

Cultura(s) Digital(ais): Em torno dos videojogos e da cultura (algorítmica) de simulação

Luís Filipe B. Teixeira
www.escritasmutantes.com
www.luisfilipeteixeira.com

Palavras-chave: Criticismo, Cultura (algorítmica) de simulação, Hibridismo dos médias, Videojogos, Jogabilidade

Objectivos de aprendizagem:

- Apreensão de uma visão geral sobre a contemporaneidade por relação com a mediação Homem/Máquina;
- Apreensão dos elementos-base para o desenvolvimento de uma reflexão crítica em torno das alterações que confluem na cultura digital;
- Aquisição de alguns conceitos-base para a investigação e tematização da cultura videolúdica no contexto geral dos novos médias.

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

Kittler, 1999, p. 1

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

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

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

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

§ 1. A emergência e conseqüente 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

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,

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 antes, 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 hoje estes factos. Agora que se prefazem pouco mais de 25 anos desde a sua criação, não será por demais lembrá-lo 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 que, 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 do “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 lembramos 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 se 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.

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).

§ 2. Ora, com o desenvolvimento exponencial da cultura digital, e do 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 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 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.

§ 3. Por outro lado, um dos fenómenos mais marcantes da experiência da nossa contemporaneidade é, sem dúvida, a convergência entre a cultura e a técnica, bem como o próprio 'hibridismo' entre os vários dispositivos técnicos. Se é certo que este fenómeno, de algum modo, se iniciou no séc. XIX com a invenção do registo fixo de imagem pela fotografia, do som e da voz pelo gramofone e da imagem em movimento pelo cinema, bem como de outras tecnologias analógicas, contudo, a grande novidade dá-se com a epifania inteiramente técnica da Internet, da imagem digital, etc., bem como, sobretudo, com a possibilidade de tradução desse analógico em binário e digital e a criação de interfaces fazendo convergir ('hibridamente') esse 'real' com o 'digital' e, com isto, criando a «cultura algorítmica»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, e grosso modo, nos de «software» e de «hardware», colocando-nos, mais do que no tempo de Pascal, «todos no mesmo barco», e arrastando-nos por movimentos e forças que exigem novos modos e categorias de pensamento.

§ 4. «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 pregnantas áreas de investigação nas Ciências da Comunicação e da própria «cultura (algorítmica e) digital». 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 a(s) técnica(s) (em especial, do *digital* e do *binário*, nestes últimos tempos, de *convergência* e *hibridismo*). Tomando por base estes minimalismo e maximalismo, dir-se-ia, como o provérbio, que a verdadeira virtude situar-se-á algures no meio.

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

Ora, nessa genealogia que nos trouxe até esta contemporaneidade, há que pressupor a própria *gênese* da *experiência (humana da) mediação (tecnológica = «téchne» + «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-gutenberguezo, e texto, que era pós-gutenberguezo. (...) O termo *electrónico* assombra as suas páginas, como qualquer leitor depressa descobre. A tecnologia do electrónico, tão profundamente acústica, argumentava, reintroduzia uma forma de comunicação e, talvez também, de experiência não-linear e mais rica que revivia formas que existiram, subentendia, antes de a comunicação humana ter sentido a mão mortal do impresso.»

Com efeito, esta nova forma de cultura mediada pela experiência tecnológica e, paulatinamente, pela cultura de simulação, paralela ao desenvolvimento exponencial das capacidades de processamento maquínico e computacional, implica, igualmente, a montante quanto a juzante, novas formas de pensamento, novos modos de apreensão e desenvolvimento cognitivo e de percepção, desde logo, «hipertextuais» e assentes em *combinatórias* várias, configurando outros tantos modos diferentes de figurar o humano (Teixeira, 2001, 2002, 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 tecnológica⁵, 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, genealógicamente, 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.»

⁵ 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!!

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.»

