

1.00.00.00-3 CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
1.03.00.00-7 CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

UM ESTUDO DOS FUNDAMENTOS BÁSICOS QUE CIRCUNDAM O UNIVERSO HIPERMIDIÁTICO, DO CIBERESPAÇO E DOS JOGOS DIGITAIS

FELIPE AUGUSTO DE OLIVEIRA MENEZES

Tecnologia em Jogos Digitais – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

PROF. MS. DAVID OLIVEIRA LEMES

Departamento de Ciências da Computação – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

RESUMO: apesar das singularidades de cada forma midiática encontrada atualmente há fundamentos básicos que as conectam, pois pertencem ao mesmo universo. Algumas características do próprio universo digital, entretanto, foram originadas ou descobertas antes mesmo dele e são essências para compressão das mídias contemporâneas. Discute-se diversas ideologias e conceitos sobre o tema apresentados por diversos autores, como Janet Murray, Umberto Eco, Vannevar Bush, Pierre Lévy, Lúcia Santaella, Ian Bogost e Johan Huizinga.

PALAVRAS-CHAVE: hipermídia, ciberespaço, videogames.

Introdução

Com a diversidade de novas mídias que vêm originando-se desde a metade do século XX, estudos, generalizados ou especializados, relativos a elas surgiram conforme o tempo. A proposta nesta pesquisa apresentada explora três conceitos relacionados a essas novas formas de mídias, as mídias digitias: hipermídia, ciberespaço e jogos digitais. Enquanto estes são claramente dependentes da tecnologia que permitiu a ascensão deste universo digital, aquele é também passível de uma interpretação não-digital. Assim, independente do quão nova essas características do universo digital são, podem ser mais amplamente abordadas, como conceitos existentes antes da era eletrônica, mas ainda aplicáveis na contemporaneidade.

Deste ponto, estuda-se pesquisadores e teóricos da área com o intuito de reconhecer conceitos e ideologias fundamentais do universo digital. Objetiva-se ao reconhecer e relacionar ideologias que norteiam tal universo, a reconstrução de discussões pertinentes na contemporaneidade, e assim, contribuir com o atual cenário do campo de pesquisa proposto.

Hipermídia

A era da eletricidade como consequência da Revolução Industrial culminou em um significativo aumento da propagação de informações devido à popularidade que os meios de comunicação em massa atingiram. As gerações vividas nesse meio, se tornaram capazes de absorver mais conteúdo em menor tempo. A percepção “sensorial do todo” sobrepõe a percepção de “segmentos específicos” em relação ao mesmo objeto ou processo, causando impactos socioculturais como arte, ciência e comunicação (McLuhan apud Wadrip-Fruin e Montfort, 2003: p. 205).

A comunicação pública usa-se de técnicas da fotografia e do cinema causando uma leitura de ritmo instável, também consequente do crescimento do capitalismo e o imediatismo dos métodos de produção da Revolução Industrial. Novas linguagens surgiram nesse ambiente de leituras instáveis, como multimídia e hipertexto.

O termo multimídia define, basicamente, a combinação de meios de comunicação simultâneos. Há dificuldades sobre um consenso em sua definição segundo Murray, pois considera a multimídia uma extensão de tecnologias anteriores, com sua própria capacidade de expressão ainda a ser explorada.

Hipertexto define informações relacionadas de forma associativa, ou seja, permite ao leitor um percurso de leitura pessoal. O termo foi cunhado por Ted Nelson como “escritas associadas não-sequencias, conexões possíveis de se seguir, oportunidades de leitura em diferentes direções” (Nelson apud Leão, 1999: p. 21). A forma associativa do hipertexto contradiz com a forma hierárquica que o método de produção da Revolução Industrial permeou na cultura.

Em 1945, Bush coloca em questão esse método hierárquico de entender processos ao confrontá-lo com seu entendimento da mente humana.

When data of any sort are placed in storage, they are filed alphabetically or numerically, and information is found (when it is) by tracing it down from subclass to subclass. It can be in only one place, unless duplicates are used; one has to have rules as to which path will locate it, and the rules are cumbersome. Having found one item,

moreover, one has to emerge from the system and re-enter on a new path.

