

Cultura da Interface nos Jogos Digitais: simultaneidade e memória no *Diablo III*

Camila de Ávila^{1*}Gustavo Daudt Fischer¹Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação, Brasil¹

RESUMO

O presente artigo busca fazer uma reflexão inicial, a partir de algumas telas e informações sobre o jogo *Diablo III*, da *Blizzard Inc.*, sobre a proposta da simultaneidade como uma virtualidade, uma memória que se atualiza nos games, pensados inscritos em uma tecnocultura audiovisual. Partimos da ideia de inscrever o *game* enquanto uma interface cultural (MANOVICH, 2001) uma definição que permite pensá-lo como resultante da coalescência entre devires imagéticos e maquínicos. A partir daí, elaboramos algumas incursões sobre *Diablo III* no que diz respeito à perspectiva da simultaneidade e como ela pode ser problematizada da interface gráfica do jogo até sua presença como memória do jogo.

Palavras-chave: Cultura da interface, simultaneidade, memória, jogos digitais, *Diablo III*.

1 INTRODUÇÃO

Em função de que muitas formas de cultura e sua consequente distribuição se baseiam, atualmente, em redes de computadores, pode-se afirmar que cada vez mais passamos a interagir com dados que são hegemonicamente culturais: música, fotografias, textos, filmes, ambientes virtuais, jogos. Ou seja, não estamos simplesmente conectados a um computador, mas sim a uma cultura codificada em formato digital (MANOVICH, 2001) [16]: o computador como máquina de mídia universal. Para melhor descrever essa interface homem-máquina-cultura, nada melhor que tratá-la como “interface cultural”, onde o computador nos apresenta formas e permite que possamos interagir com os dados culturais. Mas o que seria exatamente uma interface? Se optarmos pela definição simplificada, o termo faz referência a “softwares que dão forma à interação entre usuário e computador. A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra” (JOHNSON, 2001) [14]. Um computador, portanto, é uma máquina algorítmica e, como todas as máquinas, funciona através de regras de operação específicas e codificadas as quais utilizam sinais e símbolos em sua linguagem - também como forma de pensamento (da máquina).

Os seres humanos pensam através de palavras, conceitos, imagens, sons, associações. Um computador que nada faça além de manipular sequências de zeros e uns não passa de uma máquina de somar excepcionalmente ineficiente. Para que a mágica da revolução digital ocorra, um computador deve também

representar-se a si mesmo ao usuário, numa linguagem que este compreenda. (JOHNSON, 2001) [14]

Para reforçar o entendimento por interface relacionando homem-máquina, podemos dizer que a definição pode se referir às formas pelas quais o usuário interage com um computador, incluindo dentre essas maneiras dispositivos físicos de entrada e saída (monitor, teclado, mouse). Ao tratarmos de jogos digitais, sabemos que há uma interação homem-máquina onde não há passividade tanto do operador quanto do computador: ambos são constituídos por ações². Afim de que ocorra uma iluminação da revolução digital, é necessário que o computador represente a si mesmo para o usuário, a partir de uma linguagem que o mesmo compreenda. Eis a importância da metáfora para conceituar toda uma organização de dados de um computador³: é o idioma principal da interface gráfica contemporânea.

Segundo Manovich (2001, tradução nossa) [16], “a linguagem das interfaces culturais é em grande parte composta de elementos de outras formas culturais já familiares”. Com um breve movimento de olhar pelo “retrovisor”, podemos afirmar que os princípios da interface humano-computador tais como a manipulação direta de objetos na tela, janelas sobrepostas, sua exibição icônica e seus menus ativos foram sendo desenvolvidos aos poucos ao longo do tempo, no início da década de 1950 ao iniciar a década de 1980: surgem sistemas comerciais como a Xerox Star (1981), Apple Lisa (1982) e o Apple Macintosh (1984). A partir desse marco, os mesmos se estabelecem como prática para operar o computador e, por consequência, uma linguagem cultural por si só.

Além do conceito de interface cultural, é importante, a partir do nosso lugar de fala, entender que estamos em uma cultura produtora de imagens técnicas e que estas não só se tornam mediações entre o homem e o mundo, mas carregam traços de diferentes devires. Assim, por conta de o observável ser (re)produzido por aparelhos (tela, interface, jogo), identifica-se aqui uma imagem técnica cujo tipo de imagem carrega não somente linhas de programação, mas também qualidades audiovisuais e lúdicas, embora viabilizadas por uma programação a qual podemos dizer que se constitui por caixa-preta: o que se vê é apenas o *input* e o *output*. Para Flusser (1995) [10],

* E-mails: ca.avila@gmail.com
gfischer@unisinos.br

² Para Galloway (2006), jogos são ações. As ações não são feitas só pelo jogador, mas também existem ações referentes à máquina. Poderíamos, talvez, provocar Galloway e entender que as relações de “ação” poderiam englobar quaisquer produtos que estejam sendo “negociados” entre homem e máquina (uso de um editor de texto, planilha, e-mail, etc).

