear dum dicionário enciclopédico, os index, as tábuas das matérias as bibliografias são já abordagens arcaicas daquilo que é hoje o hipertexto» (Mourão, 2009: 89).

Assim sendo, e como escreve J. Bolter num dos seus artigos, «o hipertexto obriga-nos a redefinir o texto quer como uma estrutura de elementos visíveis no ecrã quer como uma estrutura de signos na consciência dos escritores e dos seus leitores. O *computador como hipertexto* convida-nos a escrever com signos que possuem, simultaneamente, um significado intrínseco e extrínseco. (...) Quer as palavras quer as estruturas são visíveis e manipuláveis no espaço electrónico.» (Delany e Landow, 1991: 105).

17 Sobre o conceito de cibertextualidade e de «literatura ergódica», ver Aarseth (2005a).

de texto, recomposições, etc.) mas, mais importante, pode tornar-se seu co-autor, interagir com as possibilidades que lhe são abertas pelo sistema. A distinção, fortemente marcada no livro impresso, entre escrita e leitura, entre autor e texto, desaparece para dar lugar a uma outra em que o leitor se torna num dos actores de uma escrita «heteronímica» (=com várias vozes), num *performer*, estando em condições de (re)criar um texto novo a partir dum «fragmentarismo sistemático» (Pessoa), em que cada fragmento é livremente recortado e reunido segundo uma nova lógica (hermenêutica) de sentido. Exemplo evidente disto, quando se trata de reconfigurar a Literatura enquanto trabalho estético, a partir da apropriação de novos médias e de novas plataformas, está a utilização (exponencial) de novas práticas fragmentárias por parte de alguns escritores que exercitam o trabalho literário no contexto da concisão e, com esse objetivo, tomam por base de trabalho as possibilidades fornecidas pelo Twitter, por exemplo. Como é referido, a título de exemplo, por Carlos Xavier, Coordenador do Núcleo de Estudos de Hipertexto e Tecnologias Educacionais (NEHTE) da Universidade Federal de Pernambuco,

*A literatura, enquanto trabalho estético com a linguagem verbal, apropria-se dos dispositivos tecnológicos do seu tempo para inovar-se, ampliar sua capacidade de contar e mesmo de inventar ações e trajetórias humanas sobre a Terra. Sensíveis ao seu tempo, autores criam formas outras de exercer seu talento para o tratamento literário do verbo em narrativas e reflexões. A brevidade e a sutileza no relato dos fatos ou invenções são desafios impostos pelos novos tempos tecnológicos, que não impedem aos contadores de histórias que executem o seu fazer. Antes, reinventam-se enquanto contistas e romancistas em nanoespaços virtuais sem comprometer a estética da arte literária. Transmutam gêneros literários nascidos na era da prensa de Gutenberg para a imaterialidade do virtual de Bill Gates*¹⁸

Como é aí referido, são disso exemplos o autor gaúcho Fabricio Carpinejar, utilizador de aforismos e de frases de efeito¹⁹, bem como o pernambucano Marcelino Freire, o qual pretende alcançar, nessa rede social, os 1.001 contos nânicos. A estes, acrescentam-se os exercícios literários de Edson Rosatto que, depois das suas micronarrativas «Curta-Metragem» – contos com até 600 carateres – e Expresso 600 e Histórias Liliputianas, lançou os *Cem Toques Cravados*, nanocontos com o número exacto de cem carateres²⁰; assim como a redação de supostos capítulos de um romance (cada um com cento e quarenta carateres) por parte do médico, cineasta e escritor pernambucano Wilson Freire (@freirewilson).

Além disso, muitas outras reflexões se justificam a respeito das possibilidades colocadas à disposição dos utilizadores pelos novos dispositivos móveis, nomeadamente, e a título meramente exemplificativo, o iPad e o próprio iPhone, para

18 <http://neh.te.blogspot.com/2011/01/100-concetados.html> A este respeito, ver também Xavier (s.d.). Sobre as relações Literatura/Hipertexto, ver Lourival Holanda, «Literatura e Hipertexto: Invenção e intervenção», in Xavier, 2011: 89-105.

19 <http://twitter.com/#!/carpinejar>

20 <http://twitter.com/#!/cemtoques>

já não se falar, evidentemente dos vários suportes de *Ebooks*²¹ (ainda livros?), de tipo do(s) Kindle(s) (www.amazon.com/Kindle), BeBook (<http://mybebook.com/index.html>), etc. Por exemplo, e seriam muitos os exemplos passíveis de se registarem aqui, como definir e encarar o livro (?!) *Alice in Wonderland* na versão do iPad²² ou *On the Road* de J. Kerouac, ainda «livro»? Sobre isto, escreve James Campbell:

*To read On the Road in one of its original formats – hardback or paperback – is to embark on an adventure of the imagination. (...) To read On the Road on an iPad in Penguin's new 'amplified edition' is to find the imagination grounded by facts and technological distraction. (...) As for reading what we must insist on calling 'The Novel', one ought, as with any travelling companion, to choose carefully. Get a paperback, stick it in your pocket and just go.*²³

Ou seja, para além do facto de, em face destes novos dispositivos (fragmentadores) e ecrãs, se estar perante algo diferente da «leitura textual» (implicando uma literacia específica, isto é, competência e estratégia), como é referido por James Campbell, toda essa panóplia de informação complementar e subsidiária (pode) acaba(r) por distrair o «leitor» da história propriamente dita e do seu enredo matricial. De certo modo, em termos de *experiência* (até perceptiva), mas de uma forma um tanto ou quanto mais complexa, digamos assim, estamos perante o que se observou no início do aparecimento das primeiras enciclopédias digitais em formato de CD (ainda livros?!), as quais, em termos de dispositivo tecnológico, traziam a vantagem, não tanto e apenas, da «leitura» das «entradas», quanto de permitirem uma maior e mais fácil pesquisa e consulta, tratando-se os textos mais como arquivos de bases de dados, do que propriamente como «textos sequenciais e lineares» no formato livro.

IV.

Tratemos agora da função reconfiguradora dos videojogos e jogos digitais a respeito da ficção. Num primeiro momento, ela situou-se comparativamente às teorias narratológicas²⁴, o que não será de estranhar se se disser que, com efeito, enquanto o estudo sobre jogos tem perto de 40/50 anos, o estudo das narrativas já leva vários séculos de avanço, sendo um dos mais influentes da nossa cultura Ocidental,

21 Teoricamente, em termos rigorosos e de correspondência (justeza) entre «o nome» e «a coisa» (na esteira do que defende Platão no seu *Crátilo*), somos dos que defendem que, etimologicamente, derivando a palavra «livro» (*liber, libri*) da planta do papiro, dever-se-ia, desde logo, encontrar uma nova designação para os «ebooks» e para os «e-livros»...

22 Consulte-se <http://www.youtube.com/watch?v=gew68Qj5kxw>

23 Ler o *post* completo em <http://www.guardian.co.uk/books/2011/jul/22/on-the-road-jack-kerouac-ipad-app>

24 Os textos essenciais (e pioneiros) desta discussão são: Aarseth, 1994; Aarseth, 1998: 31-41; Aarseth, 2004: 45-69; Atkins, 2003; Eskelinen, 2001a; Frasca, 1998: 365-371; Frasca, 2003a; Frasca, 2003b: 221-236; Galore (s.d.); King e Krzywinska, 2002; Kirksæther, 1998; Kücklich (s.d.); Kücklich, 2003; Jenkins, 2004: 118-130; Juul, 1999; Murray, 1997; Ryan, 2001a; Ryan, 2001b; Teixeira, 2004; Teixeira, 2007; Zimmerman, 2004a: 154-164.

iniciando-se, precisamente, com os estudos aristotélicos.²⁵
Como é sabido,

a mimesis e a harmonia são os dois princípios da poética aristotélica, uma mimando através da vista, a outra imitando através da voz. Aquele que vê, leitor ou espectador, não se contenta com olhar: deve, diz Aristóteles, descobrir (euriskoi). É preciso que ele procure, através da lexis e a sua 'forma acabada', 'viva em acto' (sunapergazesthai), o conteúdo do mythos que é a 'coisa em acto' (energestata), 'viva' também ela. A poiesis nasce do encontro destes dois actos percetivos: o do poeta e do leitor que tenta descobrir naquilo que vê uma perspectiva particular, sendo função do mythos o prazer de reconhecimento, o hedusma (o acordo) e a catharsis. Tanto o poeta como o leitor-espectador devem não apenas ver, para 'dar uma forma' (na lexis) ou 'descobrir um sentido' (no mythos), mas a sua visão deve também visar a energeia subjacente à forma da expressão e ao conteúdo da história. Importante era o tempo da narrativa, o seu telos, a sua consecutividade, a sua clausura (Mourão, 2009: 78).

