O videogame como materialidade de texto em uma perspectiva histórico-cultural

Adriana Falqueto Lemos*
Maria Amélia Dalvi**

Resumo

Este artigo é um recorte da pesquisa intitulada "Literatura, Videogames e Leitura: intersemiose e multidisciplinaridade", que começou a ser desenvolvida em 2013 no plano da pós-graduação em Letras, na Universidade Federal do Espírito Santo. Neste texto, discutem-se, principalmente, as noções conceituais de apropriação, produção, materialidade e suporte do texto escrito impresso, a partir de Roger Chartier, estendendo-as aos estudos sobre videogame, entendido neste trabalho como uma mídia eletrônica relativamente nova, mas que constitui, simultaneamente, uma linguagem, textualidade e genericidade próprias, atravessadas pela história das práticas de produção e apropriação cultural. A metodologia aqui empreendida, bibliográfico-documental, revela pontos de contato entre as concepções de Chartier (1998) de texto eletrônico e o videogame. Os resultados da pesquisa sinalizam com a proposição de novas perspectivas teórico-metodológicas no âmbito dos game studies.

Palavras-chave: História Cultural. Leitura. Multimídia. Videogame. Roger Chartier.

Introdução

Pensar a proposta de estudar o videogame¹ como objeto de leitura com o uso
de noções conceituais utilizadas no campo dos estudos literários e da história da
leitura e da escrita parece, a princípio,
um desafio. Primeiro, porque, conforme
os artigos "Games: desenvolvimento e
pesquisa no Brasil", de Lynn Rosalina
Gama Alves (2009), e "Game Studies
Brasil: um panorama dos estudos brasileiros sobre jogos eletrônicos", de Letícia
Perani (2008), existe uma carência de

Data de submissão: jul. 2014 - Data de aceite: ago. 2014

http://dx.doi.org/10.5335/rdes.v10i2.4138

^{*} Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Espírito Santo. Bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Espírito Santo. Telefone: (27) 3029-7280. E-mail: flemos.adriana@ gmail.com

^{**} Professora da Universidade Federal do Espírito Santo, atuando na graduação e nos cursos de mestrado e doutorado dos Programas de Pós-graduação em Educação e em Letras. Telefone: (27) 3335-2535. E-mail: maria-ameliadalvi@gmail.com ou maria.dalvi@ufes.br

estudos na área de videogames no Brasil. Segundo, porque a área de estudos de videogame como mídia "séria" – ou seia. como objeto, tema e fonte de estudos acadêmicos avançados que disponha de uma consistente tradição crítica - ainda não está consolidada internacionalmente, conforme visto em The Ethics of Computer Games, de Miguel Sicart (2011), The Art of Videogames, de Grant Tavinor (2009) e Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames, de Ian Bogost (2011). Por meio de sistemática revisão bibliográfica, purou-se que, apesar do trabalho conduzido principalmente pela pesquisadora Lynn Rosalina Gama Alves, da Universidade de Federal da Bahia, as pesquisas no Brasil ainda são periféricas e têm se tornado especializadas em processos didático--pedagógicos, com a criação de jogos para serem utilizados em aulas, como suporte no ensino-aprendizagem.

Em nossa pesquisa, que está sendo conduzida no Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Espírito Santo, existe, porém, uma preocupação crítico-teórica no que diz respeito aos videogames que fazem parte do mercado e aos quais a audiência em massa tem acesso. O videogame é uma mídia que teve relevância e influência ampliadas ao longo dos últimos 20 anos. Scott Rettberg (2008) declara que os jogos de computador ultrapassaram setores de entretenimento como os filmes de Hollywood, e que por isso seu "texto" tem impacto e influência na cultura contem-

porânea. Teorias que têm sido aplicadas ao estudo de textos literários estão sendo utilizadas na investigação dos videogames também. O autor declara que

[...] jogos de computadores e simuladores também têm um espaço na sala de aula de literatura, da mesma maneira que outros textos da cultura popular (filmes, televisão e letras de música de rock), estão sendo estudadas lado a lado com textos literários tradicionais (RETTBERG, 2008, p. 116).

A hipótese que formulamos ao iniciar os estudos do *videogame* no campo das ciências literárias está ancorada nas mesmas concepções que Freire (1981) tem do que é a leitura e do que é o objeto da leitura. Se antes de lermos o código escrito lemos o mundo, significa que se lê o videogame mesmo que seu texto não esteja integralmente ou privilegiadamente transcrito em palavras.

Ao mesmo tempo, preocupa-nos compreender que tipo de objeto é o videogame e por meio de que estudos teóricos ou aproximações teórico-metodológicas poderemos apreendê-lo. Desejando responder a essas inquietações e confirmar a hipótese feita (de que é possível estudar o videogame como objeto de leitura), imbricam-se em nosso trabalho contribuições teórico-metodológicas histórico-culturais, que atravessam os estudos literários e a história da escrita e da leitura.

