

Desembrulhando Verdades*

Comunicação e simulação de ambientes nos videogames

Ivan Mussa**

Resumo

O termo “ambiente digital” tornou-se padrão para descrever um certo tipo de simulação, que, no âmbito cultural, se atualizou de modo mais frequente e complexo por meio do advento da indústria dos videogames. Um jogo configura regras para funcionamento, quem experimenta continuamente suas virtualidades acaba por ter sua percepção, capacidades de ação e expressão reajustadas. O mesmo poderia ser dito de um contexto cultural, um ecossistema biológico ou um idioma. O objetivo deste artigo é lançar um olhar sobre este processo de comunicação nos videogames, amparado em uma proposta estética de design de jogos e nas suas interações com os conceitos de linguagem e ludicidade em Walter Benjamin.

Palavras-chave: Virtualidades; Ambiente; Linguagem; Simulação; Ludicidade.

Abstract:

The term “digital environment” has become the standard for describing a certain type of simulation which, in the cultural sphere, has been updated with more frequency and complexity through the emergence of the video game industry. A game sets up rules for functioning and those who continually experience its virtualities end up having their perception, action faculties, and expression readjusted. The same could be said for any cultural context, biological ecosystem, or language. The purpose of this article is to examine this process of communication in videogames, based on an aesthetic proposal of game design and its interactions with Walter Benjamin’s concepts of language and playfulness.

Keywords: Virtualities; Environment; Language; Simulation; Playfulness.

* Trabalho apresentado no 8º CONECO/ XII Poscom PUC-Rio, outubro de 2015. Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Uerj.

** Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Uerj. Mestre em Comunicação Social pelo mesmo programa (2013).

Introdução

Em 2011, na conferência IndieCade, os game designers Jonathan Blow e Marc ten Bosch reuniram-se em uma palestra conjunta, à qual deram o título de “*Designing to reveal the nature of the universe*”¹. A fala dos programadores não abordou problemas práticos de código ou performance de sistemas, mas sim uma proposta estética. A apresentação pretendia abordar uma ideia que pode parecer absurda: a de que videogames possuem o potencial intrínseco de embalar “verdades” e veiculá-las à absorção por parte de um jogador.

O significado que Blow e Bosch imaginaram com a palavra “verdade” torna-se mais nítido com o decorrer da palestra. Seu uso tem caráter figurativo, e faz referência a verdades matemáticas. É necessário esmiuçar o que se quer dizer com “matemática”. Não se trata (apenas) da compreensão de operações numéricas e seus resultados. Em nível mais profundo, o termo engloba o entendimento das redes de causalidade que operam em um sistema coerente.

A proposta é testada, por exemplo, no jogo *Braid*, desenvolvido por Jonathan Blow. Nele, a principal capacidade concedida ao jogador é manipular o tempo. Começa-se com o poder básico de “rebobinar” o jogo, revertendo erros e até eventuais mortes. O jogador é, portanto, imortal e, na linha do tempo ficcional do jogo, nunca comete erros, já que sempre os corrige com viagens temporais. O desafio está em usar esta habilidade para ir resolvendo enigmas gradativamente mais complexos: destrancar portas, derrotar inimigos e manipular máquinas para alcançar peças de quebra-cabeça, que fazem papel de troféus.

O jogador navega por uma casa, onde cada cômodo guarda desafios diferentes. Em um deles, a locomoção horizontal no espaço está atada ao correr do tempo: quando se anda para frente, ele avança; andando para trás, ele regride. Em outra parte, o jogador possui um anel que dilata a relação entre tempo e espaço. Posiciona-se o anel em dado lugar do ambiente e, à medida que os objetos e personagens se aproximam dele, o tempo passa cada vez mais lentamente. Em uma parte especialmente complexa de *Braid*, é possível controlar o protagonista Tim em duas linhas temporais paralelas, forçando o encontro das bifurcações em momentos oportunos para solucionar os enigmas.