Desde cedo na História da Humanidade, as narrativas representam uma das estruturas-base de organizar e dar sentido ao Mundo, já presente no discurso oral²⁶. É com base neste pressuposto que os estudos narrativos foram aplicados à Literatura, à História, ao Teatro e, posteriormente, ao Cinema, constituindo a disciplina dos Estudos Fílmicos, sobretudo a partir dos anos 60, cada um deles, encontrando-lhe as suas especificidades. O mesmo se passou no caso dos jogos digitais e videojogos, indo de análises que aceitam, totalmente, o pressuposto narrativo dos jogos, àquelas que o negam, também, liminarmente. São disso exemplo os que fazem deles uma forma diferente de experiência narrativa e «ergódica», diferente, por exemplo, dos textos Oulipianos. Assim é considerado por Aarseth (2001, 2004), Eskelinen (2001b) e Juul (2005). Será mesmo no seio desta discussão, que, nos anos 80 e 90, no interior das discussões em torno das teorias sobre o hipertexto e das narrativas digitais, acima referidas, usualmente, também designadas de composições não-lineares, se colocou a hipótese de existência de «narrativas interactivas» (*interactive storytelling*) nos média digitais (cf. Bolter, 1991; Landow, 1994, 1997; Teixeira, 2004, 2007, 2008c, 2011 e 2013a; e Mourão, 2009). Ou seja,

²⁵ É já clássico, o estudo publicado por Brenda Laurel (orig.1986) no seu livro *Computers as Theatre*, em que, aplicando, precisamente, os ensinamentos extraídos da *Poética* de Aristóteles, propõe uma teoria em que o computador, *como um teatro*, gera interactivamente a intriga. Num certo plano de análise, o projecto da «Teoria do Homem Sentado» e do programa *SinText* de Pedro Barbosa (consultável, em versão de demonstração, em <http://cetic.ufp.pt/sintext.htm>), pretendendo construir e disponibilizar um algoritmo «textualizável» e um «gerador automático de textos», ou seja, enquanto «máquina textual», coloca o escri(le)tor (?) perante a possibilidade genesíaca de um texto-matriz. Sobre esta questão teórica fundamental, ver Barbosa, 1996; Barbosa e Cavalheiro, 1996; e Barbosa, 1999 (disponível em http://www.pedrobarbosa.net/artigos_online-pdf/lgc-artigo.pdf). Como complemento, Mourão, 2009: 193-198

²⁶ Como escreve W. Ong (2003:37), «A familiar instance of additive oral style is the creation narrative in *Genesis* 1:1-5, which is indeed a text but one preserving recognizable oral patterning».

a distinção chave entre uma representação interactiva e representações narrativas como as do cinema e literatura assenta no modo como o tempo é representado. Constatamos a existência de vários tipos de tempo: a) o tempo da instância narrativa, o tempo em que se processa a própria escrita do romance, vinculado com a voz do narrador e com a focalização da narrativa; b) o tempo da diegese; e c) o tempo do discurso. (...) A narrativa refere-se ao passado. O seu referente temporal é o «era uma vez». (...) O simulador opera no presente. Numa narrativa linear o leitor submete-se à autoridade do texto. Só o autor tem o poder de tomar decisões acerca da história que narra ou ponto de vista e a invenção da sequência narrativa é a sua única prerrogativa. Esta autoridade é expressa no momento da clausura. (...)

Aquilo que as estruturas dos hipertextos nos dão de mais precioso é o enredamento dos percursos. (...) Os leitores de narrativas interactivas só podem proceder na base de escolhas que fazem. (Mourão, 2009: 79-80).

Importa, pois, questionar: serão as ficções interativas, de facto, ficções literárias? A resposta não é simples, pelo facto de esta expressão ter sido essencialmente utilizada em termos dos (normalmente) designados «jogos de aventura» (Aarseth, 2005a: 119 e sgs) e, segundo alguns, o jogo de aventura textual ser um género literário morto (Mourão, 2009: 35). Ora, um dos primeiros exemplos de aplicação destas teorias encontramos-lo, precisamente, nas designadas (primeiras) «aventuras textuais», tipo *Adventure* (Crowther & Woods, 1976), *Zork* (Infocom, 1981), *Hobbit* (Melbourne, 1984)²⁷. Nos dois primeiros casos, são jogos exclusivamente em modo textual (*Hobbit* é já um híbrido texto/gráfico), marcando a tentativa de adaptação a um novo média e em que o jogador apenas se move a partir de comandos redigidos directamente a partir do teclado «go north», «say xyz», «take the keys on the ground», «get lamp», etc. Foi esta associação entre o carácter textual e o cumprir de determinadas tarefas num ambiente narrativo lúdico e de novas funções de interacção que criou condições para novas discussões sobre as relações, por um lado, entre autor, texto e leitor (por exemplo, no âmbito das teorias sobre a autonomia do leitor); e, por outro, sobre as novas formas de «contar histórias» no contexto de um novo média.

Será nesta linha que, por exemplo, deveremos compreender, sobretudo desde o início dos anos 80, o tal género de aventuras, por vezes renomeado sob a designação, bastante controversa e problemática, de *ficção interactiva*.²⁸ O seu

27 «A literatura tornou-se naquilo que, a partir de Von Neuman vemos: um jogo matemático combinatorio» (Mourão, 2009: 31).

28 «O discurso da literatura assistida por computador é muito determinado por este conceito. É que a significação de 'interactiva' – que vem do domínio da publicidade informática – não é evidente como descrição de um tipo de comunicação textual. (...) O problema principal do termo 'interactiva', escreve Aarseth, é que ele implica uma certa igualdade entre as duas entidades comunicantes. Isso não é de todo evidente para o caso dos jogos de aventura editados por Infocom. (...) A liberdade que pressupõe um termo como 'interactiva' leva-nos frequentemente para perspectivas que são politicamente ingenuas: a expressão sobreutilizada de que o leitor se torna co-autor dos jogos de aventura como *Zork* da Infocom (1997) ou dos hipertextos literários como *Victory Garden* de Stuart Moulthrop ignora muito simplesmente o facto de que a dicotomia 'emissor/receptor' está sempre presente» (Mourão, 2009: 33- 34). Daí a distinção que será dada a partir da noção de «ergódico»/«ergodicidade» (cf. Aarseth, 2005)

carácter controverso prende-se, não só com a sua ambiguidade conceptual, como, sobretudo, com o facto de nunca ter sido teoreticamente definida. Espen Aarseth é um dos seus críticos, rejeitando-a liminarmente (Aarseth, 2004, 2005a, 2006a e 2006b). Este género, que, de um modo geral, tem sido constante ao longo dos últimos quinze/vinte anos, inclui jogos desenvolvidos inicialmente sobretudo pela Infocom (trilogia do *Zork* (1981) baseada no tal *Adventure*), empresa que apresentava os seus jogos como mais perto da noção «novelesca» do que da de «jogo», género este que não é alheio aos livros de J.R.R. Tolkien, envolvendo, na(s) sua(s) estrutura(s) uma demanda no interior de «caves», «bosques», «cavernas» e o confronto com elfos, dragões e fadas, pela conquista de «tesouros». É o caso da já referida aventura híbrida textual/gráfica *Hobbit* (Melbourne, 1984). Um dos pontos altos de desenvolvimento deste género de aventuras será, sem dúvida o jogo *Myst* (Cyan, 1993) e a sequência, que se lhe seguirá, nomeadamente, com *Riven* (Cyan, 1997) e *Myst III: Exile* (Presto Studios, 2001), que marcará como que um novo paradigma lúdico, tentando-se diferenciar dos jogos existentes até aí, precisamente, como é dito no próprio jogo, pelo uso excessivo de violência e de mortes²⁹. Como salienta Mourão,

*Michael Nash chama a esta nova forma de narrativa que combina jogos exploratórios e narrativa interactiva storyworlds. Alguns exemplos são Myst e Freak Show de Voyager, que Nash ajudou a produzir. 'As imagens tipográficas, gráficas, fotográficas, infográficas, fonográficas, cinematográficas, videográficas, a linguagem oral e escrita, etc., podem convergir interactivamente num sistema semiótico caracterizado por relações transtextuais, intratextuais, paratextuais e pela organização de estruturas preferencialmente não-lineares, abertas, plurais e potenciais de novas estruturas e sentidos para o leitor, que se converte na figura-chave da construção narrativa'*³⁰ (Mourão, 2009: 214)

Contudo, este género, bem como a sua designação, também é passível de alguma discussão crítica quando aplicada aos jogos em ambientes virtuais.³¹ É que, se haverá, porventura, jogos em que a composição «narrativa» é por demais evidente, no entanto, haverá outros em que ela é (claramente) substituída pela componente «jogabilidade» e pelos mecanismos de (pura) simulação³². Por exemplo, uma coisa é a «representação» (imagética) da cidade de Londres e outra, bem diferente, a «simulação» (maquínica) de uma cidade de *Sim City*, obedecendo a um «modelo» que inclui «regras» (de comportamento). Ou seja, enquanto uma narrativa *descreve*

29 «Myst é real e, tal como na vida real, não se morre a cada cinco minutos. De facto, você provavelmente não pretende, de todo, morrer. A chave de Myst é perder-se nesta exploração virtual fantástica e agir e reagir como se estivesse realmente lá. » Assim é descrita a essência do jogo!

30 A citação usada por Mourão pertence a Francisco García García, «Estructuras narrativas y nuevas tecnologías», in Xosé López e Xosé Soengas (ed.), *A comunicación audiovisual na era dixital*, Imprensa Universitaria, Santiago de Compostela, 1999, p. 81.

31 Sobre tudo isto e para «uma breve história do género», ver Aarseth, 2005a: 119 e sgs.

32 E aqui, utilizamos a noção de simulação como categoria «não-narrativa» nem «interactiva», isto é, no sentido que lhe é dada pela definição apresentada por Frasca (2003b): «Simulation is act of modeling a system A by a less complex system B, which retains some of A's original behavior». Cf. Frasca, 2001b, 2003a e 2003b. Ver, igualmente, Teixeira, 2004, 2007, 2008c, 2011 e 2013a.

acontecimentos particulares, passíveis de serem generalizados para se inferirem as regras; os videojogos e jogos digitais em geral, enquanto simulações, baseiam-se em regras gerais que podem ser aplicadas a casos particulares, possibilitando a «experimentação» e a possibilidade de se «modelar» as regras que governam o sistema.³³ Como escreve Frasca,

try to teach somebody to use gears of a car just showing him a movie or a book. A Simulator (as an actual car) can definitively do a better Job, because the simulation can portray certain rules like "if you release the shift very quickly, the car will shake and engine will probably stop" with first-hand experience of the actual relationship between the shift, gear and engine (Frasca, 2001b: 3).

