

Video Game, Realidade Virtual e Experiência Estética

Filipe Alves de Freitas

doutorando em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais

Resumo

Este trabalho visa propor um caminho para a investigação teórica das potencialidades estéticas do *video game* a partir da diferenciação entre a realidade virtual, enquanto interface, e a experiência dos jogos tradicionais não-digitais.

Palavras-chave: video game, realidade virtual, arte, experiência estética

Contato:

emaildofilipe@yahoo.com.br

1. Introdução

Quando a discussão a respeito de um possível estatuto artístico dos jogos digitais parecia ter arrefecido, deixando a última palavra ao crítico de cinema Roger Ebert e seu artigo intitulado “Videogames nunca poderão ser arte” (http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html), eis que a controvérsia se vê reacendida, com o anúncio feito em maio de 2011 pelo National Endowment for the Arts, que diz da decisão deste que é o principal órgão norte-americano de fomento cultural por considerar “jogos interativos” como uma modalidade artística merecedora de incentivo governamental¹.

Embora consideremos que a percepção de uma categoria de objetos como “artística” seja um aspecto cultural, e que o trabalho de julgar se os *games* podem ou não serem incluídos no rol de formas de expressão artística legitimamente reconhecidas caiba às instituições da arte em nossa sociedade, acreditamos que o campo acadêmico pode contribuir na investigação das potencialidades artísticas dos jogos digitais, colocando a questão: são *games* capazes de provocar uma experiência estética?

Nossa hipótese de trabalho é a de que, de acordo com uma perspectiva pragmática a respeito do fenômeno da experiência estética, a resposta para essa questão seria *sim*. Acreditamos, entretanto, que certas peculiaridades estruturais dos jogos digitais dificultam a percepção dessas potencialidades estéticas por parte tanto dos críticos e do público quanto dos próprios desenvolvedores de jogos.

Procuraremos, neste artigo, justificar a nossa hipótese a partir da réplica a um argumento comum contra o reconhecimento dos games como forma de

arte, que consiste na afirmação que os *video games* são como os esportes ou jogos de tabuleiro e de cartas: todos eles possuem parâmetros e objetivos bem definidos, são caracterizados pela competitividade e pela exibição de habilidades físicas e mentais, e não deveriam alimentar pretensões estéticas.

2. Realidade Virtual e Representação

Um importante aspecto que diferencia os *video games* de suas contrapartes não-digitais é a própria natureza de seu suporte digital e o que ela implica: um regime particular de *representação*. Não iremos argumentar que esportes e jogos de tabuleiro não possuem uma dimensão representacional, embora na contemporaneidade tenham se afastado em alguma medida desse papel e privilegiado sua função de entretenimento. Queremos, no entanto, chamar atenção para uma característica peculiar dos jogos digitais: o fato de que as capacidades de cálculo instantâneo do suporte digital permitem que parâmetros, regras e objetivos sejam codificados pela máquina. Cabe ao computador a preocupação com cada minúcia que produz a *jogabilidade*, e não ao próprio jogador.

Isso tem duas conseqüências importantes. Em primeiro lugar, permite que o jogador comece a jogar sem nenhum conhecimento prévio das regras, o que não ocorre nos esportes e jogos de tabuleiro. Em segundo lugar, permite que os jogos digitais lidem com uma quantidade muito maior de parâmetros, dado que o jogador não precisa se ocupar deles. Em geral, o jogador está alheio aos cálculos que são realizados a todo momento pela máquina, lidando apenas com a manifestação dessas operações matemáticas na *interface*.

Não nos parece necessário, por ora, aprofundarmos no conceito de interface; basta tomarmos como pressuposto seu papel de elemento mediador entre os códigos que regem o funcionamento dos aparelhos digitais e os usuários – em geral leigos no que diz respeito a esses códigos. Uma forma comum que a interface toma, em especial nos jogos digitais, é a de um ambiente que pode ser percorrido por um *avatar* controlado pelo usuário, um ambiente que, quando não imita a aparência do mundo real, pelo menos reproduz o funcionamento de algumas de suas leis, como as da física e da perspectiva. A esse tipo de interface convencionou-se chamar de *realidade virtual*.

