

2

Refletindo o game design sob a luz da fenomenologia

Na realidade, como o próprio Kant disse profundamente, só podemos pensar o mundo porque de início temos experiência dele; é por essa experiência que temos a idéia de ser e é por ela que as palavras ‘racional’ e ‘real’ recebem simultaneamente um sentido.

Maurice Merleau-Ponty¹³

A fenomenologia é tratada no presente capítulo com o objetivo de refletir o retorno à experiência daquilo que vivemos no cotidiano e que nos dá o entendimento da própria realidade e dos conceitos que apreendemos dela. Falar de fenomenologia é refletir sobre a primazia do conceito de “percepção”, que dentro do cumprimento dos games sinestésicos requer um delineamento devido às inúmeras possibilidades advindas. Sob essa perspectiva, a presente dissertação visa tratar da fenomenologia no contexto perceptivo dos jogadores, bem como na percepção da indústria de games em relação a quem se destina esse objeto.

Proponho aqui uma reflexão sobre a fenomenologia, sem, contudo, esgotá-la em sua complexidade. Para atingir tal desiderato, articulo o pensamento fenomenológico de Husserl e de Merleau-Ponty, procurando fundamentar o entendimento da percepção para um posterior estudo da sinestesia, realizado no Capítulo 3. Tal empreitada visa alcançar o diálogo entre o universo dos games e a realidade do deficiente.

Para tanto, este capítulo foi dividido em três partes: a) *A fenomenologia de Husserl e os games*, onde procurei exemplificar e refletir a primazia das ideias fenomenológicas de Husserl dentro do contexto perceptivo dos jogos eletrônicos; b) *Redução fenomenológica e a ideia de tempo, espaço e cultura nos games*.

¹³ Merleau-Ponty (1990, p.49).

Nesse ponto da pesquisa foram expostas as principais divergências entre a fenomenologia de Husserl com a de Merleau-Ponty, refletidas no campo do Game Design; c) *A percepção merleau-pontyana no contexto dos jogos eletrônicos*. Nesse tópico a fenomenologia foi refletida sob o olhar de Sérgio Roelaw Basbaum, que estende os conceitos de Merleau-Ponty sobre diferentes abordagens da realidade, elucidando os distintos “mundos” descritos pelo pensador.

2.1. A fenomenologia de Husserl e os games

A fenomenologia será discutida aqui com base nas idéias de Merleau-Ponty e Husserl, tendo por fio condutor as reflexões realizadas por de Eric Matthews. Vale ressaltar que Matthews se dedica a explicar de forma consistente as ideias fenomenológicas de Husserl por ser tratar da origem da fenomenologia, até que se chegue a Merleau-Ponty. Em seu livro, alguns conceitos primordiais e originários de Husserl foram analisados.

Neste contexto, Matthews explica a dependência da investigação científica para com o entendimento subjetivo do objeto a ser investigado, pois “O ‘subjetivo’ não é um mundo interior à parte, mas necessariamente relacionado ao mundo de que temos consciência” (Matthews, 2010, p.15). Tal pensamento me leva a seguinte questão: como a subjetividade se revela na indústria de games? Creio que tal resposta esteja vinculada à experiência e ao divertimento do jogador (de forma individual), pois um jogo pode se mostrar interessante para alguns e para outros não. Essa dicotomia é o que impulsiona a indústria de games a se aprimorar, de forma a atingir a expectativa da maioria dos jogadores, o que se reverte no sucesso do game e conseqüentemente em lucro. Mas essa vertente seria apenas uma das formas de se analisar a importância da subjetividade no contexto dos games, pois esta se encontra tão integrada a esse nicho de mercado, que atualmente se apresenta não só na experiência do jogador, mas também na experiência de quem produz o game, como afirma uma reportagem do G1 ao entrevistar diversos produtores de games:

Entender o produto que se desenvolve é a premissa básica para qualquer profissional. No caso da indústria de games, isso significa jogar. [...] É uma forma de eles [os produtores] entenderem melhor a dinâmica do jogo e as necessidades dos jogadores [...] O requisito principal é gostar de games (G1, 2010a).