E, posteriormente,

Simulation is not a new tool. It has always been present through such common things as toys and games but also through scientific models or cybertexts like the I-Ching. However, the potential of simulation has been somehow limited because of a technological problem: it is extremely complicated to model complex systems through cogwheels. Naturally, the invention of the computer changed this situation. (Frasca, 2003b: 223; cf. Teixeira, 2007, 2013a)

Será, pois, fácil de constatar que é deste confronto de hermenêuticas que deriva a necessidade de verificar, segundo os modelos teóricos existentes, quais as características principais deste novo objecto de estudo como forma de verificar aquelas que melhor se adequam à nossa análise. E, evidentemente, a questão que *prima facie* se coloca, e que já tem vindo a ser referida, com maior ou menor insistência e acutilância, por outros teóricos, é saber se este novo objecto de estudo, designado de «videojogo» ou de «jogo digital», não obriga à construção de novas categorias hermenêuticas, por implicar uma actividade, em termos de experiência, diferente, daquela analisada, em termos formais, pelas metodologias em causa (desde logo, quer a mediação de uma qualquer máquina; quer o necessário agenciamento configurativo mão/olho, *performando* uma nova – e *sui generis* - *experiência de mediação*). Segundo esta linha diferenciadora de investigação (usualmente designada de «essencialista» ou «ontológica» - ver Aarseth, 2006a e 2006b), os videojogos e jogos digitais caracterizam-se, essencialmente, por serem «simulações», obedecendo a «regras» e

33 As simulações são «dynamic systems that produce outcomes, and in order to understand dynamic systems we can use tools as cybernetics and simulation theory», Frasca, 2003a, 2. Ou seja, pegando na tipologia triádica estabelecida por Baudrillard para as categorias de simulacros, i.e., «baseados na informação, no modelo, no jogo cibernético – operacionalidade total, hiper-realidade, objectivo de controlo total» (Baudrillard, 1991: 151), nos videojogos estamos perante os «simulacros de simulação», sendo das três, a que ainda nos pode verdadeiramente interessar. Escreve ele: «Entre o *operático* (o estatuto teatral, de maquinaria teatral e fantástica, a «grande ópera» da técnica) que corresponde à primeira categoria, o *operatório* (o estatuto industrial, produtivo, efectuador de potência e de energia) que corresponde à segunda categoria), e o *operacional* (o estatuto cibernético, aleatório, flutuante da «metatécnica») que corresponde à terceira categoria, todas as interferências podem ainda produzir-se hoje ao nível da ficção científica. Mas só a última categoria pode ainda verdadeiramente interessar-nos» (Baudrillard, 1991:158).

não pelos seus elementos representativos, isto é, pela «jogabilidade» que permitem (ou será que a palavra certa aqui será «obrigam»?) e não pelo seu mimetismo (cf. Juul, 2003 e 2005). O exemplo paradigmático deste ponto de vista teórico será o jogo *Tetris - the most successful abstract computer game ever* (Eskelinen, 2001b: 14) -, a que corresponde um padrão (formal) «lúdico» (abstracto) por excelência e em que a acção do jogador se limita a «jogar», defendendo-se, pois, que a única e legítima forma de análise dos jogos é abordá-los sob o ponto de vista do formalismo abstracto. Como escreve Eskelinen,

if I throw a ball at you I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories. (Eskelinen, 2001b: 1)

Ou seja, jogar é uma «prática configuradora», diferente da «prática interpretativa» presente na função literária, teatral ou fílmica³⁴, sendo a «experiência de jogo» («gaming situation») uma combinação de fins, meios, regras, equipamentos e acção manipuladora. Ao contrário do que se passa numa das funções narrativas, tal como é definido por Christian Metz e que Eskelinen cita, em que se trata de «inventar um esquema de tempo em termos de outro esquema de tempo»; nos jogos digitais, contrariamente, só existe um esquema de tempo: «o movimento do início até à vitória ou a qualquer outra situação» (Eskelinen, 2001b: 3). Ainda segundo este autor, Janet Murray (Murray, 1997: 143-144), por exemplo, em vez de estudar o *Tetris* como um «jogo», tenta interpretá-lo à luz de um suposto conteúdo «narrativo», projectando nele conteúdos que lá não estão, consequentemente, pouco ou nada se aprendendo sobre o que faz do jogo soviético *Tetris* um jogo. Estes jogos tipificam aquilo que se poderia designar por «modelo clássico de jogo», em que o «ganhar» ou «perder» está associado a um melhor ou pior desempenho, a que corresponde uma melhor ou pior pontuação. (No entanto, nem todos serão assim, não é verdade?) Desde essa altura, e sobretudo entre 1987 e 1993, eles foram essencialmente dominados por aqueles que são para ser jogados por um único jogador. Com *Doom* (ID Software, 1993), passível de ser jogado por vários jogadores simultaneamente a partir da ligação a múltiplos computadores, abre-se não só quer um novo género («3d shooter or FPS-first person shooter»), quer o que virá a ser o que poderíamos designar por noção «tribal» de jogo e/ou de *multi-jogador* (MUD-multi-user dungeons). Para esta emergência não serão alheios factores culturais e históricos, independentemente da componente tecnológica, nomeadamente, a ideia de «computador pessoal» e, em 1990, a emergência da Internet fora dos domínios estritamente académicos, factores que, conjugados, resultam na ideia do «indivíduo- enquanto-parte-de-uma-rede».³⁵

34 «Na arte temos de configurar para sermos capazes de interpretar, enquanto nos jogos temos de interpretar para sermos capazes de configurar e actuar do princípio até à vitória ou até qualquer outra situação», Eskelinen (2001b: 4) [*Tradução nossa*].

35 De entre um número já vasto, que se inicia entre os anos de 1984 a 1990 com artigos sobre a evolução das redes caseiras de computador nos anos 80, e que passou para a análise das formas tecnológicas que levaram à concepção de um modelo (ou modelos) semiótico genérico de jogo, defendido e desenvolvido por David Myers, destacaremos os seus artigos obrigatórios: Myers, 1990; Myers, 1991; Myers, 1992a; Myers, 1992b; Myers, 1999 a; Myers, 1999b; Myers, 2005; e Myers, 2006. A estes artigos há a acrescentar a leitura do seu livro Myers, 2003. Complemente-se com Zimmerman, 2004b;

Esta posição de um certo radicalismo (englobando, segundo Murray, uma ideologia – o essencialismo lúdico – e uma metodologia – a ênfase nas propriedades formais), já gerou acusações de «colonialismo» teórico (desta corrente por parte dos que defendem a noção de «narrativa» nos jogos); e de ânsia de protagonismo («anxiety of influence», H. Bloom) por parte, nomeadamente, da própria J. Murray, no sentido em que este radicalismo ludológico, segundo ela, parte do desejo (obsessivo) destes investigadores se afastarem da tradição onde nasceram, debatendo-se, assim, com os fantasmas da sua própria criação (Murray, 2005). Este modo de abordar o problema já levou a alguns artigos fundamentais, nomeadamente, em termos de uma distinção de categorias. São disso exemplo Zimmerman (2004a) e Juul (1999, 2001).³⁶

No entanto, será preciso delimitar os campos, por exemplo, entre «ludologia» e «narratologia», ou entre «composição narrativa» e «jogabilidade»³⁷, não negando os seus eventuais pontos de contacto mas, sobretudo, salientando as suas diferenças essenciais e as suas dinâmicas próprias (Frasca, 2003a, 2003b), por exemplo, delimitando o que há de «lúdico» nas ficções literárias em letra impressa (tal como são concebidas classicamente) e o que há, em certos casos, de ficção «simuladora» e «performativa», em forma binária e algorítmica, nos «jogos» digitais (ver Ryan, 2001a: 175-203; e Teixeira, 2007 e 2011). Ou seja, que fique claro que, se nem todos os videojogos e jogos digitais serão passíveis de serem considerados ficção; contudo, o desenvolvimento exponencial das tecnologias, sobretudo no que se refere aos suportes e complexificação dos dispositivos (quer de *hardware* quer de *software*), permitiram, desde logo, a possibilidade de reconfiguração da Literatura (e das suas «materialidades»), num primeiro momento, por parte das «ficções interactivas» e, posteriormente, pelos próprios jogos digitais e videojogos, disponibilizando novas formas de «experiência de mediação» (Teixeira, 2004), que hoje se manifestam quer como Realidade Aumentada quer, sobretudo, através de dispositivos de ‘captação de movimento’ (*motion capture*) – de que são exemplo o *Wiimote* da Nintendo, o *Move* da Sony e o *Kinect* da Microsoft -, ou seja, de imersão e construção de novos mundos ficcionais de certo modo, e paradoxalmente, eventualmente mais «virtualmente reais»!

Apartir de tudo isto, e concluindo, diríamos apenas que, hoje, a partir dos novos (e estão em constante evolução e, por isso mesmo, em rápida obsolescência) médias e plataformas de convergência – «remediação» (Bolter e Grusin, 1999) – e hibridismo entre a Cultura e a(s) Técnica(s) a que todos assistimos e em que vivemos, como o designámos em subtítulo deste ensaio, a Literatura constrói-se em continuidade(s), reconfigurando-se e metamorfoseando-se, a partir das (re)combinatórias numéricas, em novas «textualidades». Isso mesmo aconteceu, aliás, em tempos, na

e Juul, 1999 e 2001.

36 Sobre tudo isto, cf. Neitzel (2005).

37 Por exemplo, sobre as implicações sociais e filosóficas do «jogar» e da cultura computacional, ver Sherry Turkle, 1989 (orig. 1984) e 1997 (orig. 1995).

sua «reconfiguração» pelo Cinema (Kittler, 1999), por exemplo,³⁸ nas fragmentações e «discurso em rede» (Kittler, 1999) dos ecrãs – a «ecrãnoesfera» (Lipovetsky e Serroy (2010); cf. Turkle, 1989, 1997) –, mas que, sendo rigorosos, também poderemos encontrar na materialidade do próprio «suporte-livro»/«interface». Desse modo, por exemplo, por via de alguns dos géneros presentes nos videojogos e jogos digitais, bem como da sua disponibilização em multiplataformas (sobretudo portáteis), esta reconfiguração coloca-nos à disposição «máquinas-de-ser-eu» («de todas as maneiras», acrescentaria Pessoa, autor que, estamos certos, se hoje vivesse, não as desdenharia, pelas potencialidades de «multiplicar-para-se-sentir» que elas nos facultam...) mais eficientes, fazendo juz e permitindo a apropriação daquela expressão de Flaubert: «Lara Croft (ou Snake, ou Drake, ou Kratos ou outra personagem deste género...) sou eu!». Quanto à questão, colocada anteriormente, sobre se um livro em suportes diferentes do formato de papel ainda é um «livro», poderíamos responder, recorrendo à pintura célebre de Magritte representando um cachimbo, com a inscrição lá gravada: «Ceci n'est pas une pipe».