³ Um exemplo: a interface Macintosh introduzida pela Apple em 1984 usa a metáfora de arquivos e pastas organizados em um desktop.

as imagens técnicas, longe de serem janelas, são imagens, superfícies que transcodificam processos em cenas. Como toda imagem, é também mágica e seu observador tende a projetar essa magia sobre o mundo. O fascínio mágico que emana das imagens técnicas é palpável a todo instante em nosso entorno. (FLUSSER, 1995) [10]

O presente artigo busca fazer uma reflexão a partir do jogo *Diablo III*, da *Blizzard Inc.*, afim de perceber nesta interface cultural de que maneira o game apresenta formas próprias, ou específicas. Entre diversas questões que nos provocam, queremos propor a ideia de simultaneidade como uma característica *durante*, um importante devir dos games. Ou ainda, como uma memória que atravessa cada frame. Ainda que de forma preliminar, nosso ingresso por *Diablo III* nestes termos já colocados visa abrir as primeiras portas relativas à essa noção de simultaneidade.

2 CULTURA DA INTERFACE E DIABLO III



Figura 1: Da esquerda para direita: Diablo I, Diablo III e Diablo II respectivamente. Fonte: Deviant Art⁴.

É bastante comum nos depararmos com toda uma computadorização das tendências da cultura de um modo geral. Todos os meios criam sua própria interface, e em mídias digitais somos expostos a uma experiência estética dessa interface. Vale trazer a ideia de Peter Weibel (2000) [19] ao dizer que nós não possuímos acesso ao mundo, mas sim a uma interface do mundo. Em seu livro, Johnson (2001) [14] afirma que

somos fixados na imagem não porque tenhamos perdido a fé na realidade, mas porque as imagens têm agora enorme impacto sobre a realidade, a tal ponto que a antiga oposição imagem-realidade realmente não opera mais. (...) as tecnologias, ao surgir, possuem invariavelmente a aura da irrealidade, depois marcham a passo regular rumo ao mundo natural. (JOHNSON, 2001, p.28) [14]

Para Manovich (2001) [16], há uma possível lógica executável por meio do arquivamento assim como uma linguagem das interfaces gráficas, com uma compreensão fácil pelo operador em

⁴ Disponível em: <<https://www.deviantart.com/holyknight3000/art/Diablo-15th-Anniversary-273344703>> Acessado em 31 de julho de 2018.

⁵ In organizing this book I wanted to highlight the importance of the interface category by placing its discussion right in the beginning. The two sections of this chapter present the examples of different issues raised this category -- but they in no way exhaust it. In "The Language of Cultural Interface" I introduce the term "cultural interfaces" to describe interfaces used by stand alone hypermedia (CD-ROM and DVD titles), Web sites, computer games and other cultural objects distributed via a computer. I think we need such a term because as the role of a computer is shifting from being a tool to a universal media machine, we are increasingly "interfacing" to

função de sua bagagem composta por diversos formatos culturais que o são familiar e, portanto, anteriores ao atual. Sendo assim, observa-se que, ao longo da história das tecnologias, as interfaces são resultados decorrentes do acúmulo de inúmeros arquétipos de tela: "a estática (pintura), a dinâmica (cinema e vídeo), em tempo real (inaugurada pela invenção do radar) e interativa (altamente presente nos softwares e por consequência na web) e também das características das evoluções do campo dos estudos de interação humano-computador (HCI), do cinema e do impresso" (MANOVICH, 2001) [16].

Eu introduzi o termo "interfaces culturais" para descrever as interfaces usadas pela hipermídia autônoma (CD-ROM e DVD títulos), sites, jogos de computador e outros objetos culturais distribuídos através de um computador. Acho que precisamos de um termo, pois como o papel do computador está se deslocando de ser uma ferramenta para uma máquina de mídia universal, estamos cada vez mais "interfaceando" com dados predominantemente culturais: textos, fotografias, filmes, músicas, documentos multimídia, ambientes virtuais. Portanto, a interface humano-computador está sendo complementada pela interface humano-computador-cultura, que eu abrevio como "interface cultural"⁵. (MANOVICH, 2001, p.79, tradução nossa) [16]

Há um senso de conexão para uma cultura, onde existem "dados para dar sentido a outros dados" (JOHNSON, 2001) [14], sendo esta uma faísca para pensarmos o software introduzido na história de nossa cultura. Ou seja, ainda para Johnson (2001) [14], as interfaces "são softwares que dão forma à interação entre usuário e computador", sendo este um exercício a fim de transformar os zeros e uns em símbolos gráficos com a intenção de facilitar o entendimento do usuário. Quando criamos um trabalho em meio às novas mídias pode-se dizer que estamos construindo uma interface para um banco de dados, porém toda a experiência que cada usuário tem é diferente e isso pode traduzir distintos bancos de dados na interface conforme essa experiência.