Matthews explica que, segundo a fenomenologia de Husserl, nossa consciência é intencional, ou seja, não é possível pensar sem pensar num objeto, pois sempre que temos medo, temos medo de algo ou de alguém, sempre que esperamos (seja uma pessoa real, uma personagem ou um artefato de game), estamos à espera de alguma coisa ou de alguém, ou seja, “[...] um objeto de que temos consciência pode ser dito objeto ‘intencional’” (Matthews, 2010, p.15).

Aprofundando essa ideia, o autor esclarece que existem três prerrogativas sobre a intencionalidade dos objetos: “Primeiro, algo pode ser um objeto intencional sem efetivamente existir” (Matthews, 2010, p.15), em outras palavras, temos a ideia de alguma coisa como um objeto intencional, mas não precisamos saber se de fato ela existe. Quando temos medo de alguma coisa, seja um fantasma, um vampiro, um personagem de livro, cinema ou até mesmo de um game, não implica necessariamente a existência deles:

[...] Assim, a relação de nossa consciência com seus objetos intencionais não é uma relação causal, e o estudo de como os objetos intencionais aparecem à consciência (fenomenologia) não é o estudo das causas de nossa consciência dos objetos (psicologia empírica ou fisiologia) (Matthews, 2010, p.16).

A segunda prerrogativa da intencionalidade dos objetos residiria “[...] na consciência de um objeto intencional com alguma descrição particular” (Matthews, 2010, p.16). Por exemplo, eu não sei que Koopa Bowser é o vilão do game Super Mario Bros¹⁴. Se alguém me perguntar se estou pensando no principal inimigo do game Super Mario Bros, eu provavelmente responderei: - Não, estou pensando em Koopa Bowser. Sendo uma afirmação verdadeira sobre meu pensamento atual, um olhar exterior diria que Koopa Bowser e o inimigo do game Super Mario Bros constituem o mesmo personagem. Conclui-se, portanto, que o estudo do aparecimento dos objetos em nossa consciência é diferente do estudo de como as coisas são no mundo exterior.

Já a terceira prerrogativa da intencionalidade dos objetos se propõe afirmar que: “[...] as diferentes formas de consciência têm obviamente relações diferentes com seus objetos intencionais” (Matthews, 2010, p.16).

¹⁴ Desenvolvido pela Nintendo em 1985, o game “Super Mario Bros” foi um dos primeiros jogos eletrônicos de plataforma com rolagem lateral (side-scrolling), sendo um dos jogos mais vendidos na história dos games.

Em um game de terror você pode ter medo de uma determinada personagem e, digamos que existam jogadores que creem que tal personagem exista. Tais proposições nos levariam ao mesmo objeto intencional (a personagem), mas por modalidades distintas, já que a crença nessa personagem não implica efetivamente no medo a ele, pois tais modalidades produzem no ser humano comportamentos diferentes. Em outras palavras, crença e medo são conceitualmente dessemelhantes.

Assim, uma parte importante da fenomenologia, como estudo de como as coisas aparecem à consciência, é o estudo das diferentes maneiras pelas quais as mesmas coisas aparecem a diferentes modos de consciência, como o pensamento, a percepção, o medo, o amor, a imaginação, e assim por diante. Em outras palavras, precisamos compreender não apenas [o objeto estudado, no nosso exemplo, um personagem de um game qualquer], [...] mas também o que entendemos por “pensar”, “perceber”, “imaginar”, “amar” e como a essência de cada um desses modos de consciência difere da essência dos outros (Matthews, 2010, p.17).

As reflexões de Husserl foram à base das ideias da fenomenologia, entretanto, devo esclarecer o ponto divergente entre a fenomenologia de Husserl com a de Merleau-Ponty, de modo a permitir uma maior visibilidade ao embasamento que busco para o tema dessa dissertação.

