

Interatividade Imersiva: Uma expressão artística através de jogos eletrônicos

Décio Oliveira da Silva

Universidade Federal do Piauí, Dept. de Música e Artes Visuais, Brasil



Figura 1: Representação do mundo dos games pelo autor. Pintura óleo em tela, título: Quinta Dimensão.

Resumo

Esta pesquisa, parte integrante do TCC denominado “Interatividade Imersiva: Uma expressão artística através de jogos eletrônicos” em desenvolvimento no curso de Artes Visuais da UFPI, pretende se aproximar do entendimento acadêmico que propõe games como linguagem artística, não só em seu sentido estético mas, também e principalmente, como resultado da experiência vivenciada pelos jogadores em sua **interatividade imersiva**, tornando-os, ao mesmo tempo, espectadores e participantes da obra, uma interação supostamente criada a partir da relação entre interator e eletrônico. Para tanto será analisado a vivência e as experiências abstraídas de um público alvo pré-determinado de jogadores enquanto jogam, de modo a entender como se dá o processo dessa imersão, assim como a análise dos elementos que compõem os “metaversos” dos games, tanto visuais - cenários, personagens e interfaces - e os não-visuais. Argan e Bobany dão suporte ao entendimento sobre o viés contemporâneo dos jogos eletrônicos.

Palavras Chave: interatividade imersiva, games, arte, jogabilidade.

Contato do autor:
dexdrakon@gmail.com

1. Introdução

A arte na contemporaneidade tem se ampliado como significado e complexidade de sentido, não por ter mudado, e sim por ter ganho novas perspectivas como afirma Ramos [2006]. Somado a isso, o vasto mundo

tecnológico das mídias digitais tem ampliado ainda mais as possibilidades artísticas, estas que surgem cada vez mais ilimitadas e inimagináveis. Uma extensão desse campo são os games, ou jogos eletrônicos, uma plataforma tão técnica e expressiva quanto qualquer outra modalidade artística da atualidade. Uma mídia híbrida que merece atenção de estudiosos e especialistas de várias áreas do conhecimento humano por seus símbolos e linguagem própria, principalmente o campo da arte, por ser o videogame um fenômeno lúdico e cultural.

Sobretudo, os *games* tornaram-se alvo de estudos acadêmicos a partir dos anos oitenta, [Luz 2009; Crawford 1982], de acordo com sua expansão comercial e tecnológica que impulsionava mais e mais sua capacidade visual e gráfica, e que consequentemente promoveu os games como produtores de elementos estéticos, artísticos e culturais se comparado com outras obras de arte tradicionais (escultura, pintura, arquitetura, etc). No entanto, diferentemente de qualquer outra manifestação artística, os games possuem um elemento exclusivo que está intrinsecamente ligado a essa modalidade expressiva e que é também apontado por muitos autores: sua **interatividade imersiva** [Cardoso 2014; Bobani 2008]. É por ela que os jogadores - um misto de atores / espectadores - imergem sobre a obra enquanto abstraem, ou apenas se divertem, com seus possíveis significados.

É justamente essa “interatividade imersiva” que vai ser analisada e trabalhada nesta pesquisa, e por ser um tema ainda pouco recorrente, essa busca será qualitativa e descritiva.

1.1 Contextualização

A pesquisa adentra o campo aberto e cada vez mais amplo das mídias digitais, um espaço de pesquisa relativamente novo e contemporâneo, e que comporta os jogos eletrônicos - ou games - que por sinal é o objeto desta busca, em meio a um recorte temporal dos últimos anos, apesar de também comportar uma breve revisitada histórica do mesmo desde seu surgimento nos anos 60. O alvo desta pesquisa está sendo estudado pela ótica cultural e educacional das artes visuais e sensoriais, pois será abrangido não só em seus aspectos visuais estéticos, mas também através de seu potencial imersivo que leva o público, a outro nível de realidade virtual dando a eles possibilidades de observar e interagir com a obra através da interatividade imersiva, única nos jogos eletrônicos [Bobany 2008], e adquirir os símbolos nela implícita, consciente ou inconscientemente. Por isso, a busca desta pesquisa deverá angariar principalmente indagações, e não somente respostas.