Sobre o regime de representação da realidade virtual², Castañares [2007] escreveu:

Do ponto de vista semiótico as imagens virtuais são essencialmente icônicas, quer dizer, signos que têm uma grande semelhança com as coisas que representam. Nisto coincidem com as imagens da fotografia e do cinema. Entretanto possuem uma diferença não menos importante. As imagens fotográficas e cinematográficas, além de ícones, são índices; quer dizer, têm uma origem físico-química, já que são produzidas pelo efeito que a luz causa em um material fotossensível. Por outro lado, as imagens de síntese geralmente não têm essa origem: são criadas do zero a partir de modelos algorítmicos [Castañares 2007, p. 38].

O autor ainda sugere que a proliferação das realidades virtuais aponta para a retomada de um objetivo que a arte havia tido até o século XX e então abandonado: o de *criar ilusões*. “O característico dessa forma de representação a que chamamos ‘virtual’ é que, apesar de ser uma representação, pretende produzir efeitos similares aos que produz a realidade” [Castañares 2007, p. 35]. Essa opção influiria na atitude da pessoa que se coloca diante desse tipo de imagem: “a novidade dessas novas representações é que pretendem e, algumas de suas manifestações conseguem, experiências que são semelhantes às da *percepção* da realidade e não à *interpretação* das representações.” [Castañares 2007, p. 42, grifo do autor]. Haveria então um problema no fato de que representações muito semelhantes ao real passariam pelas coisas que representam. O autor cita como exemplo um simulador de vôo, que visa reproduzir as mesmas experiências sensoriais da pilotagem de uma aeronave real.

Não iremos questionar a classificação dessas imagens pelo autor como “essencialmente icônicas”, nem o potencial ilusionista que ele lhes atribui. De fato, as imagens de síntese se aproximam mais da pintura figurativa almejada pelos artistas renascentistas que da fotografia ou do cinema: a facilidade do suporte digital com cálculos matemáticos e sistemas geométricos resulta em uma grande afinidade com as leis da perspectiva linear formuladas pelos pintores do Renascimento. Tanto as imagens virtuais quanto as renascentistas compartilham do “realismo construído e ilusório” – mas enormemente atraente – citado pelo autor [Castañares 2007, p.38]. Ainda assim, devem ser feitas certas ressalvas em relação à caracterização da realidade virtual por Castañares.

A principal delas diz respeito à escolha do simulador de vôo como exemplo, o que induz o autor a uma conclusão imprecisa, pois ele deixa de lado o fato de que esses simuladores possuem uma finalidade bastante particular: a educativa. O simulador de vôo visa o realismo porque tem como função preparar o seu usuário para uma situação real. Em outras palavras: ele não possui finalidade estética.

Poderíamos concordar com Castañares que um simulador de vôo se presta à *percepção* e não à *interpretação*. Isso porque ele pertence a uma categoria de simuladores que servem para substituir fenômenos

reais e proteger seus usuários dos perigos destes. O piloto no simulador deve agir como se estivesse diante da situação real. Mas no que diz respeito a outras categorias – como a dos jogos digitais – a situação é outra. De fato, trata-se de um tipo de representação fortemente icônico, mas isso não impede que carreguem também significados de outra natureza, como a simbólica.

Talvez consigamos tornar esse argumento mais claro evocando o trabalho de Gonzalo Abril [2010]. Analisando um anúncio publicitário impresso, Abril aponta a existência de dois espaços significativos na peça: o espaço *narrativo-figurativo* e o *alegórico-conceitual*, que correspondem respectivamente e em certa medida, poderíamos dizer, ao sentido denotativo e o sentido conotativo do anúncio. Não se trata de dois conteúdos distintos compartilhando a mesma obra, mas sim de dois modos – ambos previstos pelos criadores da peça – de interpretar as mesmas informações. A alegoria, para Abril, seria um processo segundo o qual uma imagem (de natureza icônica) evoca um conceito (de natureza simbólica), no sentido de um significado conceitual para além do significado narrativo imediato. Para o autor, o sentido alegórico pode ser transmitido por qualquer um dos três componentes clássicos da narrativa: os acontecimentos ou ações do relato, os personagens e os espaços ou cenários.