38 Mas por quanto tempo, levando em conta a possibilidade da 'desmaterialização' dos próprios suportes especulares?

Game Over!
[Em jeito de conclusão...]

Game Over!, frase inicialmente usada nas longínquas *Pinball Machines* dos anos 50, não é um 'fim de jogo', mas antes um ponto de situação, um 'final de ciclo' e de 'níveis', para nova(s) jornada(s) e explorações...

Normalmente, o conceito de «Game Over!» reflecte o falhanço em ultrapassar uma determinada situação e momento do jogo. Trata-se, com efeito, da mensagem clássica que surge no ecrã, por vezes acompanhada por uma voz bizarra, por vezes mesmo, proferida em tom jocoso, sequencialmente ao insucesso no cumprimento de uma determinada tarefa ou objectivo do jogo. Como a própria tradução indica, o aparecimento desta mensagem marca o momento do «fim do jogo» e, consequentemente a necessidade de retrocesso e retorno, quer a um 'save' anterior, quer mesmo, ao próprio princípio do jogo, para grande frustração do(s) jogador(es), com sensações de 'perda de tempo'. Ora, esta sensação de frustração levava alguns jogadores a desistirem de jogar esse mesmo jogo por se depararem com a exigência de, bastantes vezes, terem de reiniciar todas as fases e desafios já ultrapassados, obtendo-se, assim, uma nova oportunidade de progressão. Ou seja, segundo esta perspectiva, a epifania desta mensagem representa a produção de um elevado índice de frustração para o(s) jogador(es) que, desse modo, é(são) «vencido(s)» pelo próprio jogo, precisando, qual(ais) Sísifo feito(s) gente, de repetir tarefas anteriores para que consiga(m) encontrar soluções de avanço e progressão. Contudo, realce-se o facto de, apesar disto, na perspectiva do jogador, *Game Over!* encerrar em si uma determinada componente de progresso e evolução, no sentido em que o obriga a reflectir no modo de se superar para que avance no próprio jogo e nos desafios que lhe foram e são lançados.

Devido a esta circunstância, estes momentos de *Game Over!* foram, progressivamente substituídos pelos 'modernos' *checkpoints* (apesar de ainda, por vezes, surgirem num ou noutro jogo), procurando-se, assim, uma alternativa que permitisse ir guardando, de forma mais persistente, os progressos que se vão obtendo, evitando o confronto, cíclico, com as pesadas consequências que classicamente implicavam os seus insucessos. Ora, se, de certo modo, esta componente cíclica se mantém com os *checkpoints* (visto ainda existir a possibilidade de se terem de repetir tarefas quando acontecem insucessos ao longo do jogo), no entanto, esta componente acaba por ser atenuada pelo facto dessas repetições o serem apenas de fracções de jogo, imediatamente anteriores à parte relativa ao insucesso. Ou seja, também aqui existe uma dupla face a reter: é que, se com esses *checkpoints* se atenua a componente cíclica (a tal que gerava, muitas vezes, os elevados índices de frustração, sobretudo aos jogadores mais impacientes); por outro lado, também a componente

de progresso e de evolução já referida é profundamente afectada. Com efeito, não estando em 'jogo' uma quantidade séria de horas de jogo e de sucesso em tarefas anteriores; simultaneamente, a ponderação e cuidados no executar de tarefas passa a ser muito menor, desleixada mesmo, abrindo portas, inversamente, a um certo *rush* ao próprio objectivo proposto pelo jogo. Se a existência dos *checkpoints* veio pôr fim ao medo do insucesso e à frustração resultante das epifanias dos *Game Over!*, simultaneamente, arrastou consigo o fim de um certo perfeccionismo no executar das tarefas e dos momentos de reflexão séria que ele obrigava e proporcionava.

Não é esta perspectiva 'derrotista' e frustrante que temos em vista aqui com este título conclusivo deste livro mas sim, inversamente, o encarar este *Game Over!* enquanto sinónimo de 'pausa', potenciando a reflexão sobre os percursos anteriores e as opções e caminhos seguidos. Daí, se bem experienciados e com as lições bem aprendidas e hermeneuticamente assimiladas, representam momentos fundamentais de aprendizagem, nomeadamente, sobre como ultrapassar situações anteriores de fracasso, permitindo novas soluções. Ora, é esta dupla perspectiva que se usa aqui, simultaneamente, a de, por um lado, *rememoração* e de, por isso mesmo, possibilidade de aprendizagem (crítica) com esses mesmos momentos anteriores, tendo em vista novos caminhos.

*
* *

Médias Digitais: Videojogos e Cultura de Simulação representa mais de uma década de investigação, leccionação e publicação. Assim sendo, só foi possível ser escrito e registar muitas das suas reflexões e conclusões a partir das 'ajudas' obtidas nos diálogos com o(a)s Aluno(a)s, Colegas e Amigos, nacionais e internacionais, a quem, desde já, queremos deixar uma palavra de profundo agradecimento.¹ Com efeito, surge sequencialmente ao nosso *Hermes ou a experiência de mediação (Comunicação, Cultura e Tecnologias)* (Teixeira, 2004a), começando onde este acaba e desenvolvendo e aprofundando as temáticas das relações entre o 'humano' e as 'tecnologias' nas suas diversas e plurívocas vertentes (de certo modo, conjugadas e espelhadas, contemporaneamente, em forma de *cross media*, nos videojogos e jogos digitais), geradoras da 'cultura de simulação' em que vivemos e nos movimentamos. Neste sentido, sequencialmente e tal como o nosso *Hermes* (Teixeira, 2004a), este *Médias Digitais: Videojogos e Cultura de Simulação* surge e deve ser lido e reflectido como momento essencial à procura de sistematização de todas estas temáticas, esforçando-se por mapeá-las (arqueologicamente) a todas e, sobretudo,

1 Por razões óbvias, ao Erick Felinto, Amigo de 'caminhos' e 'veredas' reflexivas comuns e de longa data, o meu muito obrigado por ter aceite enriquecer, substancialmente, este livro com a redacção do excelente «Prefácio». Necessariamente, também, ao próprio NELI-Núcleo de Estudos de Literatura e Intersemiose a que tenho a honra de pertencer como Pesquisador pela aceitação e integração deste livro na colecção «Ornitórrinco».

cartografando essas mesmas figurações metamórficas que o 'humano' vai assumindo ao longo do seu processo de se (auto-)escrever cultural e contemporaneamente, quer em si próprio, quer na sua constante mediação com a(s) máquina(s) e ecrãs (de que hoje dificilmente se consegue libertar), precisamente, nalgumas dessas linhas de argumentação e de 'viagem'. À semelhança do livro anterior, acima referido, mais que um 'fim' trata-se de encarar cada ensaio como isso mesmo: um 'ensaiar' crítico, o mais sistemático, metodológico e alargado possível, em forma de 'checkpoints' e de 'estado da arte'.²

Sendo esta (profunda) reflexão sobre o 'humano' e as suas *experiências de mediação* (percebe-se agora melhor a escolha desta expressão para subtítulo do nosso *Hermes*) construída sobre camadas e variáveis infindáveis e interdependentes de temas e problemas, contudo, algumas delas levam, precisamente, como nalguns dos muitos jogos 'clássicos', a 'becos sem saída', necessidade de se regressar a 'saves' anteriores como forma de se avançar no 'jogo'/reflexão. Trata-se, pois, de estabelecer (arqueológica e genealogicamente) estes mesmos 'saves', estas 'estações' e 'pontos', ajudando a 'ir em frente' para o nível (e reflexão) seguinte(s). A própria organização deste livro, por 'jogos' e 'níveis' representa essa mesma tentativa: a de se construir um percurso para os Leitores que vá mostrando a própria evolução (rizomática/hipertextual/mutante) de todas estas problemáticas e realizações desta *cultura binária e de simulação* em que estamos imersos, vivemos e nos entretemos (estruturada e permitindo os tais *checkpoints*). Se o conseguimos ou não, cabe ao Leitor aferir.

The Game must go on...

² Aliás, alguns dos ensaios aqui escritos são-no explicitamente. Referimo-nos aos subcapítulos «Jogo 1/Nível # 2» e «Jogo 3/ Nível # 3».

Bibliografia

AAVV. (1986), *Ergon ou Energeia: Filosofia da linguagem na Alemanha dos sécs. XVIII e XIX*, organização e introdução de José Justo, Lisboa: A Páginastantas

Aarseth, Espen (2006a), «From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory» (texto cedido, por mail, pelo autor – disponível em http://www.luisfilipeteixeira.com/fileManager/file/quest_Aarseth_jan2006.pdf)

Aarseth, Espen (2006b), «Doors and Perception: Fiction vs Simulation Games» (texto cedido, por mail, pelo autor – disponível em http://www.luisfilipeteixeira.com/fileManager/file/fiction_Aarseth_jan2006.pdf)

Aarseth, Espen (2005a), *Cibertexto: Perspectivas sobre a Literatura Ergódica*, trad. port. Maria Leonor Telles e José A. Mourão, revisão científica Luís Filipe B. Teixeira Lisboa: Pedra de Roseta

Aarseth, Espen (2005b), «Game Studies: What is it Good For?», in *The International Digital Media & Arts Association*, vol. 2, nº 1, Spring 2005: 3-7 (disponível em www.idmaa.org).

Aarseth, Espen (2004), «Genre trouble: Narrativism and the art of simulation» in *Wardrip-Fruin, Noah and Harrigan, Pat (2004): 45-54*

Aarseth, Espen (2003a), «Do we need a common language? Two industries, two cultures?», *The Ivory Tower*, July (www.igda.org/columns/ivortower/)

Aarseth, Espen (2003b), «O jogo da investigação: Abordagens metodológicas à análise de jogos», in Luís Filipe B. Teixeira (2003c): 9-23

Aarseth, Espen (2001), «Computer Games Studies: Year One» in *Gamestudies: the international journal of computer game research*, nº 1, Julho, 2001, «Editorial» (www.gamestudies.org/0101/editorial.html)

Aarseth, Espen (1998), «Aporia and epiphany in Doom and The Speaking Clock: Temporality in ergodic art», in *Ryan Marie-Laure (1999): 31-41*.