Testar essas potencialidades é, a princípio, algo confuso – especialmente porque muitos desafios propostos por Blow aparentam ser quase insolucionáveis. É apenas quando o jogador abandona qualquer esperança de desatar o nó que impede seu progresso que surge o momento de

epifania. Este momento – esta sensação – é que Jonathan Blow busca provocar: o salto aparentemente imediato da total estranheza para a compreensão absoluta.

Miegakure, ainda em desenvolvimento, é a tentativa de Marc ten Bosch de criar o mesmo tipo de experiência. Nesse caso, a mecânica que precisa ser incorporada pelo jogador é o movimento em quatro dimensões. No entanto, essa nova dimensão não é o tempo, mas uma quarta direção *espacial* desconhecida de nós, seres tridimensionais. Embora a ideia de um espaço com mais de três dimensões se pareça com ficção científica – ou até algo místico –, ela possui lastro científico tanto na física (com a teoria das supercordas, por exemplo), quanto na matemática (que está acostumada a pensar em objetos geométricos com inúmeras dimensões).

Quando se opera em um espaço tridimensional, algo que já é comum em videogames desde o início da década de 1990, o que se está realmente executando são funções em uma simulação matemática. Na maioria dos casos, a simulação possui três eixos de navegação – x , y e z – que representariam altura, largura e profundidade. A simulação rastreia pontos cujas coordenadas numéricas referem-se a essas três grandezas. Em *Miegakure*, porém, existe um quarto eixo, ortogonal aos outros três. Dizer isso é o mesmo que imaginar uma linha sendo traçada de forma perpendicular a uma segunda linha. Acabamos de alcançar duas dimensões. Se transformarmos este desenho em um quadrado – que ainda é bidimensional – podemos projetá-lo em profundidade, criando um cubo. Essa dimensão de profundidade, o eixo z , também forma um ângulo de noventa graus com as duas primeiras linhas. Basta pensar em um dos cantos de um cubo, que é ponto de encontro de suas três dimensões. Mas como se pareceria um cubo de quatro dimensões? Para onde ele se projetaria?

Não é possível visualizar esse fenômeno a não ser em representações bidimensionais e tridimensionais (assim como podemos desenhar um cubo “3D” em uma folha de papel “2D”). A proposta de *Miegakure* é permitir que o jogador se mova em quatro dimensões, embora a representação do espaço continue sendo em 3D. Apertando um botão, o jogador pode substituir um dos três eixos pela quarta dimensão. De início, essa movimentação seria confusa, produzindo visões espaciais ininteligíveis e sem lógica aparente. Marc ten Bosch contorna este problema através da introdução gradual de desafios que devem ser solucionados por meio do deslocamento de personagens e objetos ao longo das quatro dimensões, para que, de modo repentino, o jogador aprenda a navegar em uma simulação 4D.

Os criadores de *Braid* e *Miegakure*, portanto, não estão necessariamente tendo falsas pretensões quando dizem que seus jogos buscam comunicar verdades. O que eles querem construir, de forma resumida, é um sistema coerente e dinâmico o suficiente para propiciar o surgimento de eventos raros e elegantemente complexos – mas que soam quase naturais para quem os assimila através do jogo. A discussão deste texto concentra-se nesse poder expressivo das simulações computacionais e na comunicação que surge da sua exploração lúdica.

Dois caminhos traçados por Walter Benjamin nos levam a reflexões que podem dar articulação a um desenvolvimento teórico para estes fenômenos. O primeiro é formado pelas suas reflexões acerca da linguagem: para Benjamin, a linguagem funciona como um meio que cria condições para as relações que nascem em seu invólucro. O segundo é pavimentado pelas suas ideias acerca do comportamento lúdico. Estes caminhos serão percorridos de forma conjunta com uma observação das maquinações internas de três videogames e suas dimensões simulacionais.

Ambiente e linguagem

É possível falar em uma linguagem dos ambientes? Por enquanto, abandonaremos a especificidade dos videogames – a de serem simulações computacionais controladas por regras e motivadoras de explorações lúdicas. Antes, é preciso repensar como surge a comunicação em um ambiente, e qual seriam as diferentes concepções de linguagem que poderiam nos direcionar a um entendimento deste processo.