1.2 Problema

Os jogos eletrônicos são uma espécie de mídia difusa entre técnicas artísticas e computacionais, criada a partir do planejamento de designers; da criatividade de artistas com seus desenhos, pintura (digital ou não) e animação, no caso dos jogos 2D (duas dimensões) e escultura ou modelagem digital no caso dos jogos 3D (três dimensões); além de programadores e outros profissionais específicos, como músicos e compositores. Além disso, existem evidências que indicam que games são arte também por sua capacidade **imersiva** que faz com que o jogador se torne um partícipe da obra final. Arthur Bobany [2008] afirma que existem duas vertentes para a defesa de que os games são forma de arte, sendo a primeira a produção material do produto artístico em si, e a segunda seria “a interação do ser humano com os jogos prontos, que se transformam de puro passatempo em atividade de aprendizado, questionamento e crescimento emocional” e completa dizendo que “Essas vertentes são mutuamente dependentes. Uma é causa e efeito da outra”.

Isso nos gera um problema no mínimo instigador: do que se trata essa interatividade imersiva dos games? **Seria essa interatividade imersiva uma forma de expressão artística?**

1.3 Objetivo Geral

A intenção com esta pesquisa é analisar a **interatividade imersiva** dos jogos eletrônicos que supostamente se dá com a relação entre seus metaversos e os jogadores. elementos visuais (cenários, personagens, interface...) e não-visuais (regras de jogabilidade, a física, inteligência artificial...) dos metaversos que compõem os games, criados pelos artistas, game designers e programadores, respectivamente [Bobani e Paulo Andrade, 2008. 39]. Portanto, deverá ser analisada as sensações e abstrações vividas durante a experiência dos jogadores

enquanto jogam, de modo a entender como se dá o processo dessa imersão na obra.

1.3.1 Objetivos Específicos

- Dialogar com os principais autores e teóricos encontrados sobre o campo temático e seus arredores.
- Estudar sobre o lúdico estabelecendo uma relação entre o mesmo (jogos) e a arte.
- Analisar jogo(s) eletrônico(s) específico(s), reconhecendo os elementos gerais compostos no universo virtual dos games enquanto elementos visuais, ainda não levando em consideração as suas interatividades, ou seja, cada um recortado em seu próprio lugar; e relacionando-os a estética e arte sempre que possível.
- Observar analiticamente alguns jogadores no momento em que estão imersos em determinado(s) jogo(s) escolhido(s) no objetivo anterior.
- Analisar os elementos lúdicos e estéticos dos jogos eletrônicos de acordo com os dados obtidos nos dois últimos passos anteriores e observá-los enquanto na ótica artística, incluindo outros aspectos como ferramenta social.
- Identificar se há ou não expressão artística de acordo com essa interatividade imersiva dos jogadores ao participar da obra.

1.4 Metodologia

A pesquisa será de cunho qualitativo, pois o tema assim pede. O processo metodológico será desenvolvido através de:

- Pesquisas bibliográficas do referencial teórico;
- Garimpo de vídeos especializados sobre o assunto;
- Análise empírica descritiva do objeto de pesquisa (exemplo de 3 jogos a serem analisados);
- Formação de um grupo focal para observação da imersão;
- Análise dos dados obtidos.

Em modo geral, esta pesquisa pode ser dividida em dois passos metodológicos principais: Análise descritiva e Grupo focal.

1.4.1 Análise descritiva

Constitui em análise do material - jogos eletrônicos - principalmente com uma ótica estética, a partir da sintaxe da linguagem visual [Dondis 1997], buscando localizar os elementos que compõem o universo dos games.

1.4.2 Grupo focal

Observação do material a contribuir para a construção de ideia sobre Interatividade Imersiva a partir de um grupo de jogadores em seu momento de imersão (observação, questionários e debate), tudo devidamente gravado e anotado.

2. Trabalhos relacionados

Das pesquisas em comum, podemos citar duas em maior destaque.

- A primeira, uma dissertação de mestrado da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo / USP: Linguagens Gráficas em Videogame [Luz 2009]; que mostra uma completa descrição dos videogames, desde de seu nascimento até os dias atuais, mostrando principalmente conceitos e a linguagem gráfica deste eletrônico. Ainda em outras palavras, o autor discorre em uma visão estética do design gráfico dos jogos eletrônicos, enquanto mostra sua evolução tecnológica e no mercado.
- Cardoso [2014] é um exemplo de estudos bastante recentes dentro do campo dos jogos eletrônicos. Em seu artigo intitulado “Um novo tipo de faz-de-contas: As performances do interator no mundo virtual dos games”, a autora desenvolve uma perspectiva diferenciada sobre a interatividade dos games, fazendo ligação com o seu campo de estudos (Linguagem Literária e Interfaces Sociais: Estudos Comparados).