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

«a leitura não pode ser assimilada a uma conversa, nem mesmo com o mais sensato dos homens; que o que difere essencialmente entre um livro e um amigo, não é a sua maior ou menor sensatez, mas a maneira como se comunica com eles, a leitura, ao 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)⁶

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.⁷

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

⁶ 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).

⁷ 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).

«a primeira representação do movimento como uma sucessão em série de instantâneos, ou de imagens estáticas» (McLuhan, 1977),

estando, por isso, perto do cinema.⁸

Paralelamente, e sobretudo 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 tecnologias da impressão sempre exigiram investimentos financeiros iniciais

⁸ 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).

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»

Daí 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*⁹, sem qualquer enquadramento institucional, em *rede aberta* (de que o projecto da *Wikipédia* é um dos exemplos mais conhecido, 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 *media*) no século XXI. É que uma (qualquer) nova empresa (e uma qualquer «empresa de *media*» 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 evidente¹⁰), cujo maior ou menor valor se *mede* pela troca maciça (igualmente

⁹ Segundo a revista *Time*, o *us* foi o «homem do ano de 2006»!

¹⁰ Como muito bem refere Chris Anderson, a partir do exemplo da música, «a rádio aparenta ter entrado 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

maior ou menor) de todo o género de conteúdos, por parte de um cada vez maior e mais indiferenciado número de indivíduos. Como refere, a este respeito, 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)

§ 6. 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, os jogos são mais que «meros jogos»¹¹ 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, 2005, 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

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)

¹¹ Título de um livro *clássico* de Atkins (2003).

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, 2005, 2007, 2008a, 2008b, 2008c; Manovich, 2001, 2003), isto 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.

§ 7. 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 homens¹²), nas suas diversas dimensões, constituindo-se como uma «joystick nation» (Herz, 1997)¹³, 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 tal confronto, respectivamente, entre a cultura e a(s) tecnologia(s). Com efeito, é a partir do desenvolvimento dos novos médias e da cultura algorítmica que a categoria lúdica acaba por assumir contornos essenciais, tornando-se, por exemplo, num dos campos fundamentais em que se «joga» o problema da(s) relação(ões) (e da experiência da mediação (Teixeira, 2004)) 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*¹⁴. (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»¹⁵, 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»

¹² Refiram-se os trabalhos, por exemplo, em termos psicológicos, mas também sobre as implicações sociais e filosóficas do «jogar» e da cultura computacional, de Sherry Turkle (1989) e Sherry Turkle (1997), não esquecendo, nesta ideia de «histórias para interagir», o livro de Brenda Laurel (1991 (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).

¹³ Outro a referir nesta linha será o de Poole (2000).

¹⁴ Sobre este tema, ver Taylor (2006: sobretudo, pp. 1-65).

¹⁵ Já Fink (1966: orig. 1960, sobretudo: 7-18) chamou a atenção para o conceito de «jogo» como objecto de reflexão filosófica.

(Manovich, 2001), aquilo que Bolter e Grusin (1999) designam por «remediação»¹⁶, exigindo, diferentemente dos médias «clássicos», a utilização de uma «hermenêutica performativa» (Teixeira, 2008b, 2008c; Wardrip-Fruin and Harrigan, Pat, 2004).

§ 8. 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. Foi a constatação disto que levou, por exemplo, Steven Johnson a intitular um dos seus livros em que trata desta problemática dos média, 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”)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

¹⁶ Sobre este conceito aplicado aos videojogos, ver Ward (2002).

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; 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).

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).

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 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)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 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

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, 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.

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).

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)».

que, por vezes, o obrigará a tomar outras decisões, modeladas ou não pelo seu modo quotidiano de ser.

§ 9. 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) 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* aristotélica²³. 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 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 interação com um computador ou consola (por exemplo, através das vibrações do *dualshock* do *sixaxis* da PS3, ou do *Wii mote* 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 novíssima 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 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; e Havelock, 1998), assim como,

²³ Ver, em especial, Teixeira (2008 c).

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.

§ 10. Concluindo, diríamos apenas que o esforço para se entender as várias dimensões 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, a nossa época 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, 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), virar-se contra nós.