Aplicando o raciocínio de Abril aos jogos digitais, poderíamos concluir que realidade virtual não somente visa confundir-se com seu objeto – ou seja, não se limita à narrativa diegética, ficcional ou não –, como também pode comportar um nível de expressão “conceitual”. Ou talvez fosse melhor dizer “conotativo”, visto que a forma dessa expressão não estaria restrita à alegoria.

Tomemos um exemplo: no jogo casual Gray (<http://www.intuitiongames.com/gray/>), o jogador assume o controle de um avatar que é uma figura humana angulosa e simplificada, totalmente negra. Ao seu redor, em um cenário urbano igualmente estilizado, uma multidão de figuras semelhantes àquela controlada pelo jogador, porém brancas, corre pela rua, no que parece ser uma tumultuosa manifestação pública. O jogador pode “dialogar” com os manifestantes apertando uma tecla no momento certo: surge um balão de diálogo semelhante ao das histórias em quadrinhos, dividido em dois campos, um preto e outro branco. Do campo branco surge o gráfico de um pulso, como a representação de um abalo sísmico ou um impulso sonoro, e o jogador deve “responder” apertando uma tecla para enviar um impulso próprio. Se o jogador for bem sucedido em fazer a sua “fala” encontrar a de seu interlocutor no centro exato do balão certo número de vezes, ele “vence” a “discussão” e o seu interlocutor muda de cor, tornando-se negro e passando a segui-lo. Após “converter” toda a multidão, o próprio avatar muda de cor, tornando-se branco, ao que todo o processo recomeça. Depois de repetir-se algumas vezes, a cada ocasião com maior dificuldade,

o processo termina com o avatar tornando-se cinza, e a partir desse momento os “pulsos” emitidos por ele são fracos e não têm mais nenhum efeito sobre nenhum interlocutor.

Pode-se interpretar a “mensagem” de Gray – o seu sentido conotativo, algo como a “moral da história” comum nas fábulas infantis – como um aviso: aquele que abandona a sua posição ideológica na tentativa de atingir um compromisso com seus adversários corre o risco de “mudar de lado” ou mesmo de perder sua força argumentativa.

É curioso notar que, neste exemplo, praticamente não há pretensão ilusionista. Personagens, cenários e ações são representados de maneira altamente estilizada, e o jogo não é exatamente um exemplar daquilo que normalmente entendemos como “realidade virtual”, embora possamos argumentar que se trata de uma realidade virtual extremamente simplificada. A narrativa é precária: quase nada sabemos sobre os personagens ou suas motivações. Essencialmente, o jogo requer uma atividade interpretativa na qual o próprio jogador preenche as vastas lacunas deixadas por essa simulação enormemente incompleta.

Podemos equiparar essa atividade à do leitor de um texto, invocando a perspectiva defendida por Umberto Eco (2008), que aborda a leitura como um processo de cooperação entre autor e leitor:

O texto está, pois, entremeadado de espaços brancos, de interstícios a serem preenchidos, e quem o emitiu previa que esses espaços e interstícios seriam preenchidos e os deixou brancos por duas razões. Antes de tudo, porque um texto é um mecanismo preguiçoso (ou econômico) que vive da valorização de sentido que o destinatário ali introduziu; e somente em casos de extremo formalismo, de extrema preocupação didática ou de extrema repressividade o texto se complica com redundâncias e especificações ulteriores (...) Em segundo lugar, porque, à medida que passa da função didática para a estética, o texto quer deixar ao leitor a iniciativa interpretativa, embora costume ser interpretado com margem suficiente de univocidade. Todo texto quer que alguém o ajude a funcionar. [Eco, 2008, p.37].