Para Manovich (2001) [16],

ícones e janelas múltiplos e simultaneamente ativos de GUI se tornam os quadros e *hyperlinks* múltiplos e simultaneamente ativos dessa obra de arte da internet. Cada ação ou muda o conteúdo de um único quadro ou cria novo(s) quadro(s). Em ambos os casos, o "estado" da tela é afetado como um todo. O resultado é um novo cinema onde a dimensão sincrônica não é mais dependente da dimensão diacrônica, o espaço não é mais dependente do tempo, a simultaneidade não é mais dependente da sequência, a montagem dentro de um plano não é mais dependente da montagem no tempo. (MANOVICH, 2001, p.273) [16]

O jogo *Diablo III*⁶ (Figura 2), da *Blizzard Inc.*, é um jogo de RPG de ação (*Role-Playing Game*) onde sua própria história segue a de seu antecessor *Diablo II: Lord of Destruction* após 20 anos dos acontecimentos que marcaram o seu fim. Temos um jogo que continua o mesmo (visão isométrica), porém faz uso de recursos das novas tecnologias reproduzindo um mundo completamente 3D e interativo, sendo possível destruir o próprio cenário do jogo. Para

predominantly cultural data: texts, photographs, films, music, multimedia documents, virtual environments. Therefore, human-computer interface is being supplemented by human-computer culture interface, which I abbreviate as "cultural interface."

⁶ Jogo de RPG de ação (*Role-Playing Game*), onde o jogador escolhe uma das cinco classes disponíveis (7 com a expansão) e se aventura em um universo fantasioso e ameaçador, com novas habilidades e equipamentos e com um nível de personalização de personagem mais apurado de que seu antecessor *Diablo II*. Fonte: Site Blizzard Inc. Disponível em < <https://us.diablo3.com/pt/> > Acessado em 27 de julho de 2018.

Bolter e Grusin (2000, tradução nossa) [5], “um meio é aquilo que remedia. Aquilo que se apropria das técnicas e significados sociais de outra mídia e cuja pretensão é dar-lhes vida ou repaginá-las em nome do real”⁷.



Figura 2: Diablo II e Diablo III respectivamente. Imagem produzida pela autora.

Podemos afirmar que os jogos de computador possuem forte influência dos jogos de tabuleiro a partir de sua estrutura básica: a sua interface. Foi preciso criar toda uma alfabetização visual para os usuários de videogame. Esse “empréstimo” dos elementos de outras mídias já existentes proporcionam toda uma familiaridade e algum tipo de referencial para essa nova mídia. Para Mark J.P. Wolf,

games com gráficos representacionais muitas vezes se apoiam em convenções de outras mídias audiovisuais, e progressivamente, em convenções estabelecidas nos primeiros videogames, dando-lhes uma familiaridade intrínseca que permite aos jogadores começar jogando sem ter de aprender a interface. (WOLF, 2003) [20]

Considerando a perspectiva da interface cultural, o que seria então o ato de jogar⁸? Huizinga (2000) [13] sugere como definição de jogo uma ação lúdica em conjunto a um ato voluntário caracterizado como um escape da vida real, com limitação de tempo e espaço, contemplando uma ordem mesmo que temporária. Ou ainda, o jogo como uma qualidade de ação. Galloway (2006) [11] traz a seguinte linha de pensamento: se as fotografias são imagens e se os filmes são imagens em movimento, então os videogames são ações. Ou seja, para o autor jogos são ações tanto do operador (jogador) quanto da própria máquina, onde tais ações podem estar na diegese ou fora dela. Se excluirmos a participação ativa de jogadores e máquinas, os videogames passariam a ser meros códigos de um computador estático. Existem, sim, ações que são

⁷ “A medium is that which remediates. Is is that which appropriates the techniques, forms and social significance of other media and attempts to rival or refashion them in the name of the real” (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 65)

⁸ Sabemos que o ato de jogar (*gameplay*) vai além e não se reduz somente a tela. Porém o interesse que aqui se faz presente é partir dos vestígios, pistas que vêm do âmbito da imagem técnica/interface gráfica do game.

realizadas por quem joga, mas do mesmo modo existem várias outras realizadas pela máquina (podendo ser uma resposta a alguma ação do jogador como algo já existente na natureza do jogo). Para entender os videogames, é necessário entender como essa ação existe no jogo, atentando para suas inúmeras variações e intensidades. O jogo e/ou videogame é um meio baseado em ação por conta de seus modos de ser e agir, que vão se atualizando e se desenvolvendo simultaneamente, a partir de técnicas, práticas, atitudes, tanto comunicacionais quanto tecnológicas.

Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos. Em toda a parte, encontramos, presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida “comum”. (HUIZINGA, 2000, p. 7) [13]

Um videogame, portanto, é um objeto cultural, ligado à história e à materialidade, composto por um dispositivo computacional eletrônico e um jogo simulado em software (Figura 3). Portanto, é um meio cultural envolvendo um grande número de máquinas orgânicas e inorgânicas. As interfaces dos jogos e sua mecânica, são lugares onde os principais modelos de funcionamento físico, sensorial e cognitivo são evidentes e encenados – “espaços onde subjetividades maquínicas normativas são construídas” (PARISI, 2017) [16]. Em seu livro *The Game Player's Duty: The User as an Assemblage of the Parts*, Claus Pias (2011) [18] observa a relação entre jogadores e máquinas de jogar. Pias (2011) [18] propõe, em vez disso, que o usuário se torne componente das máquinas com as quais faz uso por meio de um processo de subjetivação maquínica. Quando concordamos em jogar um jogo de livre escolha, o jogador toma para si a responsabilidade de responder às solicitações que a máquina faz; sendo que qualquer identificação de abandono feito pela máquina deste dever do operador, o mesmo é “punido com uma morte simbólica”. Como explica Pias (2011) [18]:

Um programa de jogo é [...] não apenas um conjunto de instruções, uma espécie de código de leis para o mundo do jogo em particular, que tenho o dever de seguir quando estou na companhia de computadores, mas ao mesmo tempo também um agente da polícia que monitora precisamente minhas ações⁹. (PIAS, 2011, tradução nossa) [18]

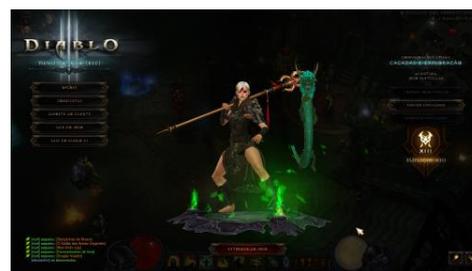


Figura 3: Print da tela de Diablo III. Imagem produzida pela autora.

Não há, portanto, interação sem comportamento visual ou tátil: o computador precisa ser “humanizado”. Segundo Pias (2011) [18],

⁹ A game program is [...] not only a set of instructions, a kind of law code for the world of the particular game, that I have a duty to follow when I am in the company of computers, but at the same time also a police agent that precisely monitors my actions. (PIAS, 2011)

“o usuário também precisa ser habituado à máquina, com uma união (ou sutura) dos corpos humanos e da lógica da máquina [...] necessária para que o próprio usuário se torne ‘em forma de máquina’”. Podemos observar que os jogos acabam por ser (em último caso) “um teste da compatibilidade” entre humano-máquina: “os humanos passam neste teste quando “adquirem a capacidade de funcionar como componentes da máquina” (PIAS, 2011) [18], mesmo que as possibilidades do jogo e toda sua estrutura são simplesmente incompatíveis com seus corpos.

Em meio a cultura de novas mídias e as interfaces culturais, há uma cultura de código aberto, o que significa termos interfaces abertas: “liberdade de se conectar a imagens técnicas”¹⁰ (GALLOWAY, 2012, tradução nossa) [12]. Tal código aberto devemos encarar como um artifício comunicativo, como qualquer outro. A partir desse movimento, pode-se fazer uma reflexão quanto a mídia em geral (incluindo os jogos digitais) de que mediar é, portanto, criar interfaces e que “mediação em geral, é apenas uma petição em particular, e portanto, os ‘novos’ meios são, na verdade, todos os artefatos e vestígios do passado que aparecem em um presente em constante expansão”¹¹ (GALLOWAY, 2012, tradução nossa) [12]. Para fomentar e enriquecer a discussão das interfaces culturais, discutiremos a simultaneidade como uma qualidade específica da interface.