The human mind does not work that way. It operates by association. With one item in its grasp, it snaps instantly to the next that is suggested by the association of thoughts, in accordance with some intricate web of trails carried by the cells of the brain. It has other characteristics, of course; trails that are not frequently followed are prone to fade, items are not fully permanent, memory is transitory. (*As We May Think*, 1945: p. 4).

Essa associação que Bush vê no funcionamento da mente humana é livre e instantânea, dependente daquele que absorve a informação o que não existe em um sistema hierárquico. Essa ordenação não-linear é um problema a ser solucionado (Aarseth apud Leão, 1999: p. 20) para Bush que objetiva desconstruir a complexidade labiríntica formada pela associação livre e monológica de forma linear, racionalizável e praticável (Wardip-Fruin e Montfort, 2003: p. 771).

Jorge Luis Borges é considerado precursor dessa forma não-linear de expressão por Murray, e Wardrip-Fruin e Monfort. Contrariamente a Bush, a filosofia borgeana tem como fim a apreciação dessa não-linearidade ao invés de um desdobramento lógico (Wardip-Fruin e Montfort, 2003: p. 4). Essa complexidade da expressão é também vista em James Joyce por Eco. Em *Ulisses* (1922), Eco aponta uma característica também do hipertexto, o modo pessoal de navegação. Em *Finnegans Wake* (1939), há a ilimitação da obra segundo Eco, onde todo ponto é passível de associação com todos os outros e é o significado atribuído a tal ponto que determinará a compreensão dos demais. Eco chama tais pontos de “centros de alusão abertos” (Eco, 1991: p.48). Estes colocam o leitor em uma posição muito mais ativa do que em uma história consequente, no “centro de uma rede de relações inexauríveis”:

Já que os fenômenos não mais estão concatenados uns aos outros segundo um determinismo consequente, cabe ao ouvinte colocar-se voluntariamente no centro de uma rede de relações inexauríveis, escolhendo, por assim dizer, ele próprio (embora ciente de que sua escolha é condicionada pelo objeto visado), seus graus de aproximação, seus pontos de encontro, sua escala de referências; é ele, agora, que se dispõe a utilizar simultaneamente a maior quantidade de graduações e de dimensões possíveis, a dinamizar, a

multiplicar, a estender ao máximo seus instrumentos de assimilação.
(Pousseur apud Eco, *ibid.*, 49).

A experiência hipertextual requer do leitor a atribuição de significados ativamente, é neste ato que a leitura ou navegação da obra ocorre, mesmo que haja um condicionamento a objetivo(s). A partir dessas escolhas o leitor aprende, descobre e desenvolve seus próprios instrumentos de assimilação, levando-o a um melhor e mais rápido desempenho sobre determinada rede de relações (Santaella, 2007: p. 70).

Assim, hipertexto reflete um ambiente de signos mutáveis conforme a atribuição do leitor, ativo e voluntário a moldar essa rede de relações com o intuito de alcançar determinado objetivo. Para isso, utilizada de instrumentos criados por si próprio ou pelo autor do obra. Conseqüentemente a assimilação do funcionamento da obra se dá ao mesmo tempo que o conteúdo da obra, ou a obra em si. Tais características junto à uma diversidade de linguagens define, portanto, hipermídia.

Ciberespaço

A palavra ciberespaço tem uma amplitude de significados. Cunhada pelo escritor de ficção científica William Gibson em 1982, ciberespaço abrange conceitos antropológicos, sociológicos e tecnológicos. Popularizado em 1984, é um termo polêmico, descrito pelo próprio Gibson como “evocativo e sem significado” (Thill, 2009).