Já nesse primeiro momento, é possível recorrer a uma das temáticas que perpassam a filosofia da linguagem de Walter Benjamin (2011: 49-73). A questão refere-se à relação entre comunicação e linguagem. Enquanto um esquema mais ingênuo poderia elencar a linguagem como meio para que a comunicação ocorra, Benjamin procura redefinir essa questão. Duas colocações ganham destaque neste movimento: primeiro, a de que uma língua “comunica a essência espiritual que lhe corresponde” e que “essa essência espiritual se comunica *na* língua e não *através* da língua” (BENJAMIN, 2011: 52, grifo do autor).

Mas o que seria algo comunicável? O exemplo dado pelo autor é o da lâmpada: a linguagem de uma lâmpada não comunica o objeto em questão. Ela comunica a essência linguística da lâmpada, ou seja, a “lâmpada-linguagem, a lâmpada-na-comunicação, a lâmpada na expressão” (BENJAMIN, 2011: 53). Benjamin alerta, logo em seguida, para a necessidade de não se interpretar essa ideia de forma tautológica. Dizer que uma linguagem – a linguagem das coisas,

por exemplo – comunica sua essência linguística, é dizer que ela se expressa através das relações que estabelece com o mundo, quando existe na comunicação e quando se expressa para algo ou alguém.

A totalidade de expressões e ligações entre coisas constituiria, portanto, “um ambiente, um lócus (como, por exemplo, nas expressões ‘meio aquoso’ ou ‘meio gasoso’)” (FELINTO, 2013: 7). Esta rede de virtualidades propicia comunicação dentro de si mesma, distanciando-se da ideia de que só se comunica algo através de um veículo ou canal que media a transmissão de informações que lhe são externas. Esse distanciamento marca a diferença dos dois sentidos de “meio” na língua alemã: a palavra *medium* – preferida por Benjamin – que remete à condição de ser envolvido por um ambiente, e a palavra *mittel*, que significa um instrumento para a propagação de conteúdo.

Assim, delinea-se mais evidentemente a relação entre linguagem e ambiente. Imaginemos um determinado ecossistema, como uma floresta atravessada por um rio. Esse meio (*medium*) é composto de superfícies com textura e viscosidade próprias, substâncias tóxicas e nutritivas, animais que predam e que são caçados, ar e água (meios² para a locomoção e respiração de diferentes espécies). A inserção neste ambiente condiciona as formas de existência de todos os seus componentes. Cada ação reajusta as relações que se desenham entre eles, transformando as associações e produzindo novas virtualidades.

Um ambiente ecológico como este, podemos afirmar, expressa sua essência através das possibilidades de ação que se configuram no emparelhamento entre seus componentes. São desde eventos simples, como um animal que cava uma toca ao alterar a constituição de uma superfície até eventos complexos, como a organização hierárquica de um formigueiro que surge a partir do deslocamento coordenado de milhares de formigas. James J. Gibson (1986) chama essas possibilidades de evento de *affordances*, que são ações que se configuram de forma potencial no ambiente. O ambiente é um conjunto de *affordances*, mas estas surgem contextualmente, ou seja, uma árvore permite (“*affords*”) ações diferentes para um pássaro ou para um esquilo. Como “unidade” do ambiente, a *affordance* “corta através da dicotomia do subjetivo-objetivo e nos ajuda a compreender sua inadequação”³ (GIBSON, 1986: 129).