2.2. Redução fenomenológica no contexto dos games

Em seu livro, Matthews busca apresentar Merleau-Ponty (1908-1961) analisando suas principais obras, começando pelo livro “A estrutura do comportamento”, esclarecendo que o mesmo foi fruto da tese de doutorado de Merleau-Ponty que teve como base as ideias da “Gestalt” (da Psicologia). As considerações que Matthews (2010) realiza sobre as obras merleaupontyanas começam a se aproximar dos “games sinestésicos” quando cita o livro: “Fenomenologia da percepção”, publicado em 1945.

Matthews explica que a opção de Merleau-Ponty pela fenomenologia se sucedeu por influência de diversos pensadores e correntes, mas, sobretudo por Edmund Husserl, para quem a fenomenologia dava:

[...] ênfase na subjetividade humana. O conhecimento e a consciência do mundo são sempre o conhecimento e a consciência de alguém [...] Este argumento que

toda concepção sólida do mundo deve-se fundamentar no conhecimento de nossa própria existência como seres pensantes, como sujeitos (é o cogito cartesiano: “Penso, logo existo”) [...] Husserl via como função da fenomenologia esclarecer a essência dos conceitos [...] precisamos entender o que é exatamente que procuramos investigar [...] temos que pôr de lado as suposições objetivas da atitude natural e concentrar-nos em nossa própria consciência subjetiva de como essas coisas aparecem a nós (daí o termo “fenomenologia”, do grego phenomena, “aparências”) (Matthews, 2010, p.14-15).

Segundo Matthews (2010), a principal divergência entre a fenomenologia de Husserl com a de Merleau-Ponty está na redução fenomenológica (termo cunhado por Husserl), ou seja, Husserl chama de redução fenomenológica, o método de separação entre a presença das coisas (fenômenos) de forma subjetiva, da consideração dessas mesmas coisas no mundo exterior, de forma racional e objetiva (ciência empírica).

Mais adiante, Matthews (2010) esclarece que Husserl aprofunda esse conceito sugerindo questionarmos a existência dos objetos, ou seja, sua presença na realidade, na prática e no cotidiano a fim de melhor entendermos os fenômenos, defendendo também a abolição dos conceituais pré-estabelecidos, ou seja, os conceitos que estão impregnados anteriormente em nós pela cultura e aprendizado, para que não haja interferência sobre o entendimento da essência desses fenômenos, “[...] na redução recuamos, por assim dizer, do nosso envolvimento prático cotidiano com o mundo, de modo a estudar os fenômenos apenas como fenômenos, independente de sua existência efetiva” (Matthews, 2010, p. 20)

Neste contexto, Husserl pretende alcançar a essência e a primazia dos fenômenos, sem as distrações provocadas pelos conceitos que relacionamos com a existência das coisas, afirmando que a fenomenologia, na verdade, é um estudo “transcendental”.

Merleau-Ponty diverge de Husserl, ao tratar da “transcendentalidade” que está em oposição à intencionalidade dos objetos, pois na intencionalidade é dito que a consciência não pode ser desmembrada de seu objeto intencional, na “transcendentalidade”, os conceitos distraem, atrapalham a essência dos fenômenos, ou seja, o conceito de intencionalidade e transcendentalidade estão em oposição. Ora, como buscaríamos o entendimento dos fenômenos sem relacionar os conceitos aos objetos? Ter conceito implica em ter consciência sobre alguma coisa. A esse respeito Matthews explica que:

[...] não podemos pensar sem pensar em algo, algo que não é parte da nossa consciência. A coisa em que pensamos em um dado momento qualquer não precisa efetivamente existir, mas daí não se segue que possamos investigar nossos pensamentos sobre essa coisa isoladamente de quaisquer considerações sobre sua existência (Matthews, 2010, p.20-21).

Ainda segundo esse autor:

Não somos 'sujeitos transcendentais', como supôs Husserl, sujeitos puros do pensamento que não existem em qualquer tempo ou lugar específico, mas seres humanos concretos vivendo em tempo e lugar específicos e que encontramos significados nos objetos em virtude da lida efetiva que temos com eles nesse tempo e lugar (Matthews, 2010, p.21).