Será que podemos aplicar essa formulação ao campo da realidade virtual? Certamente toda simulação é incompleta: nenhum computador seria capaz de calcular todas as variáveis envolvidas em um fenômeno do mundo real. É sempre necessário definir quais aspectos serão imitados, e quais deixados de lado, e essa seleção é significativa, pois diz algo a respeito das prioridades e intenções do programador.

O que nos traz ao aspecto crucial da nossa questão: a possibilidade de os jogos digitais proporcionarem uma experiência estética. Não somente podemos dizer que existe, em certos jogos, uma variedade de realidade virtual que se presta à interpretação e não apenas à percepção, como ressaltamos que há uma compreensão comum de que essa opção por uma

atividade de interpretação mais ativa enriquece em alguma medida a experiência do jogador. Para Eco, por exemplo, deixar ao leitor a “iniciativa interpretativa” seria o caminho para chegar-se ao estético.

As alegorias descritas por Abril, entretanto, não atendem a formulação de Eco, que prevê um grau de “abertura” na significação da obra de arte. Como as alegorias operam por meio do reforço de sistemas imperantes de organização dos imaginários e saberes, elas acabam por servir a uma circunscrição do significado.

A concepção de experiência estética formulada pelo filósofo pragmático americano John Dewey [2010], por outro lado, inclui uma problematização do ato de interpretação na qual essa atividade é essencialmente relacional e interativa, e nos parece mais compatível com a defesa de Eco.

Experiência é o conceito fundante da teoria de Dewey, descrito como o resultado da interação entre as criaturas vivas e os ambientes que as cercam, interação que ocorre a todo tempo, pois, segundo ele, só se vive *em relação* com o ambiente. Diferencia-se, no entanto, as experiências cotidianas de *uma experiência* que assume uma dimensão singular ao promover o arrebatamento da criatura viva da experiência ordinária, uma experiência desenvolvida de maneira organizada e até a completude. Experiências desse tipo são descritas por Dewey como “cursos de ação em que os atos sucessivos são perpassados por um *sentimento de significado crescente*, que é conservado e se acumula em direção a um fim vivido como a consumação de um processo” [Dewey 2010, p.115, grifo nosso].

Dewey observa a conexão entre esse processo e a forma estética: ele nota que, na natureza, a forma é resultado de uma estabilidade; e “só ao compartilhar as relações ordeiras de seu meio que o organismo garante a estabilidade essencial à vida” [Dewey 2010, p. 77]; “quando essa participação vem depois de uma fase de perturbação e conflito, ela traz em si os germes de uma consumação semelhante ao estético” [idem].

O aspecto estético inclui, portanto, tanto as fases do processo em que há uma consumação, em que uma harmonia é alcançada e um sentido é produzido, quanto os obstáculos e falhas necessários para provocar a “alegre luta para atingir a consumação”. Essa concepção descreve um tipo de experiência estética que ultrapassa os limites do campo da arte, pois “criatura viva” e “ambiente” podem interagir de maneira a constituir “uma experiência” nas mais variadas situações – inclusive as mais grotescas – desde que o princípio exposto por Dewey seja respeitado.

Devemos ressaltar que o processo de consumação estética descrito por Dewey como restauração da estabilidade após uma fase de perturbação e conflito

não se refere ao conteúdo da narrativa diegética. O fato de o jogador de *video game* superar obstáculos para chegar ao objetivo final do jogo não é o que está em questão, assim como não o é a vitória do protagonista contra todos os inimigos que se colocaram em seu caminho em um romance ou filme, embora haja algo de catártico nessas narrativas.

O que está em jogo é o ato de *interpretação*, de percepção de uma ruptura e de engajamento em relação aos elementos da experiência na tentativa de restaurar a harmonia, processo pelo qual significado é continuamente atribuído a esses elementos. Em Gray, por exemplo, a ruptura nasce da própria percepção das lacunas presentes na narrativa e na construção daquele ambiente virtual. Da tentativa de conciliar o modelo do jogo com algum modelo equivalente do mundo real, surge a percepção de que o jogo não é uma mera reprodução daquele objeto, mas um discurso sobre ele.

