

8 Conclusão

A presente dissertação teve como principal objetivo estabelecer os conceitos fundamentais referentes aos jogos eletrônicos como nova mídia comunicacional, principalmente, devido ao estabelecimento de uma linguagem visual interativa, pela qual sua mensagem é amplificada pela retroalimentação configurativa de seus manipuladores.

Para isso, observou-se uma metodologia de pesquisa baseada na eleição de tópicos de importância, cuja ordem e exemplificações são justificadas no decorrer dos seguintes parágrafos.

Inicialmente, buscou-se definir as considerações históricas, sociais e relacionais entre o design e o designer. Entre área e atuador. A partir de um resumo de expectativas da sociedade para com um profissional inserido nos conhecimentos tecnológicos, observamos a entrada gradual do mesmo profissional na produção eletrônica, não apenas objetiva ou impressa, mas, sobretudo, interfacial. A partir do reconhecimento desse novo profissional e seus saberes, vimos as particularidades da metodologia de projeto quando diretamente fundamentadas na imaterialidade das interfaces. Encerrando a explanação, identificamos a tecnologia como campo fértil para novas participações em detrimento das complexas dicotomias alimentadas entre designers e os detentores do código de construção.

O objetivo seguinte consistiu em fundamentar a percepção do jogo eletrônico como uma manifestação dualística, ou seja, ora percebida como objeto e ora percebida como processo. Caracterizamos o jogo como antecessor do jogo eletrônico, e, portanto, parte fundamental deste. Assim, analisando o jogo como objeto, falamos da produção material do mesmo, através de componentes de interação institucionalizados por tabuleiros, cartas e dados. Em seguida, analisando o jogo como processo, atentamos para a relação direta entre os sistemas ilusórios e referenciais e as regras de participação dos mesmos. Compreendendo que os jogos eletrônicos guardam estreita relação com a virtualidade que lhes é característica, concluímos com as representações sociais voltadas para o novo diálogo eletrônico, desprovido de suporte único e, portanto, de vasta abrangência.

A condição cosmológica dos jogos eletrônicos foi nossa etapa posterior, amparada nas pesquisas originais de Kent (2001). Observamos o quarteto formado pelos pioneiros do entretenimento eletrônico e o início da era eletrolúdica. Acompanhamos a ascensão e queda do sistema comercial de jogos eletrônicos na primeira metade da década de 1980 e sua

reformulação sob um modelo mais crítico, do início dos anos de 1990 até o presente momento. Com o passar dos anos, novas empresas de tecnologia e conteúdo passaram a investir milhões de dólares em um mercado crescente e mundial, enquanto os jogos, manifestados sobre quatro vetores distintos, começaram a explorar a terceira dimensão e a imersão, neste processo, privilegiada. Finalizando a abordagem histórica, percebemos os jogos eletrônicos diferenciados em eixos, que nos dizem muito mais do que uma divisão calcada nos gêneros de seus jogos. Compreendemos, portanto, uma subversão taxonômica pelos supercontextos de utilização.

Nossa tarefa seguinte foi compreender os jogos eletrônicos como circuitos que privilegiam padrões e aspectos de comunicação representados por atitudes de sedução, implicância, convencimento e instrução. Vimos que o ato de jogar, segundo o jogador, apresenta considerações importantes e críticas para a renovação constitucional dos mesmos. Observamos que o jogo eletrônico só realmente existe em profundidade durante sua execução e que a mesma prescinde de um jogador. O jogo, como atividade lúdica, premedita uma participação baseada na ilusão sensorial, perceptiva e cognitiva, o que nos evoca a necessidade incontestável de estudos científicos sobre a área, o que vêm sendo conquistado como uma reflexão ludológica exponenciada em diversos centros acadêmicos.

Dados os fundamentos que caracterizam os jogos eletrônicos, passamos a compreender os mesmos como sistemas simbólicos, mecanismos de participação interpretativa constante e regidos por procedimentos de contínuas releituras de seu conteúdo. Abaixo da superfície interfacial, verificamos que os jogos eletrônicos apresentam seu conteúdo modulado por situações de simulação e emulação, nas quais metáforas, alegorias e hipérboles configuram a tônica referencial de sua visualidade. Acima de tal texto, identificamos uma cultura interfacial polissêmica, estabelecida pela busca constante por novos e melhores mecanismos de interação e comunhão com a imagem-máquina.

Concluindo o trabalho de pesquisa, reunimos os conhecimentos em busca da identificação de uma gramática visual, ou seja, uma metodologia imagológica que permitisse a disposição sistemática de componentes visuais definidos de acordo com sua função na imagética eletrolúdica. Compreendemos a idéia de alfabetização visual a partir de uma abordagem iterativa, em extensão aos trabalhos originais de Dondis (2003) sobre a leitura das representações visuais. Realizamos que composições interativas são percebidas em sua inter-relação imagética, ou seja, detalhadamente, a partir do que está abaixo do discurso interfacial principal.

Imagética eletrolúdica, teve portanto, o objetivo de estudar o acervo do que é representado interativa e interfacialmente por meio de sistemas lúdicos providenciados pela eletrônica. Foi esse nosso principal enfoque na presente

dissertação, uma vez que pouco ainda foi dito sobre o lúdico sob o viés de uma fenomenologia cultural.

Como desdobramentos possíveis no futuro, vejo necessário ampliar as bases analíticas para fundamentação de uma sintaxe de produção e pesquisa, orientada pela construção e aplicação de uma notação de elementos visuais.

Considero que a pesquisa foi ampla pela falta de referencial teórico específico para o assunto abordado, mas, espero que a sua amplitude contribua para a instrumentalização de um público de pesquisadores que vêem nos jogos eletrônicos uma nova possibilidade de pesquisa científica. Em especial, designers, cuja imagem lhes é ferramental.