Com base na afirmação de Matthews é inevitável questionar se haveria a possibilidade de uma fenomenologia para o design, que tratasse as questões da experiência do homem com os objetos na vertente do fenômeno, a fim de proporcionar uma compreensão alargada na ação projetual do design, e quando falo da área do design, estou inevitavelmente me referindo ao campo do game design e de todos os fenômenos que ocorrem na percepção do jogador, seja ela no perceber da realidade física (como por exemplo, os dispositivos utilizados para interagir com o game), mas também os virtuais que envolvem o entendimento dos símbolos criados para o game. Nesse sentido direciono essa discussão para o campo do design de games.

Antigamente jogos de Atari¹⁵ eram um significativo acontecimento entre os jovens e até mesmo para alguns adultos, jogos como Enduro¹⁶, Pitfall¹⁷, Pac-

¹⁵ A Atari é uma empresa de produtos eletrônicos conhecida na atualidade como Infogames. Em outras épocas a Atari foi uma das principais empresas que contribuiu para a popularização dos videogames.

¹⁶ Enduro é um game que foi lançado em 1983 pela Activision para o console Atari 2600. O jogo consiste em controlar um carro cujo objetivo é ultrapassar certa quantidade de veículos de modo a permitir que o jogador pudesse prosseguir no jogo, um detalhe interessante para essa época era a mudança de visibilidade de acordo com o clima, variando de dia ensolarado, passando a nublado e culminando em corridas noturnas.

¹⁷ O game Pitfall foi desenvolvido pela Activision para a plataforma Atari 2600 no ano de 1982. Foi um dos jogos eletrônicos mais vendidos para essa plataforma, atingindo a marca de 4 milhões de cópias. As ações permitidas no jogo eletrônico inclui mover o personagem Pitfall Harry, ao longo de uma floresta com objetivo de recuperar 32 tesouros no tempo de 20 minutos. Entre os desafios apresentado pelo jogo inclui-se: poços de piche, areias movediça, buracos, troncos de árvore, cascavéis, escorpiões, morcegos e crocodilos.

Man¹⁸ entre outros remetem para aqueles que jogaram um sentimento de nostalgia. Suponhamos que o Atari seja apresentado para um grupo de crianças que estejam isoladas do atual tempo e espaço, que não tenham acesso à televisão, internet e computador. Talvez num primeiro momento, o Atari se torne um significativo acontecimento para elas, como o foi para outras crianças no passado, mas ao apresentar o Atari estaríamos apresentando também a televisão e as notícias disseminadas por esse veículo de informação. Certamente, a atualização dessas crianças com a tecnologia da atualidade demoliria aceleradamente o fenômeno, aqui denominado como “um significativo acontecimento”.

Outras variáveis certamente influenciam na experiência do homem para com os objetos, de acordo com Matthews ao se referir a Merleau-Ponty, a cultura é uma variável determinante na dinâmica dos fenômenos do homem com os objetos. Segundo o autor, a cultura define os objetos e:

[...] sua utilização ou relevância humana indica algo acerca desses objetos. Seu uso é o uso feito deles por alguém, sua relevância é a importância que têm para alguém. Sua própria existência como entidades de relevância é a importância que têm para alguém. Sua própria existência como entidades de relevância e utilização humanas depende de algum ser humano. Tendo consciência de tais objetos culturais, tenho consciência então de outros seres humanos. Esses seres humanos, como coloca Merleau-Ponty, são “anônimos”: consigo reconhecer uma faca e um garfo como coisas a serem usadas por alguém para comer refeições, sem saber quem precisamente é esse “alguém”, e feitas por alguém, também sem saber quem as fabricou. O que elas incorporam [...] são resultado do pensamento humano, mas não necessariamente o de nenhum indivíduo específico e nomeado. Uma vez criadas, tornam-se “objetos” com uma vida própria independente de quem as fez (Matthews, 2010, p.150).