História cultural

De acordo com Peter Burke (2006), a História Cultural é uma corrente que ganhou nova força na década de 1960, ficando conhecida como uma nova vertente de uma tradição bem mais antiga; essa nova vertente constitui-se como um estudo da história feito de maneira diferenciada, com o uso de hermenêutica e sensibilidade no processo de apreciação de documentos não oficiais. Essa visão diferenciada dos fatos no trabalho do historiador começou a se tornar mais evidente, de acordo com Sandra Jatahy Pesavento (2004, p. 13), aproximadamente no Século XX, com a queda de antigas metanarrativas (crise dos paradigmas). A mudança nas formas como os historiadores pesquisavam sobre os processos históricos se deu em um momento de questionamento a explicações já estabelecidas sobre os fatos, como aquelas dadas pela corrente historiográfica do Marxismo e da escola dos Annales. De acordo com a autora (2004, p. 15). uma nova história cultural trata-se de "pensar a cultura como um conjunto de significados partilhados e construídos pelos homens para explicar o mundo".

Para Peter Burke (2004, p. 20), a diferença dos pesquisadores filiados à História Cultural aqui privilegiada em relação ao que se fazia em outras perspectivas é que eles buscavam correlacionar às formas culturais entre si. Pesavento (2004) fala do caminho trilhado pelas ciências humanas, que se pautavam na busca de uma racionalidade que explicasse e oferecesse certezas sobre os fenômenos do mundo, o que contrastava com uma visão do real que fosse apoiada na sensibilidade. Para a autora, a histó-

ria é feita de cultura e a cultura é feita de representações sociais produzidas pelo povo em sua relação com o modo de produção dominante. Por isso, a autora fala de representações e de como a sociedade é construída e constituída dentro e por meio das práticas sociais. Nesse movimento pulsante, a sociedade se constitui historicamente, porque (2004, p. 39) "Indivíduos e grupos dão sentido ao mundo por meio das representações que constroem sobre a realidade." Conforme Chartier, em A História Cultural entre práticas e representações (2002, p. 16-17):

A historia cultural, tal como a entendemos, tem por principal objecto identificar o modo como em diferentes lugares e momentos uma determinada realidade social e construída, pensada, dada a ler.

Para Burke, a cultura é um conjunto de valores aprendidos por um homem dentro de uma sociedade. A ideia do autor é muito ampla, visto que existem culturas diversas dentre as classes sociais, entre homens e mulheres e entre pessoas de gerações diferentes. A noção de cultura fica assim, para Burke, paradoxal. Se por um lado, temos a concepção de cultura como um conjunto de valores, habilidades e ferramentas que são passadas de geração em geração de maneira aglutinadora, por outro, temos elementos que desestruturam essa homogeneidade. Por isso, a ideia de tradição é problemática. Burke então propõe que, dentro das discussões sobre a heterogeneidade cultural, há o par formado por cultura erudita e popular - cujas noções são complexas e cambiantes.

No bojo desse contexto teórico, utilizaremos as noções de apropriação e produção, além do estudo do livro e de sua materialidade segundo a leitura que faremos de Roger Chartier, um dos representantes dessa tradição teóricometodológica e ontológico-epistêmica de que lançamos mão.

O livro como mídia tecnológica

Hoje é normal que escutemos as pessoas se espantarem com a maneira rápida como a tecnologia mudou a vida do homem na era moderna, e a forma como esse homem se comunica, usando ferramentas que o auxiliam e dinamizam os processos de intermediação e interação entre as pessoas. Esses novos meios de comunicação, dos quais dispomos hoje para nos comunicar, tornam-se cada vez mais sofisticados a cada novo lançamento comercial das indústrias, e podemos pensar que a sofisticação dos meios de comunicação é algo recente. Esse processo de modernização acontece, porém, desde que a língua escrita foi criada e, por meio do tempo, foram e são criados cada vez mais novos meios de comunicação, em correlação com a proscrição ou reinvenção de outros.

No início desse processo, os humanos usavam pinturas nas cavernas para deixar suas mensagens e, como dito por Steven Fisher (2006 apud PAIVA, 2006), em 1º a.C., Júlio César já estava usando páginas de pergaminho em rolo, feitas

de papirus, para mandar ordens às suas tropas. Vera Lúcia Paiva (2006) é quem assina o artigo "O uso da tecnologia no ensino de línguas estrangeiras: breve retrospectiva histórica", no qual se discorre sobre esse e outros fatos históricos e se descrevem os caminhos percorridos pelos meios de comunicação até alcançar esse momento que vivemos no Século XXI.

As maneiras pelas quais Júlio Cesar utilizava o papiro mudaram o modo como ele passou a ser usado; na sequência, originou-se o códice, um livro no formato dos livros modernos, que era feito de páginas longas de papiros, divididas em pergaminhos. Roger Chartier, em A ordem dos livros: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII (1994), explicou que esse códice tinha um formato user friendly,²

É, enfim, inegável que o códex permita uma localização mais fácil e uma manipulação mais agradável do texto: ele torna possível a paginação, o estabelecimento do índex e de correspondências, a comparação de uma passagem com outra, ou ainda o exame do livro em sua integridade pelo leitor que o folheia (CHARTIER, 1994, p.102).

O códice fornecia ao leitor, com o uso do índice, mais mecanismos de busca, por exemplo. Séculos depois, Gutenbereg inventaria uma ferramenta impressora que, além de mecânica, era móvel. Mas o acesso aos livros não foi fácil, como argumenta Chartier (1994). De acordo com Cilza Carla Bignotto (1998), no artigo "O Computador e a Leitura 'Natural'",

O códex, que substituiu os rolos, lembra em aparência o livro atual; entretanto, suas folhas eram de pergaminho, matéria rara e cara; não havia numeração de páginas, e nem índice. Para economizar material, as palavras eram abreviadas; folhas eram raspadas para servir de suporte a um novo texto; as páginas eram grandes, e o livro, pesado. Além disso, havia as diferentes caligrafias dos copistas, e as ilustrações feitas à mão, que tornavam cada exemplar único (BIGNOTTO, 1998, p. 5).