Os elementos que se unem para produzir novas possibilidades, novamente, remetem à ideia de linguagem, mas, mais do que isso, conferem a possibilidade de comunicação através de um ambiente. Essa comunicação é tão complexa quanto as possibilidades de pareamento entre

blocos de um sistema. Sua união em grupos que atuam de forma conjunta (como a relação entre lobos que predam coelhos, por exemplo) gera uma estrutura relacional mais complexa do que a que cada bloco tem individualmente. Em uma sucessão de escalas hierárquicas, grupos pequenos se unem para formar grupos maiores e disseminar *affordances* cada vez mais complexas, dando ao ambiente maior grau de virtualidade e, por conseguinte, elevando sua amplitude comunicacional:

O aspecto significativo aqui é que *cada etapa de integração possui sua própria lei*: as regras de articulação de palavras são fundadas pelas regras de composição de fonemas, mas *não se reduzem a elas*, senão haveria uma única língua! [...] cada nível de estruturação permite o seguinte, mas não o esgota (OLIVEIRA, 2003: 152, grifos do autor).

Podemos afirmar que existem em certos jogos a simulação de *affordances* e, portanto, de ambientes. Cada jogo eletrônico constrói sua rede de virtualidades por meio da programação de agentes e das condições de associação que eles nutrem enquanto potência. A afinação dos algoritmos que definem essas condições envolve a criação de um ambiente com o qual um jogador se conecta, criando uma continuidade de ações, reações que se juntam e emergem de forma complexa. É possível afirmar que esta prática simula uma espécie de linguagem a partir de diretrizes computacionais e matemáticas.

Simulação e ludicidade

Isto posto, resta analisar duas grandezas atuantes nessa dinâmica. Já entendemos o software do jogo como uma construção de virtualidades que se expressam como ações (condicionadas por *affordances*). Essas ações são movimentos internos do hardware – bits que se reorganizam e pixels que trocam de cor – que estabelecem uma continuidade até as ações no software e até no mundo ficcional do jogo – uma nave que levanta voo ou um personagem que morre (Cf. GALLOWAY, 2006: 2-36).

É possível organizar as dinâmicas de ação/reação para provocar um efeito de semelhança com algum processo, evento ou modo de funcionamento existente fora do jogo. Essa imitação é incorporada ao videogame através de seu sistema baseado em regras. Na medida em que um jogo usa esse poder matemático para criar um ambiente de ação familiar – por exemplo, recriar as leis da gravidade, inércia, objetos mais ou menos pesados, coisas que quebram com impactos mais fortes, etc. – esse jogo possui uma dimensão simulacional. Sendo assim, jogos de corrida

simulam desde a rapidez de ignição e potência de diferentes motores de carros até condições topológicas da pista e as leis da física citadas acima (que regulam as consequências de um choque entre dois veículos, por exemplo).

Apesar disso, o poder de envolvimento da simulação não está tanto na medida em que remete a situações cotidianas, mas ao contrário: sua força expressiva vem de seu distanciamento. A simulação vem de um modelo que, sim, mantém um grau de semelhança com um fenômeno. Mas esta semelhança é pontual, situando-se como um “realismo de pontos de referência” que “produz analogia suficiente para testar as diferenças entre duas semelhanças”⁴ (DUGUET apud. HANSEN, 2004). Esses pontos são amarras estratégicas que tentam capturar o princípio de virtualidades de um sistema, mas que substituem as leis gerais de um sistema por regras matemáticas específicas (PIAS, 2008: 35).

Da mesma forma que a sucessão de fotogramas em um filme causa a sensação de movimento, a manipulação de um sistema baseado em regras produz efeitos que propiciam o entendimento progressivo de uma realidade simulada. Isto se dá através de testes, acertos e erros. Em sistemas mais simples, a experimentação exaustiva pode levar à conexão harmoniosa com o ambiente. Mas nas suas contrapartes mais complexas, as interpretações e apropriações são múltiplas, e a incerteza é predominante.

Essas simulações complexas nascem de processos cujas variáveis interagem e reverberam, irradiando consequências que se redobram umas sobre as outras em um circuito contínuo. Esse labirinto de eventualidades produz um “*background* lúdico” (PIAS, 2008: 52), seja em uma simulação científica ou um videogame. O cientista busca *insights* a respeito de eventos concretos, e deve buscar por eles, embrenhando-se no sistema até manipulá-lo da maneira correta. Não é muito diferente de um jogador de xadrez que, mesmo conhecendo as regras básicas e até estratégias complexas, por vezes, se vê em situações aparentemente inescapáveis. Mas, como quem acha uma pepita de ouro no meio das paredes de uma caverna, consegue vislumbrar um caminho de ações que o leva à vitória mais improvável.