3 SIMULTANEIDADE E MEMÓRIA

Partindo da ideia de que o *déjà vu* torna-se um sujeito da tecnocultura, esse fenômeno atua de maneira lúdica em meio aos *games* como uma característica das máquinas de jogar, nos treinando para usá-las de várias formas. Para Krapp (2004) [15], o *déjà vu* “permite o acesso a estruturas de condensação, deformação, deslocamento e seus efeitos potencialmente patogênicos”¹². Se desmontarmos um jogo e vermos ele a partir de seus frames, afirmamos de aproximar o olhar da sua estruturação, é possível identificar rastros de uma simultaneidade que atravessa esse arranjo de camadas. Poderíamos arriscar descrever como uma simultaneidade do tempo.

O enigma do tempo é que sua experiência subjetiva difere de sua medida objetiva. Embora a ciência conheça o infinito, não conhece a ausência absoluta de tempo que seria a eternidade ou a intemporalidade. No entanto, a lembrança involuntária é uma possibilidade permanente ou atemporal: pode ocorrer a qualquer momento sem uma determinada data ou índice temporal que fixa sua ocorrência. Além disso, o conteúdo dessa lembrança retorna da latência como se estivesse em seu estado original, não envelhecido ou definido em proporção à duração de sua ausência da consciência. (KRAPP, 2004, p. xx, tradução nossa)¹³ [15]

De maneira tentativa, podemos vislumbrar uma primeira ideia de simultaneidade (fluxos¹⁴), a partir do movimento que geram os próprios quadros e camadas do objeto. Porém, do mesmo modo, não há como tratar a simultaneidade sem considerar os fluxos de operador/máquina simultâneos, assim como assumir a existência de

tempos múltiplos e não simultâneos que proporcionam fenômenos que fogem tanto à percepção quanto à imaginação.

Tudo parte de uma certa ideia do movimento, que traz consigo uma contração dos corpos e uma dilatação de seu tempo; conclui-se disso um deslocamento da simultaneidade, de modo que o que é simultâneo em um sistema fixo deixa de sê-lo em um sistema móvel; mais ainda: em virtude da relatividade do repouso e do movimento, em virtude da relatividade do próprio movimento acelerado, essas contrações de extensão, essas dilatações de tempo, essas rupturas de simultaneidade vêm a ser absolutamente recíprocas; nesse sentido, haveria uma multiplicidade de tempos, uma pluralidade de tempos, em diferentes velocidades de transcurso, todos reais, sendo cada um próprio de um sistema de referência; e como, para situar um ponto, torna-se necessário indicar sua posição no tempo tanto quanto no espaço, a única unidade do tempo consiste em ser ele uma quarta dimensão do espaço; é precisamente esse bloco Espaço-Tempo que se divide atualmente em espaço e em tempo de uma infinidade de maneiras, sendo cada uma própria de um sistema. (DELEUZE, 1999, p. 63) [6]

Queremos, portanto, propor a simultaneidade como uma virtualidade, um modo de ser (BERGSON, 2006) [2], o qual se atualiza em um modo de agir. Se pegarmos os frames de games, por exemplo, e aproximarmos da relação entre memória e tela, existe um potencial, indo ao encontro com o que Krapp traz em sua obra “*Déjà vu: Aberrations of Cultural Memory*”. Em *Diablo III* há um exemplo dessa relação memória-tela: em janeiro de 2016 os desenvolvedores disponibilizaram dentro do jogo um evento em comemoração aos 20 anos de *Diablo I* chamado “*Escurecer de Tristram*” (Figura 4), onde a ideia é a reviver a “emoção de quando você jogou o *Diablo*, aventurando-se por uma versão reimaginada da catedral original em *Diablo III*” e ainda solicita para que os jogadores da franquia ficassem atentos para não perderem itens conhecidos¹⁵. Há uma construção com as camadas do devir onde estas são atravessadas ou por uma simultaneidade do tempo, trazendo todos os tempos juntos quando se atualiza, ou ainda uma a memória que atravessa cada frame a partir dessa simultaneidade.

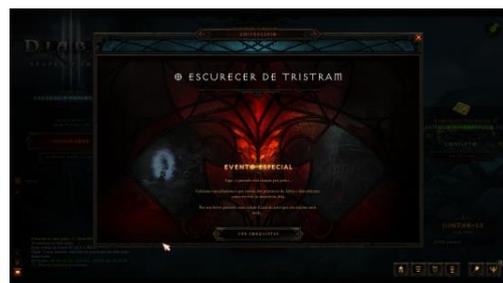


Figura 4: Screenshot da interface do jogo anunciando o evento comemorativo. Imagem produzida pela autora.

¹⁰ It means the freedom to connect to technical images. (GALLOWAY, 2012, p. 9)

¹¹ Mediation in general is just re petition in particular, and thus that the "new" media are really all the artifacts and trace s of the past coming to appear in an ever expanding present. (GALLOWAY, 2012, p.10)

¹² Like dreams, which are universal and not pathological as such, *déjà vu* needs no cure, but allows access to structures of condensation, deformation, displacement, and their potentially pathogenic effects.