Enquanto existiam *códices*, as camadas populares ainda utilizavam o velho *volumen* Grego. De acordo com Chartier, os novos leitores, ou seja, os leitores de códice, já liam textos que estavam fora do cânone literário – que compreendiam matérias educacionais, técnicas e novelas populares.

Bignotto argumenta que o livro foi mudando ao longo do tempo, pelo tipo de matéria prima utilizada, padronização de fonte, com a impressora e com o uso de papéis colados. O imaginário popular compreende que utilizar tecnologia significa usar o computador como suporte para o texto, quando, na realidade, o livro, em sua materialidade, já é um suporte aperfeiçoado pela tecnologia. Esse avanço na tecnologia do livro também mudou a maneira como a recepção desse livro se dá.

Ler um rolo de papiro, que precisa ser seguro com as duas mãos para se manter aberto, é diferente de ler um códex, que pode ser apoiado em uma mesa, deixando as mãos livres para anotar ou consultar outros livros; o que por sua vez é diferente da leitura de um livro impresso de bolso, que pode ser manuseado em qualquer lugar — e que se for perdido, não causará grande prejuízo ao dono (BIGNOTTO, 1998, p. 5).

Observando esse percurso, não é difícil entender por que as pessoas gostam tanto de tecnologia e, simultaneamente, porque ela nos assusta tanto. Elas sempre se preocuparam com isso. Para se comunicar bem, muito já foi feito: de pinturas nas rochas, gravação em pedra ou metal, seguido de linguagem escrita e toda a tecnologia que foi inventada para amparar as necessidades surgidas a partir disso. Da carta, comecamos a usar o telégrafo; então o telefone foi inventado, o gramofone, o rádio, a televisão e finalmente os computadores e videogames. Os modos de armazenar e divulgar informação para nos comunicarmos evoluíram desde a língua falada para a escrita, culminando no uso de imagens e sons digitais. O papiro, a caneta e a tinta usados para escrever: todos esses materiais simples eram tecnologias avançadas quando eles foram criados. No entanto, cada uma dessas inovações produziu, inicialmente, grande resistência e, na sequência, a necessidade de constituição de tradição crítica e teórica que desse conta de problematizar e compreender os impactos dessas novas tecnologias (dentre as quais, também, as mídias e suportes) na produção e apropriação cultural.

A tecnologia de áudio e vídeo certamente produziu um dos maiores impactos no conceito de comunicação humana. Antes do gramofone, as pessoas precisavam de performances em tempo real para que fosse possível escutar música; por exemplo, um membro da família tinha que tocar piano nas festas ou as pessoas tinham que ir a concertos. A

mudança que o avanço tecnológico proporcionou na vida social foi impactante tanto no campo dos relacionamentos privados e pessoais tanto quanto na forma como os conhecimentos educacionais eram transmitidas e em como essa transmissão acontecia. Paiva (2006) afirma que essa tecnologia de som ajudou os institutos de idioma, os professores e os estudantes, de maneira que esses puderam ter acesso à fala de nativos da língua que estava sendo estudada em sala de aula. Ela diz que, infelizmente, esses meios de comunicação de alto impacto na sociedade - como o cinema, o rádio e a televisão - não têm a mesma aceitação ou uso significativo dentro de espaços educativos.

Ainda sobre a leitura e a tecnologia, retornando ao pensamento de Chartier (1998) em A aventura do livro: do leitor ao navegador, entendemos que não houve uma ruptura e um fim da história do códice com o advento de Gutenberg: ao contrário, o códice continuou a ser usado por muito tempo e foi apropriado pelo livro impresso; e foi através da sua forma manuscrita que as cópias de publicações proibidas puderam circular. Acreditamos que a barreira enfrentada pelas novas mídias eletrônicas como objeto de estudo em campos científicos de materialidades tradicionais como a literatura tanto é embasada nas representações que temos dos livros, quanto na precariedade de leituras críticas e de discussões teórico--metodológicas específicas.

Roger Chartier e os conceitos de representação e de livro

As culturas nas quais estamos inseridos conjugam e tensionam representações do que seja o papel dos gêneros, do que seja educação, do que seja um livro, do que seja um romance e daí por diante, porque, como Pesavento (2004, p. 41) diz, "A força da representação se dá pela sua capacidade de mobilização e de produzir reconhecimento e legitimidade social. As representações se inserem em regimes de verossimilhança e de credibilidade, e não de veracidade". Para que haja um conjunto de representações, de noções do que essas sejam, deve existir uma sociedade que corrobore e que se configure por elas. Roger Chartier explica-nos a força das representações, pelas quais a sociedade se hierarquiza e se organiza, porque,

[...] em primeiro lugar, as operações de classificação e designação, mediante as quais um poder, um grupo ou um indivíduo percebe, se representa e representa o mundo social; em continuação, as práticas e os signos que levam a reconhecer uma identidade social, a exibir uma maneira própria de ser no mundo, a significar simbolicamente um status, uma categoria, uma condição; e, por último, as formas institucionalizadas pelas quais alguns "representantes" (indivíduos singulares ou instâncias coletivas) encarnam, de maneira visível e durável – "presentificam" – a coerência de uma comunidade (CHARTIER, 2002, p. 33-34).