De acordo com os trabalhos relacionados apresentados, há uma aproximação enorme quanto ao objeto de estudo deste trabalho, o primeiro pelo estudo da sintaxe visual, e o segundo pelos recentes estudos da interatividade imersiva, respectivamente, dando maior importância e relevância ao mesmo.

3. Desenvolvimento

Em decorrência ao fato de que tal pesquisa ainda está em andamento, seu desenvolvimento será demonstrado de maneira ainda superficial, porém, divulgando boa parte dos passos e diálogos pertinentes que se pretende desenvolver até o trabalho final.

3.1 Pressupostos teóricos

“Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa “imaginação” da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa “imaginação”. Observaremos a ação destas no próprio jogo, procurando assim compreendê-lo como fator cultural da vida [Huizinga 1999].”

Para se obter uma visão artística sobre os games, é necessário de antemão entender o seu universo, ou seja, suas técnicas, materiais, formação e principalmente o contexto histórico. Neste sentido Hegel afirma:

“A obra de arte, dada a sua natureza ao mesmo tempo material e individual, nasce essencialmente de toda espécie de condições particulares, dentre as quais estão especialmente a época e o lugar de nascimento, a individualidade determinada do artista e, principalmente, o nível de aperfeiçoamento técnico da arte [Hegel 2001].”

Os games nasceram a 40 anos atrás justamente pela possibilidade técnica de sua época, e cresce cada vez mais conforme a tecnologia computacional avança [Gularte 2010]. É interessante notar que enquanto os videogames crescem em todos os sentidos, há uma “crise” na arte [Mammi 2012] que gera discussões sobre o “declínio do tradicional caráter profissional da arte e com a desagregação do respectivo sistema técnico” [Argan 1988]. Desta maneira, talvez possamos encontrar pistas nos jogos eletrônicos sobre novos caminhos da arte.

Alguns estudiosos [Bobani 2008; Kelman 2005] trazem uma proposta para estudo e observação do universo dos games para uma visão artística, com seus elementos divididos em algumas categorias: protagonistas, cenário, antagonistas, aliados e gênero. Este último seria uma categoria que classifica o surgimento de gêneros dos games com o passar do tempo, assim como os movimentos artísticos foram sendo criados segundo a necessidade humana em cada época. Esses gêneros são categorizados conforme a principal característica dos games: a **interatividade**.

No entanto, não é novidade no universo das artes que a interatividade esteja presente, pois é a partir dela que o espectador abstrai os sentidos da obra, seja visualmente ou a partir de outros sentidos. Contudo, nunca na história da arte o espectador pôde imergir na obra tanto quanto a partir dos games:

“O mundo dos games abre um campo a ser explorado: a interatividade. É verdade que ela não chega a ser novidade no universo das artes. Mas este recurso nunca atingiu uma escala de público tão significativa, nem sua aplicação foi tão íntima e imediata, totalmente reativa e dependente da ação do jogador [Bobani 2008].”

Esta mesma interatividade, o meio pelo qual o espectador faz algum contato com a obra, citada por todos estudiosos da área, é também alvo do recente artigo de Cardoso [2014]: “Um novo tipo de faz-de-contas: As performances do interator no mundo virtual dos games”, o qual já foi citado anteriormente.

3.2 A pesquisa da análise descritiva

Serão feitas **análises de caso** de três jogos eletrônicos, sendo que a escolha dos mesmo não pode ser meramente aleatória, precisamos de um embasamento teórico. Neste sentido, Bobani argumenta:

“A classificação dos jogos em diferentes categorias pode ser útil para o seu estudo como forma de arte. Ao segmentarmos formas de arte de acordo com suas semelhanças e diferenças, podemos compreender sua evolução e o papel que cada categoria adota [...] Apesar das semelhanças com o cinema, pela presença nítida de narrativa e enredo, a classificação dos games não é direcionada por eles. No mundo dos games narrativa e enredo ficam em segundo plano, pois há um

elemento ainda mais forte que os define: a interatividade [Bobani 2008].”