Em resumo, Matthews valida a proposição de interferência da cultura sob a experiência do homem com os objetos. Merleau-Ponty elucidado nas palavras de Matthews, dizendo que: “Não existimos separados do mundo de nossa

¹⁸ O jogo eletrônico Pac-man foi desenvolvido pela empresa Namco, direcionado originalmente para Arcade por volta de 1980, tornou-se um dos games mais populares da época, originando diversas versões para inúmeros consoles, inclusive na atualidade. A mecânica do jogo sempre foi simples: o jogador controla uma cabeça redonda posicionada em um labirinto simples repleto de pastilhas e com 4 fantasmas que o persegue, o objetivo é comer todas as pastilhas e não se deixar encostar pelos fantasmas. Uma curiosidade que evidencia a popularidade de Pac-man é que a empresa Google disponibilizou em 21 de maio de 2010 uma versão customizada com seu logo, em sua página inicial.

experiência, somos parte dele. Somos, entretanto, uma parte peculiar do mundo, em virtude de sermos conscientes dele” (Matthews, 2010, p. 22).

2.3. A percepção merleau-pontyana no contexto dos jogos eletrônicos

Após a apresentação das bases da fenomenologia, bem como de sua intencionalidade para com os objetos, direciono essa dissertação para os entornos da percepção merleau-pontyana e escolho Sérgio Roelaw Basbaum para conduzir tal tarefa, já que o autor nos falará, num segundo momento, sobre as prerrogativas da sinestesia e num terceiro momento sobre a percepção digital.

Em sua tese, Basbaum (2005) posiciona o entendimento da percepção nas ideias de Merleau-Ponty alegando ser importante “[...] tentar ver o que nos abre esse seu retorno eloquente, e talvez insuperado, ao vivido” (Basbaum, 2005, p.30). Ele explica que Merleau-Ponty elucida os métodos da ciência, levando-a a refletir suas descobertas, por meio do entendimento primordial da percepção, ou seja, sua essência.

É sobre esse retorno à experiência do vivido que o autor inicia sua reflexão:

[...] o “mundo” se faz presente para mim. Tomá-lo assim, como presença para mim, não implica, em princípio, e nem exclui, a possibilidade de que este mundo seja algo em si, presente independente da minha presença, que seja um mundo objetivo (Basbaum, 2005, p. 30-31).

Em outras palavras, o “mundo objetivo” é o mundo que se apresenta a nós, suposto pelos nossos sentidos na experiência cotidiana do viver, “[...] pelo chão que sinto sob os meus pés [...] pelas imagens que vejo, pelos sons que ouço [...] pelos aromas que capturo” (Basbaum, 2005, p.31), ou as texturas que percebo no ambiente virtual de um determinado game. Em outras palavras, por meio da percepção posso construir em mim a realidade do mundo, e me situar nesse cenário, ou como Merleau-Ponty explica: “[...] como sujeito perceptivo, ligado pelo corpo a um sistema de coisas” (Merleau-Ponty, 1990, p.57), ou num contexto mais próximo do objeto dessa pesquisa: um jogador de game, conectado pelo corpo a um sistema virtual.

Basbaum deixa claro, por meio de alguns exemplos que esse mundo construído pelos nossos sentidos (mundo objetivo) não é a verdade sobre o mundo, ou seja, sobre a própria realidade, “[...] se a percepção me entrega um mundo, não pode, porém, nunca entregá-lo por completo” (Basbaum, 2005, p.33), e na tentativa de complementar as lacunas sobre a verdade desse mundo é que identificamos não somente as coisas inanimadas, como as pedras, montanhas, joysticks, fios e circuitos de um game, mas também nos deparamos com a vida, sejam os insetos, as plantas, os animais, e por que não as personagens de uma rede virtual, os avatares¹⁹. O fato é que partilhamos a experiência do viver com outras pessoas a fim de sustentar nossas ideias a respeito do mundo, e:

[...] esse fluxo inesgotável de um Ser ao qual interrogam, que nos interroga sem cessar, e cuja totalidade não pode ser apreendida por nenhuma subjetividade por si só, que Merleau-Ponty nos autoriza a chamar “mundo real” (Basbaum, 2005, p.34).