Por isso, percebemos que é através de um sistema de tensionamento e flutuações identitárias, de rejeição e aceitação de certas práticas que as representações surgem e se estabilizam. "É neste sentido que as representações do mundo social 'produzem' a realidade deste mundo" (CHARTIER, 2002, p. 34). Para o autor:

As percepções do social não são de forma alguma discursos neutros: produzem estratégias e práticas (sociais, escolares, políticas) que tendem a impor uma autoridade à custa de outros, por elas menosprezados, a legitimar um projecto reformador ou a justificar, para os próprios indivíduos, as suas escolhas e condutas (CHARTIER, 2002, p. 17).

Em seu artigo "A construção estética da realidade" (2004a), Chartier investiga a criação por meio das antigas descrições de uma série de expressões que ajudaram a caracterizar, identificar e sistematizar a camada popular que era paupérrima na França do Século XVI. Esse movimento também originou obras que eram de cunho popular, marginais, como a novela *L'Aventurier Buscón*.

No artigo, Chartier se pergunta por que, dentre tantas obras de ficção, populares e muito similares, apenas o *Buscón* faz parte de um cânone literário francês. E por que é parte do cânone, sendo uma literatura carnavalesca e paródica? Para o autor, essa investigação o auxilia a sinalizar os elementos que tornam uma obra literária estável num cânone de uma nação, legitimando as representações que nela estão contidas. Assim, como dito pelo autor (CHARTIER, 1999, p. 7), "O progresso cultural da humanidade ocorre em ciclos, com mudanças nos eixos de poder e de conhecimento".

As nomeclaturas contidas no L'Aventurier Buscón, que estabeleciam uma ordem social entre os mendigos e que estavam inseridas nessas novas maneiras de representar o outro, significavam, para os grupos dominantes, uma ordem necessária para fundamentar a sociedade. Da mesma forma, a novela do Buscón trazia em si a diferença entre as duas classes e a representação de uma verdade que estava de acordo com a esperada pelos grupos dominantes.

A cultura marginal e, por conseguinte, a literatura que advém desses espaços, existe e se propaga porque, mesmo estigmatizadas, são experiências e vivências reais e que se sustentam entre um público que se identifica com essa produção. "Se podia realizá-lo é porque não era pura invenção, senão deslocamento e recomposição de fragmentos de realidade percebidos por cada um" (CHARTIER, 2004a, p. 50).

Essa estabilidade de uma obra dentro da literatura, segundo Chartier, advém de representações do que seja legítimo dentro do conceito de tradição literária - a qual compreende um conjunto de valores que um texto deve ter, valor esse que toma por autor um criador artístico. Esse valor e essa legitimação, segundo Chartier, não levam em conta os fatores que fazem parte do texto, além do papel criador do autor. Esses fatores poderiam ser, por exemplo, a interpretação, a crítica, a publicação, a circulação e a apropriação da obra literária. O que contribuiu pra essa noção de tradição amarrada ao autor, segundo ele, foi

[...] a permanência neo-platônica da oposição entre a pureza da ideia e sua inevitável corrupção pela matéria, a definição do "copyright", que estabelece a propriedade do autor sobre um texto considerado sempre idêntico a si mesmo, seja qual for a forma de sua publicação, e, até mesmo, o triunfo de uma estética pós-kantiana que julga as obras independentemente da materialidade de seu suporte (CHARTIER, 2012, p. 5).

O processo pelo qual um texto se materializa, isto é, passa da condição de ideias para finalmente se transformar em livro, segundo Chartier (2012), não se encerra somente no ato da escrita, quando o autor se põe a escrever todas as coisas que lhe vêm à mente, numa composição artística. Ao contrário disso, a escrita se processa num conjunto de escolhas que estabelecem os parâmetros sociais e históricos, dentre outros, que serão aproveitados no trabalho literário (entendido como um sistema). Esse intercâmbio de ordem simbólica entre o escritor e o mundo no qual ele vive e acontece também, segundo Chatier (2012), no processo por meio do qual esse texto passa ao ser recepcionado, interpretado e também publicado. Por causa da influência de vários atores, que modificam a materialidade desse trabalho, "é inútil querer distinguir a substância 'essencial' da obra [...]". Porém,

[...] essas múltiplas variações não destroem a ideia de que uma obra conserva uma identidade perpetuada, imediatamente reconhecível por seus leitores ou ouvintes (CHARTIER, 2012, p. 7).

Os autores que tiveram a percepção de que os escritores não são aqueles que escrevem os livros foram espanhóis, na Castela do Século de Ouro, conforme explica Chartier:

Os livros, manuscritos ou impressos, são sempre resultado de múltiplas operações que pressupõem decisões, técnicas e competências bem diversas. [...] O que está em jogo aqui não é somente a produção do livro, mas a do próprio texto, em suas formas materiais e gráficas (CHARTIER, 2012, p. 8).