Portanto, para escolha dos games para estudo, é necessário seguir o critério daquilo que torna os games únicos e diferentes de outras mídias: sua interatividade imersiva. Neste caso os games serão escolhidos segundo a classificação de gênero sugeridos por Kelman e Bobani. Serão três, cada um com elementos e níveis de complexidade diferentes:

- I. Game puzzle (quebra-cabeças).
- II. Game plataforma 2D (bidimensional).
- III. Game aventura 3D (tridimensional).

Esta pesquisa inicial será individual de modo a analisar e comprovar o caráter estético dos elementos dos games, a partir de todo embasamento teórico desta pesquisa, e principalmente dos estudos provenientes da sintaxe da linguagem visual [Dondis 1997]. A coleta de dados será feita através de resenhas descritivas e fichamentos das observações vivenciadas pela emulação dos jogos.

As análises vivenciadas serão ligadas diretamente a manuais técnicos e demais materiais encontrados referente a cada jogo em sites especializados na web.

3.3 A pesquisa do grupo focal

Esta etapa da pesquisa será aprofundada no quesito interatividade / imersão de alguns jogadores.

Os sujeitos da pesquisa se configuram em um grupo de quatro pessoas entre vários jogadores teresinenses que se encontram com certa frequência para jogar e trocar experiências sobre jogos do videogame portátil, o Nintendo 3DS. Todos os membros a serem pesquisados possuem entre 18-25 anos de idade e na maioria são universitários. A escolha de um videogame portátil se dá principalmente pelo fato de fácil locomoção dos jogadores e seus consoles ao local onde será realizado o grupo focal e as gravações.

Para facilitar o processo da pesquisa, no sentido de desinibir o ponto de vista de cada um, os critérios de escolha dos participantes foram:

- Pessoas não estranhas (amigos ou conhecidos);
- Ter alguma experiência com jogos eletrônicos;
- Possuir um ou mais videogames;
- Nível socioeconômico e cultural diferenciados.

Os dados serão coletados a partir de questionários, gravação de vídeo e áudio da jogatina e dos debates.

O grupo focal será composto de dois momentos e estima-se duas horas de duração para todo o processo, ou seja, uma hora para cada etapa:

- Primeiro momento: ocorrerá apenas a observação da reação dos participantes enquanto jogam;

- Segundo momento: mesa redonda para debater em cima de um roteiro pré-pronto, baseado na experiência ganha nos passos anteriores da pesquisa.

No final todos devem responder um questionário, construído também baseado nos primeiros passos da pesquisa. Os dados serão analisados de forma qualitativa através da interpretação individual de todo material colhido com base em todo referencial teórico adquirido durante o feito deste trabalho.

4. Considerações pertinentes

É necessário considerar que ainda há um longo caminho de novas descobertas em volta deste objeto de pesquisa a ser desbravado. E apenas com toda argumentação através deste projeto, e afunilando a pesquisa para o meio específico da interatividade dos games é que pretende-se chegar cada vez mais fundo nas mediações de seu significado artístico.

Referências

- BOBANY, Arthur. *Videogame Arte*. Teresópolis, RJ: Novas Ideias, 2008.
- CARDOSO, Franciely Gonçalves. *Um novo tipo de faz-de-contas: as performances do interator no mundo virtual dos games*. ARTEFACTUM - Revista de estudos das linguagens da arte e da tecnologia. n.1 (2014). ISSN: 1984-3852.
- ARGAN, Giulio Carlo. *Arte Moderna*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- _____, Giulio Carlo. *Arte e Crítica da Arte*. Lisboa: Editorial Estampa, 1988.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. 2ª Ed. *Cursos de Estética*. [Tradução: Marco Aurélio Werle]. Edusp: São Paulo, 2001.
- LUZ, Alan Richard da. *Linguagens Gráficas em Videogame*. Dissertação (Mestrado em Design e Arquitetura). Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, SP: 2009.
- CRAWFORD, Chris. *Chris Crawford on Game Design*. New York: New Riders Games, 2003.
- RAMOS, Alexandre Dias. *Mídia e arte: aberturas contemporâneas*. Porto Alegre, RS: Zouk, 2006.
- GULARTE, Daniel. *Jogos Eletrônicos – 50 Anos de Interação e Diversão*. Novas Ideias, 2010.
- DONDIS, Donis A.. *A sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- MAMMI, Lorenzo. *O que resta: Arte e crítica de arte*. São Paulo, SP: Companhia das Letras, 2012.
- KELMAN, Nic. *Video Game Art*. New York: Assouline Publishing, 2005.