Com a invenção e profusão dos computadores pessoais, a rede de conexões no ciberespaço cresceu exponencialmente, criando uma imposição tecno-econômica como resultado de um movimento sócio-cultural, a cibercultura. Com a expansão do movimento, três características se destacam em tal ambiente digital: interconexão, comunidades virtuais e inteligência coletiva. A interconexão é ao mesmo tempo o meio do qual se origina e o objetivo do ciberespaço. Ela permite ao ciberespaço buscar uma outra característica saliente, a universalidade, que:

Se constrói e se estende por meio da interconexão de mensagens entre si, por meio de sua vinculação permanente com as comunidades virtuais em criação, que lhe dão sentidos em uma renovação permanente. (Lévy, 1999: 32).

Tornando-se mais amplo, “mais universal”, o ciberespaço se mostra um ambiente propício para o desenvolvimento da inteligência artificial, mas não determina automaticamente seu desenvolvimento, argumenta Lévy (ibid.: 26). O objetivo final do ciberespaço então não pode ser outro senão a própria comunicação.

O ciberespaço ausenta-se de um significado central ao ter como origem e fim a interconexão, a comunicação por si só, criando uma desordem na universalidade do ciberespaço que Lévy conceitua como “*a presença da humanidade em si mesma que não seja por meio da identidade do sentido*” (ibid.: 121) ou integração virtual sem fechamento semântico. Essa integração é necessariamente virtual, sem tempo ou espaço determinado e é, segundo Santaella (2007: 44), o que gerou a cibercultura, cultura vigente do século XXI (Lévy apud Fernandes, 2003: 13).

O ciberespaço [...] é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas

também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo “cibercultura”, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (Lévy, 1999: 17).

A ação do humano no ciberespaço mantém o ciberespaço vivo. Sua conceituação como espaço gráfico, como dependente de suportes físicos para imersão, enfim como um artifício ou ferramenta tecnológica é comumente encontrada. Entretanto deve-se enxergar sua relação com o humano, de onde surge a cibercultura que altera para sempre as relações sociais humanas (Fernandes, 2003: 96). Além disso, ciberespaço deve ser compreendido também como produto e ferramenta da civilização (Lévy, 1999: 24).

Jogos digitais

Hipermídia, ciberespaço e videogames compartilham diversas características por pertencerem ao mesmo universo, o digital. Uma das características, segundo Murray (2003: 78) é a procedimentalidade, ou seja, são construídos a partir de regras gerais ou específicas de comportamento (ibid.: 80). Bogost define tal característica como a prática de encapsular comportamentos específicos da realidade em representações programáticas (2006: 13). Segundo essas definições a prática da procedimentalidade é executável inclusive fora do contexto digital, significando uma tradução de comportamentos da realidade em regras.

As regras de um jogo, digital ou não, são “verdades inabaláveis” (Valéry apud Huizinga, 2001: 14). Isso é o que leva Huizinga a entender jogos como mundos temporários – o círculo mágico (ibid.): *“não é vida "corrente" nem vida 'real'. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida 'real' para uma esfera temporária de atividade com orientação própria”* (ibid.: 11). Para Bogost, entretanto, tal esfera deve ter uma falha pois *“if the magic circle were really some kind of isolated antithesis to the world, it would never be possible to access it at all”* (2006: 135).

O jogo tem a capacidade de carregar informações e valores, inclusive morais; o jogador pode tanto absorver conteúdo do jogo quanto alterar seu significado por um conhecimento externo ao próprio jogo. Devido a isso há de ter certa comunicação entre a esfera temporária de Huizinga e a realidade. Na visão de Huizinga este é um conceito impossível pois todo jogo é tomado como não-sério (2001: 16).

Esta visão conflita com uma capacidade do ambiente digital – a capacidade de criar experiências como sistemas de ações interrelacionadas (Murray, 2003: 274) e assim, limita a capacidade expressiva dos jogos. Há claramente uma dependência tecnológica, com o avanço tecnológico desenvolve-se a capacidade de expressão cultural, artística e narrativa do videogame. Entretanto, esta dependência não impediu o meio de eventualmente expressar ideologias.