Para perceber esses *flashes* de possibilidade que se escondem por trás das obviedades de um sistema, é necessária uma atitude brincalhona, lúdica. Antes de qualquer coisa, é preciso olhar para os processos com o olhar das crianças, “que põem materiais de espécie muito diferente, através daquilo que com eles aprontam no brinquedo, em uma nova, brusca relação entre si” (BENJAMIN, 1995: 18). O jogo, que nasce de uma postura lúdica, portanto, não envolve de

modo algum o obediência cego de regras e estratégias. A brincadeira surge justamente através de uma atitude oposta: a busca por brechas entre as regras, por resultados até então invisíveis de sua dinâmica complexa.

O segundo princípio da atitude lúdica descrito por Walter Benjamin é a “lei da repetição” (BENJAMIN, 1987: 252), a vontade de recriar a mesma experiência um número indefinido de vezes. Por trás disso, Benjamin destaca uma motivação de repetir uma experiência prazerosa de forma a sublimar “experiências terríveis e primordiais” (1987: 153). O que entra nessa disputa, deixando de lado seus meandros psicológicos, é uma tentativa de retorno ao passado.

Não cabe, no entanto, considerar esta proposta de um modo ingênuo, como se o jogo não produzisse nada novo por ter uma natureza repetitiva. Para anular esta interpretação simplória, é necessário repensar as relações entre passado, presente e futuro, tarefa sob a qual Walter Benjamin debruçou-se em suas teses sobre o conceito de história (1987: 229). Sua plataforma argumentativa, nesse texto, procura recusar a ideia historicista de que o presente é uma conexão entre passado e futuro. O presente não é simples transição, “mas pára no tempo e se imobiliza” (BENJAMIN, 1987: 230). Olhar para o passado de modo historicista é caminhar em direção a uma história universal e única. O movimento proposto por Benjamin é inverso: almeja romper com o *continuum* da história de modo revolucionário, procedimento que dialoga com a atuação lúdica, no sentido que ambas buscam o novo no passado.

Jogar, então, implica na subversão de uma lógica temporal. Esse tema aparece quase em todo e qualquer jogo, pois cada um, através de suas regras, reorganiza a contingência entre espaço, tempo e condições para o agir. Aí mora o coração da simulação, pois, enquanto ela predispor de coerência interna entre suas variáveis, fará surgir em quem joga um entendimento dessa coerência, que se dá exatamente através da repetição, da experimentação. Em *SimCity 3000* (1999), mais do que aprender a calcular impostos ou a distribuir gastos, o jogador experiente incorpora (literalmente) uma nova linguagem, uma nova técnica. Essa técnica pode ser usada de forma trivial, mas pode também ser retorcida para dizer coisas que jamais poderiam ser previstas⁵. Para que essa expressividade seja viável, é preciso que o jogo construa um ambiente que inocule em quem joga a semente básica de sua linguagem.

Uma teia de associações dessa espécie não precisa existir exclusivamente nos bits do software: pode extrapolar o computador, estabelecendo conexões com conceitos e formas de pensar que já existem no imaginário de quem joga. Ao estabelecer essas conexões, o jogo pode

explorar suas consequências de modo mais livre, baseando-se no rompimento temporal estabelecido pela manipulação repetida da simulação.

Spelunky - “Não apenas imaginar, mas jogar”

O jornalista Graham Smith talvez tenha definido da melhor maneira o que acontece com quem se submete às regras de um ambiente jogável e absorve seu modo de funcionar. *Spelunky* descende de uma linhagem de quase três décadas de jogos que simulam cavernas e desafiam o jogador a submergir em seus diversos níveis. Cada andar incrementa a dificuldade, complexificando a realização do objetivo. Simular cavernas é algo corriqueiro em videogames, mas a linhagem específica de *Spelunky* adiciona um ingrediente inesperado: cada vez que o jogo é ligado, a caverna é diferente.