Aarseth, Espen J. (1994), «Nonlinearity and Literary Theory», in *Landow (1994): 64-66*.

Agamben, Giorgio (1998), *O poder soberano e a vida nua: Homo sacer*, Lisboa: Editorial Presença

Alves, Lynn Gama (2005), *Game Over: Jogos eletrônicos e violência*, São Paulo: Editora Futura

- Andersen, C. (2007), *A cauda longa*, Lisboa: Actual
- Araújo, Luís Manuel de (2000), *A escrita das escritas*, Lisboa: Fundação Portuguesa das Comunicações/Estar
- Arnseth, Hans Christian (2006), "Learning to play or playing to learn - critical account of the models of communication informing educational research on computer gameplay", in *Gamestudies*, 6 (1), www.gamestudies.org/0601/articles/arnseth
- Aristóteles (1990), *Poética*, 2.a edição, Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda
- Atkins, Barry (2003), *More than a game: The computer game as fictional form*, Manchester and New York: Manchester University Press
- Augé, Marc (1998), *A guerra dos sonhos: Exercícios de Etnoficção*, Lisboa: Celta
- Azevedo, Alexandre (2005), «Videojogos: Afinal, até podem fazer bem!» in *Focus*, nº 313, de 12 a 18/10/2005: 116-120
- Baer, R. (2005), *Videogames in the beginning*, Springfield: Rolenta Press
- Barbosa, Pedro (1999), «A Renovação do Experimentalismo Literário na Literatura Gerada por Computador», *Revista da UFP*, nº 2, vol. 1: 181-188. Disponível em http://www.pedrobarbosa.net/artigos_online-pdf/lgc-artigo.pdf
- Barbosa, Pedro (1996), *A Ciberliteratura: Criação Literária e Computador*, Lisboa: Cosmos
- Barbosa, Pedro e Cavaleiro, Abílio (1996), *Teoria do Homem Sentado*, Porto: Edições Afrontamento
- Barthes, Roland (1987), *O Rumor da Língua*, Lisboa: Edições 70
- Barthes, Roland (1980), *S/Z*, Lisboa: Edições 70
- Baudrillard, Jean (1991), *Simulacros e Simulação*, Lisboa: Relógio d'Água.
- Berger, Arthur Asa (2002), *Videogames: A popular culture phenomenon*, New Brunswick (USA) and London (UK): Transaction Publishers
- Bogost, Ian and Murray, Janet and Nitsche, Michael (2005), «Asking what is Possible: The Georgia Tech Approach to Game Research and Education», in *Journal of IDMA-International digital media and arts*, vol 2, nº 1 Spring 2005
http://idmaa.org/journal/pdf/iDMAa_Journal_Vol_2_No_1_screen.pdf#page=65

Bolter, Jay David e Grusin, Richard (1999), *Remediation: Understanding new media*, Cambridge: MIT Press

Bolter, David (1991), *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum

Borges, Jorge Luís (1998), «Outras Inquirições» in *Obras Completas 1952-1972*, Lisboa: Teorema

Burgos, Jean (1982), *Pour une poétique de l'imaginaire*, Paris: Seuil

Caillois, Roger (1990: orig. 1958), *Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem*, Lisboa: Edições Cotovia

Caillois, Roger (1979), *O homem e o sagrado*, Lisboa: Edições 70

Calasso, Roberto (2003), *A Literatura e os Deuses*, Lisboa: Gótica

Cassell, Justine e Jenkins, Henry (eds.) (1998), *From Barbie to Mortal Combat: Gender and computer games*, Cambridge, London, Mass.: MIT Press

Cassirer, Ernst (1975), *Esencia e efecto del concepto de simbolo*, México: Fondo de Cultura Económica

Cassirer, Ernst (1972a), *La Philosophie des Formes Symboliques*, vol. III, Paris: Minuit

Cassirer/Heidegger (1972b), *Débat sur le kantisme et la Philosophie*, Paris: Beauchesne

Cassirer, Ernst (1964), *Philosophie der symbolischen Formen*, Teil 2: *Das mythischen Denken*, Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstad (tradução francesa, Cassirer (1972), *La philosophie des Formes symboliques*, 2, "La pensée mythique", Paris: Les Éditions Minuit)

Cassirer, Ernst (1948), *An Essay on Man: An Introduction to a Philosophy of Human Culture*, 5ª ed., New Haven: Yale University Press,

Castells, Manuel (2003), *A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura*, 3 vols. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian

Charon, Jean (présente) (1985), *L'Esprit et la science.2: Imaginaire et réalité* (colloque de Washington), Paris: Albin Michel

- Chartier, Roger (1997), *A ordem dos livros*, Lisboa: Vega
- Coelho, Eduardo Prado (org.) (s.d.), *Estruturalismo: antologia de textos teóricos*, Lisboa: Portugália
- Costa, Carlos (2000), *Blue Brow. Notebooks: Estética e Filosofia Comparada*, Lisboa: Fenda
- Crawford, Chris (1982), *The Art of Computer Game Design*, www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/coverpage.html;
- Csikszentmihalyi, Mihaly (1982), «Does Being Human Matter — On Some interpretive problems of comparative Ludology», *Behavioral and Brain Sciences*, 5, nº 1
- Davis, Erick (2002), *Tecnognose: Mito, magia e misticismo na Era da informação*, Lisboa: Editorial Notícias
- Delany, Paul and Landow, George (ed.) (1991), *Hypermedia and Literary Studies*, Cambridge: MIT Press
- Deleuze, Gilles (1986), *O mistério de Ariana*, Lisboa: Vega
- Demaria, Russel & Wilson, Johnny L. (2002), *High Score: The illustrated history of electronic games*, Berkeley: McGraw-Hill/Osborne
- Diberdier, A. Le et Diberdier, F. Le (1998), *L'Univers des jeux video*, Paris: La Découverte
- Dodds, E. R. (1988), *Os Gregos e o Irracional*, Lisboa: Gradiva
- Doob, Penelope Reed (1990), *The Idea of Labyrinth: From Classical Antiquity through the Middle Ages*, Ithaca and London: Cornell University Press
- Drucker, Johanna (1999), *The alphabetic labyrinth: The letters in history and imagination*, London: Thames and Hudson
- Drucker, Johanna (1994), *The visible word: Experimental typography and modern art practice*, Chicago: University of Chicago Press
- Duby, G. (1978), *As três Ordens ou o imaginário do Feudalismo*, Paris: Gallimard
- Dufrenne, Mikel (1967), *Phénoménologie de l'expérience esthétique*, Paris: P.U.F

Dumézil, G. (1968, 1971 e 1973), *Mythe et Épopée*, 3 vols, Paris: Gallimard (respectivamente; *Les dieux souverains des Indo-européens*, Paris: Gallimard, 1977; *Appolon sonore et autres essais: Esquisse de mythologie*, Paris: Gallimard, 1982)

Dumont, G. (1967), *Homo Hierarquicus: Essai sur le système des castes*, Paris: Gallimard

Egenfeldt-Nielsen, Simon e Smith, Jonas Heidi e Tosca, Susana Pajares (2008), *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, NY: Routledge

Eliade, Mircea (1977), *Tratado de história das religiões*, Lisboa: Cosmos

Yon, Ephrem-Dominique (1976), «Esthétique de la contemplation et esthétique de la transgression: a propos du passage de la Religion au savoir absolu dans la 'Ph. De l'Esprit' de Hegel», in *Revue Philosophie de Louvain*, 4^a série, Tome 74, n^o 24, Nov. 1976

Eskelinen, Markku (2001a), «The gaming situation», in *Gamestudies: the international journal of computer game research*, n^o 1, Julho (www.gamestudies.org/0101/eskelinen)

Eskelinen, Markku (2001b), «Towards computer game studies: Part 1: Narratology and Ludology». Disponível em www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0416.pdf

Evans, Monica (2005), «Games for the thinking Person: Teaching computer Game Development in an Academic Environment», in *Journal of IDMA-International digital media and arts*, vol 2, n^o 1 Spring 2005 http://idmaa.org/journal/pdf/iDMAa_Journal_Vol_2_No_1_screen.pdf#page=49

Fébre, Lucien e Henri-Martin (2000), *O aparecimento do livro*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Felinto, Erick (org.) (2013), *Cibercultura em tempos de diversidade: Estética, Entretenimento e Política*, São Paulo: Anadarco Editora

Felinto, Erick (2008), *A imagem espectral: Comunicação, Cinema e fantasmagoria tecnológica* São Paulo: Ateliê Editorial

Felinto, Erick (2005), *A religião das máquinas: Ensaio sobre o imaginário da cibercultura*, Porto Alegre: Editora Sulina

Ferreira, Patrícia Arriaga e Carneiro, Maria Paula e Miguéis, Maria Lurdes e Soares, Sandra e Esteves, Francisco (2006), «Jogos de computador violentos e seus efeitos na hostilidade, ansiedade e activação fisiológica», in *A criatividade: Revista Lusófona de Ciências da Mente e do Comportamento*, 8, nº 1: 193-209

Ferreira, Patrícia Arriaga (2003), «Violência (ir)real? Contributo para uma reflexão acerca do impacto da violência dos jogos electrónicos nas crianças e nos jovens», in Teixeira (2003c): 95-106

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

Foucault, Michel (1988), *As palavras e as coisas: Uma arqueologia das Ciências Humanas*, Lisboa: Edições 70

Frasca, Gonzalo (2003a), «Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place». Disponível em http://ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf

Frasca, Gonzalo (2003b), «Simulation versus narrative: Introduction to ludology», in Wolf and Perron (2003): 221-236 (http://ludology.org/articles/VGT_final.pdf)