EXERCÍCIOS

Exercício 1: Escolha um filme que tenha dado origem a um videojogo (*Lord of the Rings* ou *Batman Begins*) e um videojogo que tenha dado origem a um filme (*Tom Raider* ou *Prince of Persia*, por exemplo). (Re)Veja o filme e volte a jogar o videojogo, respondendo às seguintes questões:

- Em termos de recepção, quais as principais diferenças?
- Em termos de abordagem, quais as principais diferenças que deveremos assumir, nomeadamente, em termos de perspectiva e modo crítico de análise de conteúdos?
- Como reconfigurar, nesses casos práticos, as noções de análise narrativa, de «simulação» e de «hermenêutica performativa»?
- Quais as principais diferenças desse videojogo escolhido em termos de duas consolas diferentes, por exemplo, PS2/PS3 ou Xbox/Xbox360 e Nintendo DS?
- Escreva um pequeno ensaio registando a resposta a todas estas questões.

Exercício 2: As consolas são cada vez mais potentes, servindo para bem mais do que para simplesmente se jogar (lendo conteúdos de vários formatos). Aliás, algum do sucesso de algumas delas está, precisamente, nessa mais-valia, por exemplo, como se verificou (e serviu de base ao próprio anúncio de lançamento, no caso da PS3 («*Blu-ray* barato» e não «consola cara», «sistema multimédia» e não «consola»...O que levou, inversamente, a própria Nintendo a afirmar ser a Wii a «verdadeira consola de videojogos»...). Num pequeno grupo de aluno(a)s (que poderá ser toda a turma), registre quem tem consolas em casa (e/ou portáteis). Posteriormente, obtenha as seguintes respostas:

- Que tipos de consolas (ou «máquinas-para-jogar») é que cada um possui/possuiu (desde as mais antigas).
- Quais as suas principais características técnicas (incluindo a retrocompatibilidade – com modelos anteriores - e passíveis de interagir entre elas)
- Onde (em que divisão da casa) é que elas se situam/situavam.
- Quais os seus principais usos (jogar, ver filmes, ouvir música, tirar e gravar fotos, etc) e porquê.

- e) O que fez/faz uma dessas consolas melhor que a(s) sua(s) antecessora(as)?
- f) Depois de tudo isto registado, elabore um pequeno texto dando conta de todas as conclusões que se podem tirar desse pequeno inquérito
- g) Leia o artigo de Mark Finn, «Console Games in the Age of Convergence» (<http://www.luisfilipeteixeira.com/labtext.php?texto=48>)
- h) De seguida, aprofunde as conclusões tiradas anteriormente com base no inquérito, contextualizando-as à luz do artigo lido.

Bibliografia geral

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

Aarseth, Espen(2004). Genre trouble: Narrativism and the art of simulation. In Wardrip-Fruin,, Noah and Harrigan, Pat. **First Person: New media as story, performance, and game**. Cambridge, Massachusetts, London: MIT Press: 45-54

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

Aarseth, Espen J. (1994). Nonlinearity and literary theory. In Landow, George P. (edited by), **Hyper/Text/Theory**. Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press, 1994: 64-66

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 – A critical account of the models of communication informing educational research on computer gameplay. In **Gamestudies**, vol. 6, issue 1, Dezembro de 2006 disponível em www.gamestudies.org/0601/articles/arnseth (consultado em 19-12-2007)

Atkins, Barry (2003). **More than a game:The computer game as fictional form**. Manchester and New York: Manchester University Press

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Halloways, Sacha A. (2002). Watching a game, Playing a Movie: When Media Collide. In King, Geoff & Krzwinska, Tanya, 2002:110-121

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

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

Johnson, Steven (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

Jull, Jesper (2005). **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: MIT Press

Kerr, Aphra (2006). **The business and culture of digital games: Gamework/gameplay**. London, Thousand Oaks, New Delhi, Sage Publications

King, Geoff & Krzwinska, Tanya (2002). **Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces**. London and New York: Wallflower Press