Gerar infindáveis ambientes de forma automática tornou-se o grande atrativo do gênero *roguelike*. Sua história começa oficialmente em 1980 e *Spelunky* sintetiza vários de seus tropos mais recorrentes em um jogo de plataforma, no qual o personagem controlado pelo jogador é uma referência *cartoon* a Indiana Jones, e eventos clichê ligados a esse personagem podem ser disparados a qualquer momento do jogo: pedras podem rolar e fazer as estruturas da caverna desmoronarem; tesouros e damas em apuros podem ser levados ao final da fase para conseguir recompensas; sacrifícios podem ser oferecidos a deuses pagãos em troca de ajuda para os desafios que virão a seguir.

Assim como as peças em *Tetris* caem em ritmo definido e são selecionadas de forma aleatória, os eventos em *Spelunky* ocorrem segundo regras que misturam séries de padrões. As cavernas são uniões de blocos espaciais menores, que obedecem a regras de conexão entre si. Essas “salas” podem ter diferentes estruturas e abrigar conexões para cima, para os lados ou para baixo, dependendo de sua posição em relação às outras. Cada uma delas, por suas vezes, é um empilhamento de “tijolos”, que dão forma à sala. Retornamos à ideia de hierarquias da “linguagem” dos ambientes: Os tijolos se unem segundo certas regras, essa união dá origem a uma sala que se conecta a outras salas segundo novas regras (sempre há uma saída para baixo em cada fileira horizontal de salas, de modo que o jogador possa se aprofundar na caverna). A análise combinatória das muitas unidades que podem se encaixar nas regras é computada rapidamente pelo hardware, e todas as suas possibilidades são jogáveis.

Isso por si só, não configura um ambiente vivo: o labirinto originado pelos algoritmos, existem seres que habitam seus corredores, estes podem trafegar pelo espaço, interagir ou usar objetos como armas ou utensílios em geral. O conjunto de agentes que perambula em cada nível determina, juntamente de armadilhas e eventos dinâmicos, a dificuldade de se locomover ileso em meio ao caos. Ao longo desse “treinamento” o jogador não está tão somente adquirindo habilidades, mas também está sendo imerso em uma nova forma de pensar, uma linguagem que não possui expressão simbólica, embora instaure um tipo especial de sensorialidade.

O rápido depoimento de Graham Smith gira em torno de uma das criaturas que importunam o jogador nas cavernas de *Spelunky*: o morcego. Seu comportamento consiste em se posicionar, adormecido, nos tetos dos corredores e, quando o jogador se aproxima, descende em uma trajetória parabólica com velocidade variável. Embora um único golpe de chicote elimine o inimigo, este deve ser desferido de acordo com um *timing*, que atinge uma dificuldade maior. Raramente elas estarão tranquilas: armadilhas, entre outros infortúnios, provavelmente afetarão o desempenho do jogador na luta contra o morcego. Lidar com esse encontro de eventualidades deixou Smith com a sensação de que o jogo pode ser rodado dentro de sua própria mente⁶.

Portal - “Now you are thinking with portals”

Fica claro, a partir de exemplos desse tipo, que um jogo, em seu sistema, pode organizar um ambiente dentro do qual é possível pensar e se expressar de modos novos. Essas ações possuem valor qualitativo apenas enquanto resultados de funções estipulados pelo sistema do jogo. Assim como uma língua, condicionam os modos de agir de seus praticantes, permitindo que ajam criativamente a partir de seu sistema. Em *Spelunky*, o jogador é pressionado a inventar, sozinho, suas rotas de escape, o que o leva, eventualmente, a se conectar com o viés caótico do sistema. Outros jogos, no entanto, oferecem ao jogador chances de extrair as “verdades” do sistema através de desafios prontos.