Devemos notar que não se trata de uma simples equivalência entre a interpretação de sentidos conotativos e a experiência estética. A função poética da linguagem, segundo o lingüista Roman Jakobson implica “o enfoque da mensagem por ela própria” [Jakobson 2005, p. 127], ou seja, a valorização dos aspectos formais da obra. A proposição de Dewey, tal como a entendemos, não transporta o foco para o conteúdo, embora ele considere a *expressão* como um aspecto central da experiência estética. O que possibilita essa experiência, entretanto, é o *modo como* essa expressão ocorre. Para nós, isso toma a forma de uma *poética do jogar*, em que os aspectos formais de um jogo organizam o comportamento do jogador mas fazem desse comportamento uma atividade reflexiva.

3. Conclusão

Percebemos na estrutura da experiência estética descrita por Dewey uma ferramenta importante na investigação dos modos como um jogo digital pode *se prestar à interpretação*. Compreendemos que a maioria dos jogos digitais comporta um nível de reflexão sobre o próprio comportamento do jogador naquele ambiente virtual – ainda que seja apenas uma reflexão no sentido de encontrar a melhor configuração dos meios disponibilizados pelo jogo para a realização dos objetivos propostos.

Se os jogos digitais se distinguem dos esportes e dos jogos de tabuleiro por essa possibilidade – estrutural, e não apenas contingencial – de comportar um sentido e proporcionar uma interpretação ativa, que se dá sob a forma de uma experiência poética dos aspectos formais da obra, devemos então compreender que, de acordo com a perspectiva de Dewey, a experiência estética nos games seria uma questão de *reflexão*, e não de *reflexos*. Ou seja, os jogos assumiriam uma dimensão estética quando a superação dos obstáculos é acompanhada por uma sensação de significado crescente, que não é o mero exercício de

ações mecânicas (no sentido da ação repetitiva sem esforço imaginativo) e nem a mera “vitória” no jogo, mas a realização de uma harmonia sob a forma da atribuição de um sentido para a obra.

A principal limitação dessa formulação parece ser o fato de ela proporcionar análises excessivamente cognitivistas, quando a experiência estética comporta outras dimensões não menos importantes que o pensamento, como as emoções, sensações, vontades e desejos. Assim, devemos procurar ferramentas para compensar essa limitação, entendendo também que ela ocorre devido à maior facilidade de descrever os aspectos semióticos das obras.

Referências

- ABRIL, Gonzalo. A semiose alegórica em textos verbovisuais. In: LEAL, Bruno S.; GUIMARÃES, César; MENDONÇA, Carlos (orgs.). *Entre o Sensível e o comunicacional*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2010.
- CASTAÑARES, Wenceslao. Cultura visual y crisis de la experiencia. In: CIC Cuadernos de Información y Comunicación, Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid, dezembro de 2007.
- DEWEY, John. *Arte como Experiência*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- ECO, Umberto. O leitor-modelo. In: ECO, Umberto. *Lector in fabula: a cooperação interpretativa nos textos narrativos*. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- JAKOBSON, Roman. *Jinguística e Comunicação*. São Paulo: Cultrix, 2005.

¹ No Brasil, esse reconhecimento data do primeiro mandato do presidente Lula, quando o então Ministro da Cultura Gilberto Gil determinou que os jogos digitais seriam beneficiados pela Lei Rouanet.

² Fizemos a opção por não trabalhar neste artigo com conceitos tradicionalmente associados ao fenômeno da realidade virtual, como as noções de *telepresença* ou de *interatividade*. Entendemos que são qualidades do fenômeno que servem principalmente para diferenciá-lo de outras modalidades expressivas, sendo no entanto menos pertinentes em um esforço, como o nosso, de caracterizá-lo em relação às modalidades de jogos não-digitais. Para uma discussão mais aprofundada desses conceitos, vide Steuer, Jonathan. *Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence*. Journal of Communications. Vol. 42, N.º 2. 1992.