¹³ The conundrum of time is that its subjective experience differs from its objective measurement. Although science knows infinity, it does not know the absolute absence of time that would be eternity or timelessness. Yet involuntary recollection is a

permanent or timeless possibility: it can occur at any moment without a given date or temporal index fixing its occurrence. Furthermore, the contents of this recollection return from latency as if in their original state, not aged or withered in proportion to the duration of their absence from consciousness.

¹⁴ A ideia de “fluxos” vai de encontro com a fala de Deleuze (1999), onde afirma que “dois fluxos jamais poderiam ser ditos coexistentes ou simultâneos se não estivessem contidos em um mesmo e terceiro fluxo”.

¹⁵ Disponível em: < <https://us.diablo3.com/pt/blog/20407578/blizzard-entertainment-celebra-20-anos-de-diablo-28-12-2016>> Acessado em 27 de julho de 2018.

A partir da ideia de imagem crítica e imagem dialética (DIDI-HUBERMAN, 1998) [7], é importante considerar a anacronia para podermos constituir um virtual em que se dá essa imagem a partir de procedimentos heurísticos. A simultaneidade por conta das multiplicidades virtuais pode gerar uma imagem que critica a imagem (imagem em crise), fazendo com que seja criticada a maneira como a vemos: ao nos olhar, ela nos obriga a olhá-la genuinamente a fim de constituí-la. Identifica-se aqui uma imagem técnica. As imagens são mediações entre o homem e o mundo, da mesma forma que nós conhecemos o mundo através de interfaces, ou segundo Eisenstein (2002) [8] a cultura funciona por meio de montagens o que faz com que percebamos o mundo através dessas montagens.

A questão de games (frames), memória e tela são questões bastante potentes. A memória se constrói ou faz outra coisa. Será que cria? Monta? Com base no conceito de memória de Henri Bergson, tudo é duração, e duração é memória: uma continuidade, da mesma forma que existe uma sequência entre o passado e o presente - o passado dura/sobrevive ao presente que ele já foi; já a ideia do presente está ligada à utilidade da vida prática, não podendo existir sem a lembrança. Voltando ao jogo, se possuímos todos os frames e o frame atual, temos todos os quadros passando juntos. Porém, o quadro anterior já é uma atualização do outro, como se fosse uma cebola, em camadas. Para um melhor entendimento desta metáfora com a cebola, parte-se da seguinte explicação: constituída por camadas envolvida por uma casca, podemos considerar a casca da cebola como a memória, onde nela estão contidas camadas em que um quadro é uma atualização do anterior e com isso passa a ser a memória de todos os demais. Desse modo, sendo vistos como um progresso, ou ainda uma acumulação do passado sobre o presente de maneira constante com uma duração (uma reverberação das camadas que formam essa cebola), observa-se uma nova pista de um simultâneo que não é somente espacial, mas também temporal incluindo o tempo no passado. O jogador atualiza as virtualidades do jogo, uma ação que altera o estado do jogo.

A memória não é simplesmente o armazenamento de dados, e a diferença cultural e a mudança histórica em uma sociedade de mídia não são, portanto, tanto uma questão de novas mídias *versus* antigas quanto um desafio à pura capacidade de armazenamento; assim, a questão é como a função da memória em si é alterada. (KRAPP, 2004, p. xxi, tradução nossa)¹⁶ [15]

Abrindo uma fresta no trabalho e aproximando da questão das ações do jogo, Galloway (2006) [11] determina dois eixos para trabalhar-las: diegético e não-diegético; operador e máquina. Com isso, formam-se quatro grupos, cada um sendo um tipo de jogo: um jogo de aventura com muita história e pouca interação, o maquinico é diegético; jogos de luta, o operador é diegético; jogos de RPG, de estratégia e simulação, o operador é não-diegético; e um glitch e/ou power ups dentro do jogo, o maquinico é não-diegético (Figura 5). As ações não são feitas só pelo jogador (operador), mas também existem ações referentes à máquina. Cria-se um diálogo constante entre máquina e operador, dentro e fora da diegese. O operador não é passivo, da mesma forma que a máquina também não é.



Figura 5: Esquema dos eixos trabalhados por Galloway. Imagem produzida pela autora.

Para um melhor entendimento dessas ações, Galloway (2006) [11] faz um delineamento de um sistema de quatro (Figura 6): o jogo é um processo puro tornado perceptível na ressonância maquinaica dos atos da máquina diegética; o jogo é um algoritmo subjetivo, uma intervenção de código exercida tanto dentro do jogo quanto sem jogabilidade na forma do ato do operador não-diegético; o jogo é um ritual de jogadores transportados para o lugar imaginário da jogabilidade e atuado na forma de atos de operadores diegéticos; o jogo é o jogo da estrutura, uma agitação generativa entre o interior e o exterior, efetuada através do ato da máquina não-diegético. Sendo assim, encarar os jogos como ação é revelar uma característica que se torna própria desta mídia.