Frasca, Gonzalo (2001a), «Videogames of the oppressed – videogames as a mean for critical thinking and debate» (<http://www.ludology.org/articles/thesis/>)

Frasca, Gonzalo (2001b), «Simulation 101: Simulation versus Representation». Disponível em www.ludology.org/articles/sim1/simulation101c.html

Frasca, Gonzalo (1998), «Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative», *Parnasso 3*, Helsínquia: 65-371. Disponível em <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

Freud (1978), *Essais de psychanalyse appliquée*, Paris: Gallimard

Freud(s.d.), *Totem et Tabou*, Paris: Payot

Funk, Jeanne B., and Buchman, Debra (1996) «Playing violent video and computer games and adolescent self-concept», in *Journal of Communication*, Vol. 46, nº 2: 19-32

Gadamer, Hans-Georg (1976), *Verité et Méthode: Les Grands lignes d'une Hermèneutique Philosophique*, Paris: Éditions du Seuil

Galloway, Alexander R. (2006), *Gaming: Essays on algorithmic culture*, Minneapolis, London: University of Minnesota Press

Galore, Gore (s.d.), «Literary Theory and Computer Games». Disponível em www.humanities.mcmaster.ca/~grockwel/personal/publications/Gore.Galore.pdf

Garagalza, Luís (1990), *La interpretación de los símbolos: Hermenéutica y language en la filosofía actual*, Barcelona: Editorial Anthropos

Gee, James Paul (2005), « Video Games, Mind and Learning» in *Journal of IDMA-International digital media and arts*, vol 2, nº 1 Spring 2005
http://idmaa.org/journal/pdf/iDMAa_Journal_Vol_2_No_1_screen.pdf#page=43
(consultado em 05-01-2008)

Gee, James Paul (2004), *What video games have to teach us about learning and literacy*, NY: Palgrave MacMillan

Goethe, J. W. (1999), *Fausto*, Lisboa: Relógio d'Água/Círculo de Leitores

Goldstein, Jeffrey (2005), «Violent vídeo games», in Raessens, and Goldstein (2005): 341-357

Grossman, D. (1995), *On killing: The Psychological Cost of Learning to Kill in War and Society*, NY: Little Brown

Halloways, Sacha A. (2002), «Watching a game, Playing a Movie: When Media Collide», in King and Krzywinska (2002): 110-121

Havelock, Eric A. (1998), *A musa aprende a escrever: Reflexões sobre a oralidade e a literacia da Antiguidade ao presente*, Lisboa: Gradiva

Havelock, Eric A. (s.d), *Preface to Plato*, Cambridge, Massachusetts and London: The Belknap Press of Harvard University Press

Havelock, Eric e Hershebell, Jackson P. (edited by) (1978), *Communication arts in the ancient world*, New York: Hastings House Publishers

Hayles, Katherine (2010), *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*, Notre Dame, Indiana: University of Notre Dame

Hayles, N. Katherine (2002), *Writing machines*, Designer Anne Burdick, Cambridge and London: MIT Press

Hayles, Katherine (1999), *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago, London: The University of Chicago Press

Heidegger, M. (1981), *Kant et le problème de la métaphysique*, Paris: Gallimard

Herder (1987), *Ensaio sobre a origem da linguagem*. Lisboa: Antígona

Herz, J.C. (1997), *Joystick nation: How videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds*, London: Little Brown and Company

Huizinga, Johan (1951), *Homo Ludens: Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris: Gallimard (tradução portuguesa de Victor Antunes, Huizinga, J. (2003), *Homo Ludens: Um estudo sobre o elemento lúdico da cultura*, com Prefácio de G. Steiner, Lisboa: Edições 70)

Jaeger, Werner (1979), *Paideia: A formação do homem grego*, Lisboa: Aster

Jenkins, Henry (2005), «Transmedia Storytelling», *MIT Technology Review*, January 15, 2003 (Disponível em www.technologyreview.com/articles/03/01/wo_jenkins011503.asp)

Jenkins, Henry (2004), «Game design as narrative architecture», in Wardrip-Fruin and Harrigan (2004) : 118-130

Johnson, Steve (2006), *Tudo o que é mau faz bem: Como os jogos de vídeo, a TV e a Internet nos estão a tornar mais inteligentes*, Lisboa: Lua de Papel

Julien, François (1993), *Figures de l'immanence: Pour une lecture philosophique du Yi King, le Classique du Changement*, Paris: Grasset.

Jung, Carl (1979), «Préface à l'Édition anglaise du Yi King (1949)», in *Commentaire sur le mystère de la Fleur d'Or*, Paris: Albin Michel: 123-147

Juul, Jesper (2005), *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, Mass, London: The MIT Press

Juul, Jesper (2003), «The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness», in *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, edited by Marinka Copier and Joost Raessens: 30-45, Utrecht: Utrecht University Press. Disponível em <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>

Juul, Jesper (2001), «Games Telling stories? A brief note on games and narratives». Disponível em www.gamestudies.org/0101/juul-gts/

Juul, Jesper (2000), «What computer games can and can't do», paper presented at the Digital Arts and Culture, Bergen, August 2-4. Disponível em www.jesperjuul.dk/text/wcgacd.html

Juul, Jesper (1999), «A clash between game and narrative», M.A. thesis, Copenhagen: University of Copenhagen. Disponível em www.jesperjuul.dk/thesis

- Kant, I. (1984), *Critique de la faculté de juger*, 6^a ed., Paris: Vrin
- Kant, I. (1983), *Critique de la raison pure*, Paris: Garnier Flammarion
- Kent, Steven (2001), *The Ultimate history of video games: From Pong to Pokemon-The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*, NY: Three Rivers Press
- Kerckhove, Derrick de and Lumsden, Charles J. (eds.) (1988), *The Alphabet and the Brain*, Berlin, Heidelberg, New York: Springer-Verlag
- Kerr, Aphra (2006), *The business and culture of digital games: Gamework/Gameplay*, London: Sage Publications
- Kim, Amy Jo (1998). «Killers have more fun», in *Wired*, May 1998: 140-146
- King, Geoff e Krzywinska, Tanya (2006), *Tom Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts*, London, NY: I.B. Tauris
- King, Geoff e Krzywinska, Tanya (2002), *ScreenPlay: Cinema/Videogames/Interfaces*, London: Wallflower Press
- King, L. (2002), *Game on: The history and culture of videogames*, London: Barbican/Laurence King Publishing
- Kirksæther, Jørgen (1998), «The structure of video Game narration». Disponível em <http://cmc.uib.no/dac98/papers/kirksæther.html>
- Kittler, F. (1999), *Gramophone, Film, Typewriter*, Stanford: Stanford University Press
- Konzac, Lars (2002), *Computer Game Criticism: A Method for computer game analysis*
<http://imv.au.dk/~konzack/tampere2002.pdf>
- Kücklich, Julian (2003), «Perspectives of computer game philology», *Game Studies*, n.o 3, May 2003. Disponível em www.gamestudies.org/0301/kucklich
- Kücklich, Julian (2001), «Literary Theory and Computer Games» (www.cosignconference.org/cosign2001/papers/kuklich.pdf)
- Landow, George P. (1997), *Hypertext 2.0. Hypertext: The convergence of contemporary critical theory and technology*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Landow, George P. (ed.) (1994), *Hyper/Text/Theory*, Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press

Landow, G.P. (1992), *Hypertext. The convergence of contemporary critical theory and technology*, Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press

Laurel, Brenda (1991: 6.a ed. 1998), *Computer as Theatre*, London: Addison Wesley

Leroi-Gourhan, André (s.d.), *O gesto e a palavra (volumes I e II)*, Lisboa: Edições 70

Lévi-Strauss, Claude (1974), «La structure des mythes» (1), in *Anthropologie structurale*, Paris: Plon: 226-255

Lévi-Strauss, Claude (1962), *La Pensée Sauvage*, Paris: Plon

Lipovetsky, G. e Serroy, J. (2010), *O ecrã global: Cultura mediática e cinema na Era hipermoderna*, Lisboa: Edições 70

Loftus, G. and E. (1983), *Mind at Play The psychology of vídeo games*, NY: Basic Books

Lorenz, Konrad (1992), *A agressão: Uma História Natural do Mal*, Lisboa: Relógio d'Água

Maffesoli, Michel (org.) (1980), *La Galaxie de l'Imaginaire: Dérive Autour de Gilbert Durand*, Paris, Berg International Editeurs

Manguel, Alberto (1999), *Uma História da Leitura*, 2.a edição, Lisboa: Presença

Manovich, Lev (2001), *The language of new media*, Cambridge: MIT Press

Martins, Manuel Frias (2003), *Em Teoria (A Literatura)/ In Theory (Literature)*, Lisboa: Âmba

Marino, Adrian (1981), *L'Herméneutique de Mircea Eliade*, Paris: Gallimard

Masuyama (2002), «Pokémon as Japanese culture?», in *Game on: The history and culture of videogames*. London: Laurence King Publishing Ltd: 034-043

Mäyrä, Frans (2008), *Introduction to Game Studies: Games in Culture*, London: Sage Publications

Mäyrä, Frans (2006), «A moment in the life of a generation», in *Games and Culture*, Volume 1, Number 1, January 2006: 103-106

McLuhan, Marshall (2008), *Compreender os Meios de Comunicação: Extensões do Homem*, Lisboa: Relógio d'Água

McLuhan, Marshall (1977), *Agaláxia de Gutenberg: A formação do homem tipográfico*, São Paulo: Companhia Editora Nacional

McLuhan, Marshall (1995), *Understanding the media*, New York: McGraw-Hill (trad. portuguesa McLuhan (2008))

Miranda, José Bragança de/Cruz, Maria Teresa (org.) (2002), *Crítica das ligações na Era da técnica*, Lisboa: Tropismos

Miranda, José Bragança de (1998), «Da interactividade. Crítica da nova mimésis tecnológica», in Claudia Giannetti (ed.), *Ars telemática, telecomunicação, internet e ciberespaço*, Lisboa: Relógio d'Água

Molder, Filomena (1984), "O pensamento da forma: Consentimento e louvor do caminho intermédio", in *Filosofia e Epistemologia*, nº 5: Lisboa: Publicações D. Quixote: 109-135