Partindo dessa noção de que o manuscrito dos escritores é revisto, pontuado, corrigido e editado na gráfica, Chartier diz: "Daí uma pergunta fundamental: o que é um livro?" (CHARTIER, 2012, p. 10). Não entremos aqui na discussão sobre o ineditismo material da obra de arte e, portanto, de sua aura³, mas, Chartier discute que os direitos autorais, que asseguram a legitimação das cópias que podem ser feitas do "original" de cada livro, devem seguir parâmetros que certificam a imutabilidade das ideias empregadas pelo autor. Mas, se as ideias são livres, a forma com as quais o autor as emprega em seu texto são próprias dele e, nesse sentido, "foi necessário que elas fossem conceitualmente separadas de toda materialidade particular" (CHARTIER, 2012, p. 14).

O que é afirmado por Chartier (2012) é que o texto estável já esteve amarrado à grafia do autor, numa espécie de fetichismo que levou, outrora, "à fabricação de supostos manuscritos autógrafos que, de fato, eram cópias passadas a limpo de escritos previamente existentes" (CHARTIER, 2012, p. 15). Essa busca pela estabilidade da obra literária se deu, segundo Chartier, por meio de uma

busca pelo que fosse o seu original, o seu autor, formado por um conjunto de coerências pertinentes entre os textos atribuídos a esse, num processo de seleção que objetivaria exclusão e preferências, por algum material ou por outro, que fosse mais "legítimo", ou seja, é complexo compreender o livro como uma obra artística fruto de um pensamento único, que foi escrita por apenas um autor, sem intervenções que possam fazer com que seu senso de unidade seja desmantelado.

O livro não é um manuscrito amarrado pela caligrafia do autor, a materialidade do livro é composta por seu suporte, seu texto, suas ideias, e elas não são fruto único do trabalho do escritor. Esse produto cultural sofre influência no momento em que é escrito, porque o autor faz parte da sociedade e recebe influência dessa; e também no momento em que é editado, quando os profissionais gráficos corrigem, alteram, escolhem o material de impressão e o tamanho de letra, além de interferirem na unidade do projeto autoral.

Na perspectiva de Chartier, o livro não é, absolutamente, obra de produção intelectual individual, dado que o seu texto já vem imbuído de exterioridades que fazem parte de sua concepção, e na sua materialidade, pelo modo como ele é feito – editado, corrigido, alterado; fruto de várias mãos e atores que se condensam num trabalho que é o próprio processo em que os sentidos são produzidos.

Como dito anteriormente, a sociedade também seleciona o que deve servir para reforçar e afirmar representações que lhe são pertinentes sobre o modo de vida e o momento histórico.

Literatura, materialidade e obra

Até agora discutimos sobre a tecnologia empregada no advento do livro, desde o *papiro* até a primeira prensa móvel. Discutimos também como esse livro é representado hoje, também na composição da sua materialidade, como obra literária produzida por um autor. Chartier nos auxilia a desmistificar a ideia de que as obras literárias têm uma concepção pura, sendo essa pureza característica da escrita feita por um autor, com autoridade e legitimidade prévias e inabaláveis.

A materialidade dos livros é possível apenas graças a um conjunto de fatores que compreendem o processo pelo qual o texto se torna viável. Pelas mãos do editor que, por exemplo, seleciona o material, que indica um gênero, que pede alterações, que muda a letra e que diminui o texto, essa obra se torna corrente de acordo com as representações já vigentes no meio em que o escritor vive. Ao mesmo tempo, essa tradição legitima certas obras e não outras, como parte de um cânone literário, ou mesmo como editáveis ou não. Essa discussão é pertinente nessa pesquisa e é importante pensarmos nisso para entendermos porque o campo de estudos de literatura ainda não abarca materialidades ficcionais como o videogame como área de interesse, linha de pesquisa ou como "mídia séria". Talvez o processo que constituiu a história da escrita e da leitura, em sua correlação com o estudo sociocultural do impresso, possa ser apropriado em analogia para se pensar a área de game studies. Compreendemos que isso não é apenas uma questão acadêmica, mas tem relação com os modos como a sociedade vê o videogame, como mídia, como objeto cultural e também, como vê os processos de apropriação que se dão por meio dele.

O *videogame* como materialidade textual

No texto Beyond Remediation: The Role of Textual Studies in Implementing New Knowledge Environments, Alan Galey et al. (2011) discutem principalmente o paradoxo dos estudos dos obietos culturais como novas tecnologias digitais. Se, por um lado, não há como pensar em artefatos físicos que possam ser transformados em digitalizações e continuar com os mesmos atributos, ou seja, oferecendo as mesmas apropriações, por outro, a cultura é passada de geração em geração e o seu avanço tecnológico vai, de uma maneira ou de outra, incorporar-se de forma diferente. Para o autor, em consonância com as ideias de Chartier, não é possível estudar a leitura ou o livro sem pensar em sua história, e por isso o paradoxo: pensar no estudo da tecnologia e da leitura em relação à sua representação mais física - o livro ou o manuscrito. Afinal, devemos pensar

na leitura do *videogame*, que segundo Alan Galev já entra na categoria de "digital narrative, assim como electronic literature e videogames" (GAILEY, et al., 2011, p. 234), incorporando métodos tradicionais de estudos de texto a novas formas multimidiáticas. De acordo com o autor, por meio do estudo textual (Textual Studies) é possível fazer uma leitura da história das práticas de produção e apropriação de textos, correlacionando passado, presente e futuro, de maneira a compreender as implicações técnicas das novas culturas de textos digitais, unindo o tradicional e o inovador. As conclusões de Galey ao fim de seu texto são de que não é possível mais compreender a leitura da história como se essa fosse