Somos convidados, em jogos como *Portal*, a compreender a partir da resolução de enigmas pré-fabricados as nuances menos óbvias de um sistema. Aqui, se percorre um espaço tridimensional dividido em uma série de câmaras, nas quais o objetivo, a princípio, é simplesmente chegar ao outro lado, onde se localiza a saída para a próxima câmara. Aos poucos, impedimentos vão sendo impostos ao trajeto: abismos, poços inundados com ácido, paredes posicionadas em lugares estratégicos, entre outras formas de condicionar a ação de quem joga.

A estratégia de entregar ao jogador um enigma preparado – e esperar que ele tenha internalizado as regras a ponto de conseguir resolvê-lo – alinha-se diretamente com a proposta de Marc tem Bosch e Jonathan Blow, que procuram fazer isso em seus jogos exatamente através de *puzzles*. *Portal* investe em uma distorção espacial como mecânica de movimento, uma a que não temos acesso no mundo cotidiano, mas que nem por isso deixa de gerar modos coerentes de viajar pelo espaço. A solução dos enigmas, que surge cognitivamente como uma faísca que ascende uma fogueira, é o combustível que permite o entendimento dessa lógica. Em um jogo de poucas horas, em seu final, cada jogador domina uma forma nova de compreender o movimento pelo espaço. No trailer do jogo, esse fenômeno é traduzido como “pensar com portais”⁷.

The Gostak – “The gostak distims the doshes. And no glaud will vorl them from you”

Tanto *Portal* quanto *Spelunky* conectam regras internas de seus softwares para gerar essas epifanias, saltos de entendimento que resultam da experimentação com um sistema. É possível, no entanto, que o jogo faça isso a partir de conexões com outros sistemas: no caso de *The Gostak*, essa conexão é estabelecida com a estrutura idiomática da língua inglesa e de como ela é tão importante para a comunicação quanto a grafia e o sentido individual das palavras. O jogo se passa em um mundo comum, com mesas, lâmpadas, pessoas, pássaros, norte, sul, leste e oeste. A diferença é que todas essas coisas – bem como muitas palavras, como “bom”, “ridículo” e “vermelho” – possuem outras grafias. A proposta do jogo é que cheguemos até o final tendo apenas como referência familiar o modo como as palavras se conectam.

O jogo, que é devidamente formatado apenas em texto, sem imagens, precisa necessariamente ser explorado a partir das nossas conexões com as diretrizes estruturantes que regulam a conexão entre as palavras. Esses princípios de interligação ajudam, obviamente, a construir o sentido. *The Gostak* propõe que aprendamos a construir uma imagem coerente de seu mundo apenas através desse traço linguístico. Afinal, o jogador precisa não apenas ler, mas digitar inputs no “idioma” do jogo. Depois de muitas frustrações, é possível, nesse cenário, constituir uma ideia de quem oferece perigo e quem pode ser um aliado; quais criaturas voam e quais rastejam, etc. Todas as ideias são formadas de maneira aparentemente incerta, mas, vão tomando forma de modo que é quase impossível de expressar através de palavras.

Considerações finais

Por trás desse texto, mora uma motivação de compreender os modos com os quais os videogames comunicam-se com quem se conecta a eles. Partimos de uma proposta estética que usa a palavra “verdade”, em um sentido sistêmico e matemático, como unidade comunicativa possível para os videogames. Como a própria proposta deixa claro, essa não é a única via de comunicação jogo-jogador possível. No entanto, nos parece uma via ideal para pensar problemas relativos tanto ao entendimento atual dos videogames no âmbito comunicativo como no território epistemológico da comunicação como um todo.

É de extrema urgência que comecemos a pensar as técnicas comunicativas enquanto ambientes, no sentido pensado por Walter Benjamin. Sim, meios de comunicação podem servir de canais para mensagens supostamente externas a eles. No entanto, seu funcionamento é complexo demais para ser reduzido a isso. É necessário que nos voltemos para sua outra face, tão negligenciada: a face *medium*, que coordena as associações entre as coisas vivas e não-vivas que as compõem, gerando possibilidades de ação em múltiplas escalas.