A seguir duas interpretações do mesmo jogo, *The Sims*, de Will Wright. Nelas vê-se que há uma incerteza no significado de um mesmo jogo:

1. Literally, the amount of virtual friends that you have depends on the amount of goods that you own (obviously, the bigger your house, the better). Nevertheless, I met some people that firmly believe that *The Sims* is a parody and, therefore, it is actually a critique of consumerism. Personally, I disagree. While the game is definitively cartoonish, I am not able to find satire within it. Certainly, the game may be making fun of suburban Americans, but since it rewards the player every time she buys new stuff, I do not think this could be considered parody. (Frasca apud Bogost, 2006: 85).
2. One of the biggest things that I wanted to show was how, basically, the real resource everybody has in life is time. You can convert time to a lot of other things—you can convert it into money, objects, and friends— but how you choose to spend your time is how you're playing the game of life. That's the one thing that you don't get more of, really. So, time management was a big thing I wanted to at least make people more aware of. It's not so much preaching, "Here's how you should spend your time." It's just interesting when you sit back and think about how you choose to spend every minute of your day. (apud Bogost, 2006: 88).

A experiência que os videogames permitem é “*tendenciosa, não-objetiva [...] que não pode escapar do domínio da subjetividade e ideologia*”, como toda forma de arte (Bogost, 2006: 89). Sua experiência pode ser melhor descrita utilizando-se de crítica interpretativa segundo Bogost, para que sua capacidade expressiva possa ser melhor definida do que “simulações que representam algo para alguém” (ibid.: 99).

Encontrando-se atualmente em uma situação parecida com a do cinema na década de 30, onde este evoluía para um negócio capitalista ao invés de uma forma revolucionária de arte, o criticismo no videogames, acredita Bogost (2006: 178-180), junto a outras áreas desta indústria seria capaz de expandir as fronteiras do desenvolvimento e dos meios de comunicação.

Considerações finais

A pesquisa se manteve como um estudo de ideologias e conceitos abordados por pesquisadores e teóricos da área da hipermídia, jogos digitais

e ciberespaço, reconhecendo-as e contextualizando-as na contemporaneidade. Houve entretanto sublimes alterações, não no percurso, mas sim no foco de determinados grupos. O estudo abrangeu três grupos: hipermídia, ciberespaço, e jogos digitais.

O primeiro foi mantido conforme a proposta inicial, conceituação histórica, surgimento e caracterização da hipermídia, criando assim base para entendimento dos outros dois grupos. O segundo grupo foi levelmente alterado. Enquanto a proposta original aprofundava em definições de realidades virtuais e a consensualidade destes, o foco alterou-se para descrição de algumas de suas características e, principalmente, a discussão de diferentes interpretações que o ciberespaço permite de si mesmo. Algo similar ocorreu com o grupo dos jogos digitais, no qual uma breve descrição das características do ambiente digital ocorreu, seguida da apresentação de dois aspectos diferentes de um mesmo assunto – jogos. Fora o primeiro grupo, que se tratou de uma pesquisa mais histórica, tentou-se contextualizar os temas na contemporaneidade.

REFERÊNCIAS:

BOGOST, Ian. Unit Operations – An approach to videogame criticism. The MIT Press, 2006.

BUSH, Vannevar. As We May Think. The Atlantic, 1945. Disponível em: <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-maythink/3881/2/> acesso em abril de 2011.

ECO, Umberto. Obra Aberta. Editora Perspectiva, 1991.

FERNANDES, Fábio. A construção do imaginário cyber: William Gibson, criador da cibercultura. Anhembi Morumbi, 2006.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens. Perspectiva, 2001.

LEÃO, Lucia. O labirinto da hipermídia. Iluminuras, 1999.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. Editora 34, 1999.

MURRAY, Janet H. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo, Itaú Cultural: UNESP, 2003.

SANTAELLA, Lucia. Navegar no ciberespaço – o perfil cognitivo do leitor imersivo. Paulus, 2007.

THRILL, Scott. March 17, 1948: William Gibson, Father of Cyberspace. Wired, 2009. Disponível em:

http://www.wired.com/science/discoveries/news/2009/03/dayintech_0317 acesso em janeiro de 2012.

WARDRIP-FRUIIN, Noah & MONTFORT, Nick. The New Media Reader. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2003.