Molder, Filomena (1982), "A propósito de Mimésis", in *Estudos Filosóficos I: Universidade Nova de Lisboa*, Maio de 1982: 67-85

Monfort, Nick (edit by) (2003), *The New Media Reader*, Cambridge: MIT Press

Mongin, Olivier (1998), *A violência das imagens ou como eliminá-las?* Lisboa: Editorial Bizâncio

Mourão, José Augusto (2009), *Textualidade Eletrónica: Literatura e Hiperficção*, Lisboa: Nova Vega

Mourão, José Augusto (2001), *Ficção Interactiva: Para uma Poética do Hipertexto*, Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas

Murray, Janet (2005), «The last word on ludology vs Narratology in Game Studies» Disponível em www.lcc.gathec.edu/%7bmurray/digra05/lastword.pdf

Murray, Janet (1997), *Hamlet on Holodeck: The future of narrative in cyberspace*, Cambridge: MIT Press

Myers, David (2006), «Signs, Symbols, Games, and Play», *Games and Cultures*, vol. 1, number 1, Jan. 2006: 47-51

Myers, David (2005), «The aesthetics of anti-aesthetics», in R.Klevjer (ed.), *Aesthetics of Play*, Conference Proceedings (online), Bergen, Norway: University of Bergen

Myers, David (2004), «The anti-poetic: Interactivity, immersion, and other semiotic functions of digital play», in A. Clarke (ed.), *COSIGN2004*, 14-16, September 2004, University of Split (Croatia)

Myers, David (2003), *The nature of computer games: Play as semiosis*, NY: Peter Lang

Myers, David (1999a), «Simulation as Play: A semiotic analysis», *Simulation & Gaming*, 30: 147-162.

Myers, David (1999b), «Simulation, gaming, and the simulative», *Simulation & Gaming*, 30: 482-489

Myers, David (1992a), «Simulating the Self», *Play & Culture*, 5: 420-440

Myers, David (1992b), «Time, symbol manipulation, and computer games», *Play & Culture*, 5, 1992: 441-457

Myers, David (1991), «Computer Game Semiotics», *Play & Culture*, 4: 334-345

Myers, David (1990), «Computer Game genres», *Play & Culture*, 3: 286-301

Neitzel, Britta (2005), «Narrativity in computer games», in Raessens and Goldstein (2005): 227- 245

Nelson, Ted (1981), *Literary Machines 93.1*, Swarthmore, PA: publicação de autor

Neumann, John von and Morgenstern, Oskar (1953), *Theory of games and Economic behavior*, Princeton, N.J.: Princeton Univ. Press

Newman, James (2004), *Videogames*, London: Routledge

Novalis (1989), *Os Discípulos de Saïs*, Lisboa: Hiena

Nyce, James M. e Kahn, Paul (1991), *From Memex to Hypertext: Vannevar Bush and The Mind's Machine*, London: Academic Press, Inc.

Ong, Walter J. (1993), *Orality & Literacy: The Technologizing of the Word*, London and New York: Routledge

Otto, Rudolf (1929), *Le Sacré. L'Élement Non-Rationnel dans l'Idée du Divin et sa Relation avec le Rationnel*, Paris: Payot (tradução portuguesa nas Edições 70)

Pearce, Celia (2004), «Towards a game theory of game», in Wardrip-Fruin and Harrigan (2004): 143-153.

Pearce, Celia (2003), «Into the labyrinth: Defining games research», in The Ivory Tower (www.igda.org/columns/ivorytower/ivory_may03)

Pesaresi, Massimo (1982), «El lenguaje» in Historia de la comunicación (vol. 1: «Del language a la escritura»), Barcelona: Bosch-Casa Editorial: 45-102

Pessoa, Fernando (1988), Fausto, Tragédia subjectiva, Lisboa: Presença

Pessoa, Fernando (1975), «António Botto e o Ideal Estético em Portugal», in As Canções de António Botto, 15ª edição, Lisboa : Ática

Pessoa, Fernando (1973), Páginas de Estética e de Teoria e Crítica Literárias, 2ª ed., Lisboa: Ática

Piaget, Jean (1945), La Formation du Symbole chez l'Enfant, Paris: Neuchâtel, Delachaux et Nistlé

Platão (1977), Fedro, Lisboa: Edições 70

Platão (1963), Crátilo: Diálogo sobre a justeza dos nomes, Lisboa: Sá da Costa

Poole, Steven (2000), Trigger Happy: the Inner Life of Videogames, London: Fourth Estate

Powell, Barry B. (1999), Homer and the Origin of the Greek Alphabet, Cambridge: Cambridge University Press

Prensky, M. (2001), Digital Games Based Learning, New York: MacGraw-Hill Education

Propp, Vladimir (1992), Morfologia do Conto, 3.a edição, Lisboa: Vega

Propp, Vladimir (s.d.), Édipo à Luz do Folclore: Quatro Estudos de Etnografia Histórico- Cultural, Lisboa: Vega

Proust , Marcel (1997), O Prazer da Leitura, Lisboa: Editorial Teorema

Provenzo, E. (1991), Vídeo Kids: Making Sense of Nintendo, Cambridge, Mass., London: Harvard Univ. Press

Queneau, Raymond (1961), Cent Mille Millards de Poèmes, Paris: Galimard

Raessens, Joost and Goldstein, Jeffrey (ed.) (2005), *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, Mass., London: MIT Press.

Ricoeur, Paul (s.d.), «O que é um texto?», in *Do Texto à Acção: Ensaio e Hermenêutica II*, Lisboa: Rés: 141-162

Ricoeur, Paul (1983), *Metáfora Viva*, Lisboa: Rés

Rockwell, Geoffrey (2002), «Gore Galore: Literary Theory and Computer Games», preprint in Rockwell, Geoffrey, «Gore Galore: Literary Theory and Computer Games», *Computers and Humanities*, vol 36, nº 3, 2002, pp. 345-358. Disponível em (www.humanities.mcmaster.ca/~grockwel/personal/publications/gore.galore.pdf)

Rollings, Andrew and Morris, Dave (2000), *Game Architecture and Design*, Scottsdale, Ariz.: Coriolis

Rosa, António Machuco (2008), *A Comunicação e o Fim das Instituições: Das origens da Imprensa aos Novos Media*, Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas

Rosa, António Machuco (2003), *Internet – Uma História*, Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas.

Rosa, Jorge Martins (org.) (2012), *Cibercultura e Ficção*, Lisboa: Documenta

Rosa, Jorge Martins (2000), *No Reino da Ilusão: A Experiência Lúdica das Novas Tecnologias*, Lisboa: Vega

Rouse, Richard (2001), *Game Design: Theory and Practice*, Plano, Tex.: Wordware Publishing

Rousseau, Jean-Jacques (1981), *Ensaio obre a origem das línguas*, Lisboa: Estampa

Ruggill, Jud Ethan e Moeller, Ryan e Pearce, Bryan e McAllister, Ken (2005), «Teaching Media Culture with computer games», in *Journal of IDMA-International digital media and arts*, vol 2, nº 1 Spring 2005 http://idmaa.org/journal/pdf/iDMAa_Journal_Vol_2_No_1_screen.pdf#page=59 (consultado em 05-01-2008)

Ryan, Marie-Laure (2003), «On defining narrative media», in *Image & Narrative*, Online magazine of the visual narrative, February. Disponível em <http://www.imageandnarrative.be/mediumtheory/marielauryan.html>

Ryan, Marie-Laure (2001a), *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in Literature and electronic media*, Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press

Ryan, Marie-Laure (2001b), «Beyond myth and metaphor-The case of narrative in digital media», *Game Studies*, nº 1, July 2001. Disponível em www.gamestudies.org/0101/ryan

Ryan, Marie-Laure (ed.) (1999), *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, Bloomington and Indianapolis: Bloomington University of Indian Press

Schelling, F. (1996), *Philosophie der Mythologie*, Bd.,II,S.W.,12: 649

Schelling, F. (1945), *Introduction a la Philosophie de la Mythologie*, trad. Franc. S. Jankélévitch, VI, Paris: Aubier

Schiller, F. (1967), *On the Aesthetic Education of Man*, Oxford: Clarendon Press

Schlegel (1986), «Extractos de A Estética», in *Ergon ou Energeia: Filosofia da linguagem na Alemanha dos sécs. XVIII e XIX*, organização e introdução de José Justo, Lisboa: A Páginastantas: 137-154

Silva, C.H. Carmo (1985a), «Dos signos primitivos: preliminares etiológicos para uma reflexão sobre a essência da linguagem», in *Análise*, vol. I, nº2: 21-78

Silva, C.H. Carmo (1985b), «Dos signos primitivos: preliminares etiológicos para uma reflexão sobre a essência da linguagem», in *Análise*, vol.2, nº 1, 1985: 189-275

Silva, C.H. Carmo (1982), «Da natureza anfibológica do símbolo — a propósito do tema: mito, símbolo e razão», in *Didaskalia*, revista da Faculdade de Teologia de Lisboa, vol. XII: 45-66

Silva, C.H. Carmo (1980), «Profecia e compreensão da actualidade: Do mito da decadência do Ocidente ao apocalipse do presente», in *Itinerarium*, ano XVI, nº 107, Maio-Agosto: 137-188

Sutton-Smith, Brian (2001), *The Ambiguity of Play*, Cambridge, Massachusetts, London: Harvard University Press

Taylor, T. L. (2006), *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, Cambridge, London, Mass.: MIT Press

Teixeira, Luís Filipe B. (2013a), «Games e Literatura Electrónica: Continuidades, Reconfigurações e Metamorfoses», in *Intersemiose*, nº 4, Ano II, Jul/Dez. 2013: 35-65. Disponível em <http://www.neliufpe.com.br/wp-content/uploads/2014/02/03.pdf>

Teixeira, Luís Filipe B. (2013b), «Cibercultura e Videojogos: As figurações maquínicas (e algorítmicas) do Humano», in Felinto (2013): 167-191