A narrativa na qual uma tecnologia faz com que outra desapareça (pro bem ou mal dessa) não mais se sustenta nos estudos textuais contemporâneos; ao contrário, historiadores de livros como Roger Chartier (1995), Peter Stallybrass (2002), e Adrian Johns (1998; e Apud Grafton, Eisenstein, e Johns 2002), e historiadores de mídia como Lisa Gitelman (2006), têm nos levado a considerar como as tecnologias escritas se intercalam e se modificam, e como essas tecnologias estão implicadas em práticas de leitura que têm suas próprias histórias (GAILEY et al., 2011, p. 395).

Outra afirmação de Galey é de que hoje não é mais possível, com a quantidade de dispositivos e de formas de mídias digitais, que os estudiosos se mantenham em estudos superficiais sobre esse ou aquele formato. É preciso especificidade e profundidade na leitura dessas novas tecnologias. Pensando além da questão "existe um futuro para os livros?", Galey argumenta que os estu-

diosos precisam fazer parte dessas novas formas digitais, as quais se configuram em muitos esquemas de leitura e que não podem mais ser estudadas como foi feito no passado, seguindo a simples alcunha de estudo do objeto "livro".

Em artigo intitulado "Languages, books and reading from the printed world to the digital text", Chartier (2004b) fala sobre o texto digital e seu idioma, afinal, para ele, o inglês se tornou uma língua franca no universo digital, fazendo com que as produções tenham essa dimensão universal. Ademais, o autor afirma que é preciso entender a história das publicações para entender como lê-las. Com a quantidade de materialidades que temos à nossa disposição hoje, dão-se diferentes leituras:

Em se tratando de ordem do discurso, o mundo eletrônico cria uma tripla ruptura: ele provê uma nova técnica pra inscrever e disseminar a palavra escrita, ele inspira um novo relacionamento com os textos, e ele impõe uma nova forma de organização para esses textos (CHARTIER, 2004b, p. 1426).

Para Chartier, a leitura digital, pela primeira vez na história,

[...] combina a revolução do meio tecnológico de reprodução da palavra escrita (como a invenção da prensa móvel), a revolução na mídia da palavra escrita (como a revolução do codex), e uma revolução no uso e na percepção do texto (como em várias revoluções na leitura) (CHARTIER, 2004b, pp. 142-1437).

Ao pensar o trabalho de um autor de teatro e um tipógrafo, que alteraram a maneira como uma peça de teatro seria interpretada, para então reescrevê-la e reimprimi-la, Chartier conclui que [...] o papel que o autor pode ter, junto com outros (editoração, gráfica, tipógrafos, editores) no processo sempre coletivo que dá ao texto sua materialidade: em contraste com uma ausência de leitores, nos lembra de que o significado do texto é uma produção histórica, situada numa encruzilhada entre habilidades e expectativas dos leitores e dos designers, ambos gráficos e discursivos, que organizam os objetos que são lidos. Ao firmar que "novos leitores [...] constroem novos textos, e que seus significados são uma função de suas novas formas," McKenzie nos leva a considerar a relação que conecta a variedade de formatos nos quais as palavras escritas podem ser apresentadas, a definição da audiência e de seus potenciais leitores, e o significado que aqueles leitores atribuem aos textos que eles se apropriam (MCKENZIE, Bibliography and the Sociology of Texts, p. 20, Apud CHARTIER, 2004b, p. 148-1498).

Reforçamos que o livro é um objeto cultural tecnológico; mas a capacidade de materialização de obras de ficção ultrapassou esse aparato tecnológico. Um livro não é materializado por um só autor, na mesma medida em que um jogo de videogame também não o é. A ficção do jogo de *videogame* atravessa processos análogos ao da produção de um livro. Um jogo de *videogame*, assim como um livro, faz parte de uma rede de representações, sem as quais a concepção de sua materialidade não seria possível. O videogame é inserido numa comunidade que criou uma série de representações apropriadas e ressignificadas, e a ficção do jogo de videogame segue esses mesmos parâmetros de validação. O jogo de videogame é um objeto cultural midiático de alta tecnologia que compreende uma ficção por meio de um jogo.

Entendemos que a materialidade das novas mídias também muda a maneira como o texto é recebido e lido. Porque, se um texto no suporte material (livro) é lido com o virar de páginas, com leitura de letras e palavras e pausas, com o peso da encadernação e o uso de marca-textos ou mesmo de consulta às notas de edição, um texto eletrônico é lido numa outra dinâmica.