A capacidade de simulação e a constituição ativa dos videogames, com destaque para os mencionados aqui, ilustram essa abordagem. Não podemos escrever ou representar aquilo que eles comunicam enquanto ambientes. Podemos descrever as maquinações que geram esse tipo de fenômeno. Mas o entendimento repentino que surge do jogo é algo que só é compreensível quando se insere nos meios estabelecidos por suas *affordances*. Só assim é possível jogar *Spelunky* em pensamento, pensar com portais e falar no idioma de *The Gostak*.

Notas

¹ A palestra pode ser assistida na íntegra pelo YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=OGSeLSmOALU>.

² Aqui, a palavra meio refere-se a definição do psicólogo James J. Gibson (1986), que propõe que o ecossistema, do ponto de vista do animal, possui três tipos de componentes: substâncias, superfícies e meios. Combinações destes geram oportunidades de ação específicas. O meio, neste contexto é algo que permite a locomoção e reverberação de som e luz, permitindo a capacidade de visão e audição (GIBSON, 1986: 17).

³ Livre tradução de: "cuts across the dichotomy of subjective-objective and helps us to understand its inadequacy".

⁴ Livre tradução de: "realism of reference points" e "produce sufficient analogy to test the differences between two samenesses".

⁵ Um caso emblemático de *SimCity 3000* é a cidade Magnasanti, construída por um arquiteto filipino que, ao longo de anos, tentou decifrar o funcionamento de SimCity 3000 com o intuito de organizar uma cidade autossustentável. A solução à qual chegou, no entanto, se parece mais com uma distopia religiosa e totalitária, na qual a totalidade da cidade e seus 6 milhões de habitantes adotam uma dinâmica estável, mas a custo de uma baixíssima qualidade de vida individual para cada cidadão. Para efetivar este sistema, foi preciso engendrar cada parte operante do sistema em um fluxo coeso de informação e energia que garantissem sua autossuficiência. Fonte: <http://www.vice.com/read/the-totalitarian-buddhist-who-beat-sim-city>.

⁶ Um trecho do depoimento de Graham Smith diz: "I've played Spelunky so much, and its rules are so readable, that I can now close my eyes and continue to play it in my own mind. Not just imagine it, but play it, and simulate all the

outcomes exactly as the computer would. I can claim the same of only a handful of other games. Tetris is one.”
Fonte: <http://www.rockpapershotgun.com/2014/10/11/bats-man-on-spelunkys-killing-joke/>.

⁷ O trailer, por si só, já realiza um trabalho “didático” excepcional de apresentar os múltiplos usos da *portal gun*:
<https://www.youtube.com/watch?v=BePtsISQQpk>.

Referências

- BENJAMIN, W. *Magia e técnica, arte e política*: Obras escolhidas. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- _____. Paris, capital do século XIX. In: *Passagens*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1995.
- _____. *Escritos sobre mito e linguagem*. Rio de Janeiro: Editora 34, 2011.
- DUGUET, A. M. Jeffrey Shaw: From Expanded Cinema to Virtual Reality. In: *Jeffrey Shaw: A user's manual*. Karlsruhe: Editorial ZKM, 1997.
- FELINTO, E. *Meio, mediação, agência*: a descoberta dos objetos em Walter Benjamin e Bruno Latour. 2013. Disponível em <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/846/646>. Acesso em 24/08/2015.
- GALLOWAY, A. Gamic Action: Four Moments. In: _____. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis e Londres: University of Minnesota Press, 2006.
- GIBSON, J. J. *The Ecological Approach to Visual Perception*. Londres: *Psychology Press*, 1986.
- HANSEN, M. *New Philosophy for New Media*. Cambridge, Mass: *MIT Press*, 2004.
- OLIVEIRA, L. A. Biontes, Bioides e Borgues. In: NOVAES, Adauto. *O Homem máquina: A ciência manipula o corpo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.
- PIAS, C. *On the Epistemology of Computer Simulation*. Disponível em: <http://genealogy-of-media-thinking.net/wp-content/uploads/2013/06/CP0003.pdf>. Acesso em 24/08/2015.