Teixeira, Luís Filipe B. (2012), «A reconfiguração da Literatura (Ficção) no contexto dos Novos Médias (Ficção, E-Textos, Hipertexto e Videojogos: «Máquinas Literárias?»)», in Manuel Portela (Universidade de Coimbra) (org.)(2012), Literatura no século XXI, Revista de Estudos Literários, Centro de Literatura Portuguesa, volume 2 (2012): 241-276. Disponível em <http://luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=41>

Teixeira, Luís Filipe B. (2011), «Cultura(s) Digital(ais): Em torno dos videojogos e da cultura (algorítmica) de simulação», in Cláudia Vaz (org.), *wwwCulturasDigitais.com*, Lisboa: ISCSP: 115-141. Disponível em <http://www.luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=39>

Teixeira, Luís Filipe B. (2010), «(Video) Digital (Game) Media e Cultura de Simulação: As Figurações Maquínicas do Humano/ (Video) Digital (Game) Media and Simulation Culture: The Machinic Figurations of Human», in Plurais Revista Multidisciplinar da UNEB, Salvador, v. 1, n. 2: 11-27, maio/ago 2010. Disponível em <http://luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=40>

Teixeira, Luís Filipe B. (2009), Fernando Pessoa e a Filosofia Sanatorial: De A Montanha Mágica (T. Mann) para «Na Casa de Saude de Cascaes» (ou vice-versa), passando por...Caxias, Lisboa: Nova Vega

Teixeira, Luís Filipe B. (2008a), «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)...Odissey»», in Anuário Lusófono de Ciências da Comunicação: Os Media no espaço lusófono, Lisboa: Campo das Letras: 279-293 (edição também no Brasil). Disponível em: www.luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=26

Teixeira, Luís Filipe B. (2008b), «Videojogos: Um (novo) Média para a educação», in Tecnologias Educacionais e da Comunicação - Educar com e para os média, Revista Portuguesa de Pedagogia, Ano 42-3, 2008: 37-53. Disponível em www.luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=30

Teixeira, Luís Filipe B. (2008c), «Crítico Ludológico: Simulação Ergódica vs Ficção Narrativa», in Observatorio (OBS*) Journal, vol 2, nº 1, 2008: 321-332. Posteriormente, publicado em Caleidoscópio, nº 8, 1º Semestre de 2008, Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas: 29-36. Disponível em: www.luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=27

Teixeira, Luís Filipe B. (2007). Criticismo Ludológico e Novos Média: Introdução. Ensaio apresentado ao SBGames 2007 VI Simpósio Brasileiro de Jogos de Computador e Entretenimento Digital- Unisinos-São Leopoldo, Brasil (7-9 de Novembro de 2007), na trilha «Jogos Cultura» e editado nos respectivos Anais. Disponível em: www.luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=28

Teixeira, Luís Filipe B. (2006), «(Composição) Narrativa vs. Jogabilidade Uma discussão (não) radical» (texto-base da conferência proferida na mesa sobre «Composição não-linear e hiper narrativa» (CCB-25 Maio 2006) — Congresso Internacional sobre a «Tendência da Cultura das redes em Portugal») (no prelo)

Teixeira, Luís Filipe B. (2005a), «Jogo #1/ Nível#3: Ludologia: Uma disciplina emergente?», in Actas do IV Congresso da SOPCOM-Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação: Repensar os Média: Novos contextos da Comunicação e da Informação (Univ. de Aveiro, Outubro 2005). Disponível em <http://www.luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=10>

Teixeira, Luís Filipe B. (2005b), «Comunicação e Ludicidade», texto de apresentação da mesa temática sobre «Comunicação e Ludicidade» (em co-autoria com Conceição Lopes) do 4º Congresso da SOPCOM-Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação: Repensar os Média: Novos contextos da Comunicação e da Informação (Universidade de Aveiro, Outubro 2005) (versão electrónica das respectivas Actas-ISBN 972-789-163-2)) <http://luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=12>

Teixeira, Luís Filipe B. (2004), Hermes ou a Experiência da Mediação (Comunicação, Cultura e Tecnologias), Lisboa: Pedra de Roseta (ver <http://luisfilipeteixeira.com/index.php?id=3&sub=27>)

Teixeira. Luís Filipe B. (2003a), «Ludologia. (Jogo #1/Nível #1):Do instinto de jogo aos jogos do imaginário» in Comunicação e Sociedade, Universidade do Minho: 163-179 (reedição em Teixeira (2004): 157-174). Disponível em <http://luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=13>

Teixeira, Luís Filipe B. (2003b), «Ludologia (Jogo #2/Nível #1).Retrato do Mesmo (Homem) enquanto Outro:Breves notas sobre (ciber)simulações lúdicas, in www.ciberscopio.net (secção cibersimulação), Coimbra capital da cultura, Outubro de 2003 (reedição em Teixeira (2004a): 175-185). Disponível em <http://luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=14>

Teixeira, Luís Filipe B., (org.) (2003c), Cultura de jogos, revista Caleidoscópio, nº 4, Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas (ver <http://luisfilipeteixeira.com/index.php?id=3&sub=50>)

Teixeira, Luís Filipe B. (2002a), *Obras de António Mora, de Fernando Pessoa: Edição e Estudo*, edição crítica dos textos de António Mora-Fernando Pessoa transcritos, organizados e anotados por Luís Filipe B. Teixeira, Lisboa, Imprensa Nacional-Casa da Moeda, col. «Série Maior», 2002 (ver <http://luisfilipeteixeira.com/index.php?id=3&sub=26>)

Teixeira, Luís Filipe B. (2002b), «Dédalo e as figur@ções maquínicas da escrita 2.0: Alfabetos, Ars Combinatoria e Hipertexto», in RCL, número especial sobre ICNC2001-Congresso Internacional sobre as Redes, Comunicação e Linguagens : 401-408 (reed. em Teixeira (2004): 145-154. Disponível em: www.luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=1&ensaio=16

Teixeira, Luís Filipe B. (2001a), «Prometeu e as figur@ções maquínicas da escrita 1.0: Em torno da Palavra Digital e da Escrita Topográfica», in *Caleidoscópio*, Lisboa, Edições Universitárias Lusófonas: 43-57 (reed. Teixeira (2004a): 120-144. Disponível em: www.luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=1&ensaio=15

Teixeira, Luís Filipe B. (2001b), «Nos Jardins do Ofício: Pessoa e a Alquimia do Verbo», in *Discursos e Práticas Alquímicas*, vol. I, Lisboa: Hugin. Disponível em <http://luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=2&ensaio=21>

Teixeira, Luís Filipe B. (1997), *Pensar Pessoa: A dimensão filosófica e hermética do pensamento de Fernando Pessoa*, Porto: Lello Editores (ver <http://luisfilipeteixeira.com/index.php?id=3&sub=24>)

Teixeira, Luís Filipe B. (1996), *Fernando Pessoa e o Ideal Neo-Pagão: Subsídios para uma Edição Crítica*, transcrição, org. dos fragmentos e notas por Luís Filipe B. Teixeira, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian/Acarte (ver <http://luisfilipeteixeira.com/index.php?id=3&sub=23>)

Teixeira, Luís Filipe B. (1992), *O Nascimento do Homem em Pessoa: A Heteronímia como Jogo da Demiurgia Divina*, Lisboa: Cosmos (ver <http://luisfilipeteixeira.com/index.php?id=3&sub=22>)

Thompson, Clive (2002), «Violence and the political life of videogames», in King (2002): 022- 031

Tolkien, J. R. R. (1966), «On Fairy-Stories», in *The Tolkien Reader*, New York: Ballantine Books: 33-99

Trimegistos, Hermes (2002), *Corpus Hermeticum*, Lisboa: Hugin

Turkle, Sherry (1997: orig. 1995), *A Vida no Ecrã: A Identidade na Era da Internet*, Lisboa: Relógio d'Água

Turkle, Sherry, (1989: orig. 1984), *O Segundo Eu: Os Computadores e o Espírito Humano*, Lisboa: Presença

Vernant, Jean-Pierre (1981), *Mythe et Pensée chez les Grecs*, Paris: Maspero

Virilio, Paul (2000), *Velocidade de Libertação*, Lisboa: Relógio d'Água

Ward, Paul (2002), «Videogames as Remediated Animation» in King e Krzywinska (2002): 122- 135

Wardrip-Fruin, Noah and Harrigan, Pat (ed.) (2004), *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, Cambridge: MIT Press

Wilhelm, Richard (1997), *La Sabiduría del I Ching*, Barcelona: Editorial Labor

Wolf, M.J (2003), *The Video Game Reader*, NY, London: Routledge

Wolf, Mark J.P. and Perron, Bernard (2003), *Video/Game/Theory*, NY, London: Routledge

Wolf, Mark (ed.) (2001), *The Medium of the Videogame*, Austin: University of Texas Press

Xavier, António Carlos (2011), *Hipertexto & Cibercultura: Links com Literatura, publicidade, plágio e redes sociais*, São Paulo: Editora Rêspel

Xavier, António Carlos (s.d.), «Jogos de linguagem em ficção hipertextual: aprendizagem com diversão no ciberespaço». Disponível em [http:// www.ufpe.br/nehte/artigos/Jogos-em-Ficcao-Hipertextual.pdf](http://www.ufpe.br/nehte/artigos/Jogos-em-Ficcao-Hipertextual.pdf)

Zagalo, Nelson (2013), *Videojogos em Portugal: História, Tecnologia e Arte*, Lisboa: Lidel

Zagalo, Nelson (2009), *Emoções Interactivas: Do Cinema para os Videojogos*, Coimbra: Grácio Editor

Zali, Anne et Berthier, Annie (1997 e 1998), *L'Aventure des écritures: Naissances*, vol. I (1997) e *L'Aventure des écritures: Matières et Formes*, vol.II, Bibliothèque Nacional de France (1998)

Zimmerman, Eric (2004a), «Narrative, Interactivity, Play and games: Four naughty concepts in need discipline», in Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (2004): 154-164

Zimmerman, Eric and Katie Salen (2004b), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, NY: MIT Press