O texto de um videogame é lido ainda numa terceira dimensão, com o uso de imagens dinâmicas, interpolada pela leitura e escuta de diálogos ou leitura de textos escritos que fazem parte do contexto do jogo, além da imersão espacial e sensorial produzida pela tela da televisão em conjunção com o controle que vibra e com a trilha sonora ou efeitos sonoros. Chartier (1998) argumenta que a falta da materialidade do suporte do livro, que acontece na leitura de textos eletrônicos, faz com que o leitor se distancie do próprio texto, porque o enxerga mais recortado e livre das limitações editoriais, como se desmaterializassem o objeto, distanciando o leitor desse. Podemos compreender, então, porque é difícil a concepção inicial do videogame como objeto também textual, porque esse está ainda mais desmaterializado do que o texto digitalizado. Mas é na análise das palavras de Chartier que encontramos razões para que o estudo dessa mídia seja ainda mais validado. Um estudioso preocupado em entender a história de sua cultura, segundo ele,

[...] não deve sustentar um discurso utópico ou nostálgico, mas mais científico, que apreenda em conjunto, mas cada um em seu lugar, todos os atores e todos os processos que fazem com que um texto se torne um livro, seja qual for a sua forma. Esta encarnação do texto numa materialidade específica carrega as diferentes interpretações, compreensões e usos de seus diferentes públicos. Isto quer dizer que é preciso ligar, uns com os outros, as perspectivas ou processos tradicionalmente separados (CHARTIER, 1998, p. 18-19).

Ou seja, é preciso olhar cientificamente para o objeto de estudo (texto) e enxergá-lo em qualquer que seja sua forma, mas, entendendo, principalmente e primordialmente, que essas diferentes materialidades produzirão outras compreensões e outros públicos. Podemos dizer que, segundo palavras de Chartier, o estudo de outras materialidades textuais propiciará um alargamento das teorias tradicionais relacionadas ao estudo da história da escrita e, principalmente, da leitura:

[...] deve-se considerar o conjunto dos condicionamentos que derivam das formas particulares nas quais o texto é posto diante do olhar, da leitura ou da audição, ou das competências, convenções, códigos próprios à comunidade à qual pertence cada espectador ou cada leitor singular (CHARTIER, 1998, p. 19).

Como já havíamos afirmado, novas leituras se originam de novos formatos, de novas configurações e de novas materialidades. Encerramos nossas considerações retomando Chartier: As telas do presente não são apenas reprodução de imagens que precisam ser contrastadas com a cultura da palavra escrita. Elas, de fato, são reprodução da palavra escrita. Por isso, elas significam imagens, fixas ou móveis, sons, palavras ditas, e música, mas acima de tudo, elas transmitem, multiplamente, talvez em um incontrolável excesso, a cultura escrita. E, mesmo assim, nós não sabemos como essas novas mídias oferecidas aos leitores transformam a maneira como eles leem. [...] Como nós podemos caracterizar a leitura de um texto eletrônico? (CHARTIER, 2004b, p. 151).

Algumas considerações

Pensamos que a hipótese levantada ao começo do artigo, de que o videogame pode ser lido, é válida. Primeiramente porque essa leitura considera o videogame como um objeto cultural. Além disso, é importante considerar que tipo de leitura um objeto cultural popular como o videogame permite, através e por meio de sua materialidade. É necessário, sobretudo, o desenvolvimento de novas estratégias que proporcionem condições de que esse objeto possa ser apreendido em sua especificidade, mas que, ao mesmo tempo, sejam estratégias que não desvinculem este objeto cultural e sua leitura das práticas de leitura já existentes. Afinal, não há uma ruptura entre o antigo e o novo; as tecnologias não surgem de maneira sequencial, mas em paralelo e em continuidade.

Videogame as a textual materiality in a historical-cultural perspective

Abstract

This article is an excerpt of a research project entitled "Literatura, Videogames e Leitura: intersemiose e multidisciplinaridade" that has been conducted in a post-graduation course in Literature at Universidade Federal do Espírito Santo. In this text it is discussed the concepts of the Cultural History, historiographical wave of research, according to the ideas of representation, appropriation, materiality and text support in parallel with the materiality and support of the videogame, understood here, in this work, as an electronic medium - that is, at the same time represents a totally new kind of language, textuality and generality that are part of the history of the practices of production and appropriation of culture. The methodology used here, bibliographicaldocumental, reveals contact points between the Chartier's (1998) conceptions of electronic text and the videogames. The results of the research point to the proposal of new theoretical and methodological practices in the panorama of game studies.

Keywords: Cultural History. Reading. Multimedia. Videogame. Roger Chartier.

Notas

Esse tipo de jogo pode ser chamado jogo digital ou videogame. Para fins de nomeclatura, institui-se nesse estudo que, apesar das várias nomeclaturas utilizadas por estudiosos do ramo, a pesquisa se concentra nos jogos que são feitos para serem jogados em consoles. Alguns deles, no entanto, têm versões produzidas para computadores. Para Grant Tavinor (2009), o termo videogame é uma cunhagem que faz alusão a qualquer jogo digital, seja ele jogo de computador ou jogo eletrônico. A nomeclatura também é amplamente usada na série de livros teóricos de Mark Wolf e Bernard Perron (Video Game Theory Reader 1 e 2, 2003), o uso do termo vídeo game ocorre como palavras separadas, o que é devidamente explicado nas obras mencionadas.