Ação do jogo (Gamic Action)

Tipo de ação do jogo	Categorias	Formato da ação	Qualidade da ação	Exemplos de jogos
Diegético (ato de máquina)	Ato de ambiente (máquina)	Processo	Informática, atmosférica	Ico, Mgt, Shenmue
Não-diegético (ato do operador)	Atos de configurações (setup)	Algoritmo	Simulação, material	Warcraft III, Flight Simulator, Final Fantasy X
Diegético (ato do operador)	Ato de movimento (expressivo)	Jogar/Play	Baseado em regress, singular	Tekken, Metroid Prime, Half-Life
Não-diegético (ato do operador)	Ato de habilitar/desabilitar, incorporações maquinaicas	Código	"Enxames", padronizações, relação de	Dance Dance Revolution, SOD, State of Emergency

Figura 6: Quadro resumo para as ações do jogo. Fonte: Galloway, 2006, e imagem traduzida pela autora.

Existem pistas de uma simultaneidade no observável, que pode ser esboçada em três ordens: a primeira da ordem técnico-estética onde vemos na tela/montagem “ao mesmo tempo” o mapa e um mini-mapa (Figura 7); a segunda da ordem “vertical” e mais (in)visível onde temos o *Diablo I* que se atualiza no *Diablo III* (ao jogar a versão mais recente do game também estamos jogando as versões que o antecederam – Figura 8); e uma terceira ordem a qual seria a própria duração (metáfora da cebola).

¹⁶ Memory is not simply the storage of data, and cultural difference and historical change in a media society are therefore not so much a matter of

new media versus old as a challenge to the sheer capacity of storage; thus the question is how the function of memory itself is changed.



Figura 7: Visualização do mini-mapa na interface do jogo: a partir do Diablo II que o game traz esse recurso o qual está destacado na imagem acima. Imagem do topo é do Diablo II e as demais do Diablo III. Fonte: Moby Games e imagem produzida pela autora.



Figura 8: De cima para baixo: Diablo I, Diablo II e Diablo III. Fonte: Moby Games e imagem produzida pela autora.

É possível notar uma tentativa de resgate do passado por meio das semelhanças instauradas na interface do jogo (Figura 9): uma imagem mais pixelada, ornamentos na barra inferior onde encontram-se status de vida/mana e habilidades do personagem, a movimentação do herói de maneira mais simplificada (robotizada-marcada). O invisível deixa rastros e/ou vestígios, onde a memória é uma operação não de reconhecimento, mas de alteração: são múltiplos tempos que se juntam em uma montagem. No caso do jogo, não temos a memória do mesmo mas sim uma memória que volta ao outro, e nesse retorno, voltamos ao futuro (o quanto que o *Diablo I* está no *Diablo II* que por sua vez está no *Diablo III*). Pensando o game como software envolvendo atores orgânicos e não-orgânicos¹⁷, o próprio passa a ser a “coisa” invisível que une tudo e a todos.

¹⁷ “In the sphere of electronic media, games are fundamentally cybernetic software systems involving both organic and nonorganic actor”. (GALLOWAY, 2006)

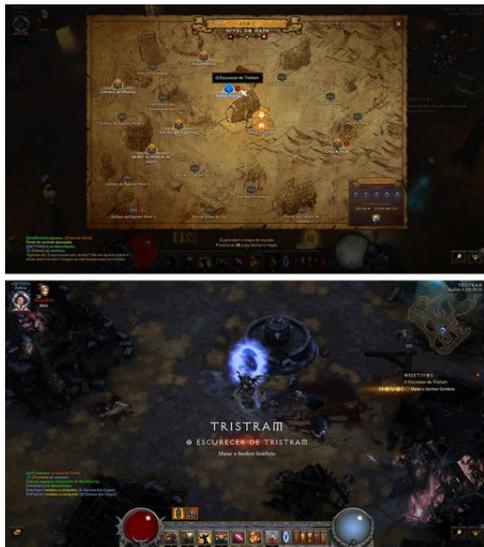


Figura 9: Na imagem de cima um print da tela do mapa no Diablo III indicando a localização do evento comemorativo; na imagem de baixo nota-se a adaptação da interface do jogo remetendo a primeira edição da franquia. Imagem produzida pela autora.