Kittler, F. (1999). **Gramophone, Film, Typewriter**. Stanford: Stanford University Press

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

-
- Leroi-Gourhan, André (s.d.) **O gesto e a palavra: 1-Técnica e linguagem**, Lisboa, Edições 70
- Lipovetsky, G. e Serroy, J. (2010). **O ecrã global: Cultura mediática e cinema na Era hipermoderna**. Lisboa: Edições 70
- Lynn, Alves (2005). **Game Over: Jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Editora Futura, 2005
- Manguel, Alberto (1999). **Uma história da leitura**. Lisboa: Presença, 1999 (1ª edição de 1998)
- Manovich, Lev (2003). New Media from Borges to HTML. In Wardrip-Fruin, Noah and Monfort, Nick (edit by). **The New Media reader**. Cambridge: MIT Press: 13-25
- Manovich, Lev (2001). **The language of new media**. Cambridge: MIT Press
- McLuhan, Marshall (2008) **Compreender os meios de Comunicação: Extensões do Homem**. Lisboa: Relógio d'Água
- McLuhan, Marshall (1977). **A galáxia de Gutenberg: A formação do homem tipográfico**. Tradução de Leónidas G. de Carvalho e Anísio Teixeira. 2ª edição, São Paulo: Companhia Editora Nacional
- Murray, Janet (1977). **Hamlet on holodeck: The future of narrative in cyberspace**. Cambridge: MIT Press
- Ong, Walter J. (1993). **Orality & Literacy: The technologizing of the word**. London and New York: Methuen
- Pesaresi, Massimo. El lenguaje. In **Historia de la comunicación**, vol. 1: Del lenguaje a la escritura. Barcelona: Bosch-Casa Editorial, 1982: p. 45-102
- Poole, Steven (2000). **Trigger happy: the inner life of videogames**. London: Fourth Estate
- Prensky, Marc (2001). **Digital Games based learning**. New York: MarcGraw-Hill Education
- Proust, Marcel (1997). **O prazer da leitura**. Lisboa: Editorial Teorema
- Rosa, António Machuco (2008), **A comunicação e o fim das instituições: Das origens da imprensa aos novos media**, Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas
- 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. (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)...Odyssey»). 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: 37-53. Disponível em www.luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=30

Teixeira, Luís Filipe B. (2008c). Criticismo Ludológico: Simulação ergódica *vs* Ficção narrativa. In **Observatorio (OBS*) Journal**, vol 2, nº 1, 2008c: 321-332 (disponível em: <http://obs.obercom.pt/index.php/obs/article/view/125> e 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. (2005). *Jogo #1/Nível# 3: Ludologia: Uma disciplina emergente? Texto-base da comunicação ao 4º 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: www.luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=10

Teixeira, Luís Filipe B. (2004). **Hermes ou a experiência da mediação**. Lisboa: Pedra de Roseta

Teixeira, Luís Filipe B. (2002). 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. (2001). Prometeu e as figur@ções maquínicas da escrita 1.0: Em torno da Palavra digital e da Escrita topográfica. In **Revista Caleidoscópico**, Lisboa, Edições Universitárias Lusófonas: 43-57 (reed. Teixeira, 2004: 120-144). Disponível em: www.luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=1&ensaio=15

Turkle, Sherry (1989). **O Segundo Eu: Os computadores eo espírito humano**. Lisboa, Presença (orig. 1984)

Turkle, Sherry (1997). **A vida no ecrã: A identidade na Era da internet**. Lisboa, Relógio d'Água (orig. 1995)

Virilio, Paul (2000). **Velocidade de libertação**. Lisboa: Relógio d'Água

Ward, Paul (2002). Videogames as Remediated Animation. In King, Geoff & Krzywinska, Tanya, 2002: 122-135.

Wardrip-Fruin, and Harrigan (2004), Pat. **First Person: New Media as Story, Performance, and Game**. Cambridge, Massachusetts, London: MIT Press

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