- ² Termo que denota uma ferramenta que seja de fácil uso, para o português "usabilidade".
- Conceito abordado no livro A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica, de 1935, de Walter Benjamin, tratando das questões do impacto das tecnologias digitais na reprodução e acesso de obras de arte.
- 4 [...] digital narrative, such as electronic literature and video games.
- ⁵ The narrative in which one technology drives out another (for better or worse) no longer holds much force in contemporary textual studies; rather, book historians like Roger Chartier (1995), Peter Stallybrass (2002), and Adrian Johns (1998; and in Grafton, Eisenstein, and Johns 2002), and media historians like Lisa Gitelman (2006), have prompted us to consider how writing technologies overlap and change each other, and how those technologies are implicated in reading practices that have their own histories.
- Regarding the order of discourse, the electronic world thus creates a triple rupture: it provides a new technique for inscribing and disseminating the written word, it inspires a new relationship with texts, and it imposes a new form of organization on texts.
- [...] combines a revolution in the technical means for reproducing the written word (as did the invention of the printing press), a revolution in the medium of the written word (like the revolution of the codex), and a revolution in the use of and the perception of texts (as in the various revolutions in reading).
- 8 [...] the role that the author can play, along with others (the publisher, the printer, the typesetters, the editors) in the always collective process that gives texts their materiality; in contrast to an absence of readers, it reminds us that the meaning given to a text is a historical production, located at the crossroads of the abilities or expectations of the readers and of the designs, both graphic and discursive, that organize the objects being read. In stating that "new readers... make new texts, and that their new meanings are a function of their

- new forms," McKenzie leads us to consider the relationship that connects the varied forms in which written works are presented, the definition of the audience of their potential readers, and the meaning that those readers attribute to the texts they appropriate.
- The screens of the present are not screens of images that are to be contrasted to the culture of the written word. They are in fact screens of the written word. Granted, they convey images, both fixed and moving, sounds, spoken words, and music, but above all they transmit, multiply, perhaps in an uncontrollable excess, the written culture. And yet we do not know how this new medium offered to readers transforms how they read. [...] How might we characterize the reading of an electronic text?

Referências

ALVES, Rosalina Gama Alves. Games: desenvolvimento e pesquisa no Brasil. In: NASCIMENTO, Antonio Dias; HETKO-WSKI, Tânia Maria. (Org.). *Educação e contemporaneidade*: pesquisas científicas e tecnológicas. Salvador: Edufba, 2010, v. 2, p. 100-120.

BIGNOTTO, Cilza Carla. O computador e a leitura "natural". *Leitura*. *Teoria & Prática*, Campinas-SP, v. 32, n. 32, p. 3-10, dez. 1998.

BOGOST, Ian. *Persuasive games:* the expressive power of videogames. Cambridge: MIT, 2007.

BURKE, Peter. ¿Que és la historia cultural?. Trad. de Pablo Hermida Lazcano. Barcelona: Paidós Ibérica, 2006.

CHARTIER, R. A aventura do livro: do leitor ao navegador. Trad. de Reginaldo de Moraes. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo; Edunesp, 1998.

_____. A aventura do livro: do leitor ao navegador. Trad. de Reginaldo de Moraes. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999. Disponível em: http://74.54.97.18/~lorem401/erica/arquivoserica/livro/erica-mioloADL. pdf>. Acesso em: 12 mar. 2013.

______. A construção estética da realidade
- vagabundos e pícaros na idade moderna.
Tempo, Rio de Janeiro, v. 9, n. 17, p. 33-51,
jul. 2004a.
______. A história cultural entre práticas
e representações. Trad. de Maria Manoela
Galhardo. 2. ed. Portugal: Difel, 2002.
_____. A ordem dos livros: leitores, autores
e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV
e XVIII. Trad. de Mary Del Priore. Brasília:
Editora Universidade de Brasília, 1994.
_____. Languages, books, and reading from
the printed word to the digital text. In: Critical Inquiry, n. 31, The University of Chicago
Press, 2004b. p. 133-152.

_____. Literatura e cultura escrita: estabilidade das obras, mobilidade dos textos, pluralidade das leituras. Escola São Paulo de Estudos Avançados. 2012. Disponível em: http://www.espea.iel.unicamp.br/textos/IDtextos_138_pt.pdf>. Acesso em: 18 jan. 2013.

FREIRE, Paulo. A importância do ato de ler. São Paulo: Cortez, 1981.

GALEY, Alan et al. Beyond Remediation: The Role of Textual Studies in Implementing New Knowledge Environments. In: *New Technologies in Medieval and Renaissance Studies* 3. 2011, p. 21-48.

PAIVA, Vera Lucia Menezes de Oliveira e. O uso da tecnologia no ensino de línguas estrangeiras: breve retrospectiva histórica. In: 7º Encontro do Celsul (Centro de Estudos Linguísticos do Sul), 2006, Pelotas. Programação e Resumos. Santa Maria: Gráfica Editora Pallotti, 2006. p. 68-68.

PERANI, Letícia. Game Studies Brasil: um panorama dos estudos brasileiros sobre jogos eletrônicos. In: COLÓQUIO INTERNACIONAL SOBRE A ESCOLA LATINO-AMERICANA DE COMUNICAÇÃO - CELACOM, 2008, XII, São Bernardo do Campo. *Anais...* São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2008.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. *História e história cultural*. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

RETTBERG, Scott. Games/Gaming/Simulation in a New Media (Literature) Classroom. In: DAVIDSON, Drew (Org.). *Beyond fun:* serious games and media. ETC Press, 2008. p. 110-117.

SICART, Miguel. The ethics of computer games. The MIT Press, 2011.

TAVINOR, Grant. The art of videogames. Malden MA: Wiley Blackwell, 2009.