4 CONSIDERAÇÕES

Jogos são ações (GALLOWAY, 2006) [11], os quais são capazes de serem jogados de inúmeras formas dependendo apenas da forma como suas regras são encaradas pelos usuários, ou até mesmo pela experiência que resulta das interações dos jogadores. Essas ações não são feitas só pelo jogador, mas também realizadas pela máquina. Podemos dizer que esta mesma relação pode ser vista como uma das estruturas dos jogos eletrônicos. Essas máquinas de jogar são capazes de gerar uma sequência de imagens, e diferente da montagem tradicional do cinema cujo o montador já edita sequencialmente as cenas, nos jogos digitais as imagens são geradas através de um binômio criador das máquinas, do algoritmo e do jogador/operador. Sem essa postura lúdica não existiria interação com a máquina e consequentemente não geraria esse fluxo de imagens.

Conforme propõe Manovich (2001) [16] frente a computadorização da cultura, os jogos eletrônicos são ações que se apresentam em interfaces culturais. Desse modo, as interfaces culturais dos jogos podem ser pensadas como portadoras de determinadas durações, qualidades que se atualizam em diferentes *games*. A qualidade que buscamos examinar introdutoriamente neste artigo é a da simultaneidade que nos parece se apresentar por uma ordem técnico-estética, uma ordem “vertical”, bem como a própria duração.

É necessário avançar em relação a estas propostas iniciais e eventualmente perceber o que os sentidos de simultaneidade dizem sobre o jogo enquanto um produto de nossa tecnocultura audiovisual. É possível pensar a simultaneidade como uma potência que caracteriza a natureza do game, percebendo assim de que forma moldurações e montagens participam na criação, no

sentido de criar ambientes técnicos reconhecíveis pelos quais nos movimentamos e atuamos (em meio as lógicas de possibilidades do computador) e os quais só vem a tornar mais eficiente e notável a potência de simultaneidade que compõe o nosso modo de interagir com estes objetos.

O apelo à memória espacial é parte fundamental da interface gráfica contemporânea. Uma possibilidade para pensar nos próximos movimentos do estudo seria a de identificar um modo de ser da tecnocultura que esteja instaurado nessa simultaneidade e que se manifesta como uma audiovisualidade: a simultaneidade como uma característica durante (um importante devir dos games) assim como uma marca da tecnocultura do jogar.

REFERÊNCIAS

- [1] BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1989.
- [2] BERGSON, H. **Duração e simultaneidade**: a propósito da teoria de Einstein. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- [3] BERGSON, H. **Memória e vida**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- [4] BERGSON, H. **Matéria e memória**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- [5] BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation**: understanding new media. Cambridge: MIT Press, 2000.
- [6] DELEUZE, G. **Bergsonismo**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.
- [7] DIDI-HUBERMAN, G. O que vemos, o que nos olha. São Paulo: Ed. 34, 1998
- [8] EISENSTEIN, S. **A forma do filme**. São Paulo: Zahar, 2002.
- [9] FISCHER, Gustavo Daudt. Desencavando interfaces: reflexões sobre arqueologia da mídia e procedimentos de “resgate” de páginas web. In STEFEN, Cezar; BENVENUTO, Álvaro. (Orgs.). **Tecnologia pra quê?** As reconfigurações no campo da Comunicação Social. Porto Alegre: Armazém Digital, 2012.
- [10] FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. Editora Hucitec: São Paulo, 1995.
- [11] GALLOWAY, A. R. **Gaming**: essays on algorithmic culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- [12] GALLOWAY, A. R. **The interface effect**. Polity Press, 2012.
- [13] HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5o. ed. [S.l.]: Perspectiva, 2003. p. 256.
- [14] JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Tradução, Maria Luísa X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- [15] KRAPP, P. **Déjà vu**: aberrations of cultural memory. Published by the University of Minnesota Press, 2004.
- [16] MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Massachusetts: MIT Press, 2001.
- [17] PARISI, David. **Game interfaces as disabling infrastructures**. Disponível em: <<http://analoggamestudies.org/tag/lev-manovich/>> Acesso em 23 de julho de 2018.
- [18] PIAS, Claus. The game player’s duty: the user as a Gestalt of ports, in **Media archaeology**: approaches, applications and implications, eds Erkki Huhtamo and Jussi Parikka. Berkeley: University of California Press, 2011, p. 164-183.
- [19] WEIBEL, Peter. **El mundo como interfaz**. Revista Elementos. Nº 40, 2000. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/pdf/294/29404005.pdf>> Acesso em 25 de julho de 2018.
- [20] WOLF, Mark J.P. Abstraction in Video Games in Wolf, mark J.P.; PERRON, Bernard (org.). **The video game theory reader**. London: Routledge, 2003.