O “mundo real” nasce no senso comum, na comunicação subjetiva e na primazia da cultura. E por mais que não se consiga dizer a totalidade desse “mundo real”, ele “[...] está sempre ‘aí’, antes da reflexão, como uma presença inalienável” (Merleau-Ponty, 1971, p.5).

A ciência clássica e a filosofia tinham o papel de superar o senso comum, as ilusões, as múltiplas perspectivas e o entendimento cotidiano, empenhando-se no descobrimento das informações ocultas para “[...] estabelecer uma totalidade inequívoca de mundo” (Basbaum, 2005, p.34). Entretanto, essa empreitada pela verdade sobre o mundo (mundo real) cujo método era o exercício da razão, apresentou uma falha, que Merleau-Ponty denunciou na fenomenologia da percepção: o esquecimento da experiência do viver, da origem do próprio conhecimento.

As perspectivas científicas segundo as quais sou um momento do mundo são sempre ingênuas e hipócritas, porque subentendem, sem mencioná-la, esta outra perspectiva, a da consciência, pela qual primeiramente um mundo se dispõe em torno de mim e começa a existir para mim. Retornar às coisas mesmas é retornar

¹⁹ "Na área da Realidade Virtual, um avatar pode ser definido como uma representação, humanóide ou não, de um usuário dentro do ambiente virtual" (Kiner et al., 2001, apud Nakamura, 2008, p.19).

a este mundo antes do conhecimento cujo conhecimento fala sempre, e com respeito ao qual toda determinação científica é abstrata, representativa e dependente, como a geografia com relação à paisagem onde aprendemos primeiramente o que é uma floresta, um campo, um rio (Merleau-Ponty, 1971, p.7).

A esse respeito, Basbaum (2005, p.35) denuncia a opção do homem pela objetividade, rebaixando a percepção e elevando a razão, onde os sentidos são meros fornecedores de informação do “mundo real”. Gostaria de complementar tal elucidação, enfatizando que Merleau-Ponty não renega a razão, mas defende a existência de outros caminhos para se chegar à verdade sobre o “mundo real”. Talvez, tal aprisionamento na objetividade tenha dificultado as diversas áreas do conhecimento humano a buscarem novos caminhos. No caso dos desenvolvedores de games, essa barreira pode ter inibido a reflexão sobre o que está ocorrendo na experiência humana no ato de jogar, bem como de produzirem uma consistente classificação perceptiva para o contexto dos games, ou se desenvolver games apenas para o jogador com suas plenas faculdades físicas e psíquicas. Esse pensamento ofusca tanto as possibilidades inclusivas quanto as inovações interativas, e se a experiência do jogador determina o lucro da indústria dos games, não refletir sobre games inclusivos (que fatalmente nos levaria a novas formas de jogar) é o mesmo que passar por essas possibilidades sem enxergá-las.

Ao relatar outro ponto importante sobre as questões da percepção humana, que são as informações não apreendidas por nossa percepção, as coisas que existem no “mundo real”, mas que não extraímos com precisão ou simplesmente não as determinamos, que Merleau-Ponty descreve o conceito “mundo sensível”.

[...] Caminho num parque e vejo, ao longe, sobre um canteiro, uma mancha branca, e chego a pensar que é uma embalagem plástica ou de papel que deveria ter sido lançada ao lixo, e de repente essa mancha levanta vôo e descubro ali uma garça. A análise dirá que a garça sempre esteve ali, apenas não pude notá-la. Mas é justamente este não notar, em que mundo, paisagem, garça, já estavam para mim como um horizonte presente, mas indeterminado, em que meu corpo está engajado em extrair, ou mesmo criar, no campo perceptivo, as “coisas” - e aqui não diremos sequer “objetos”, já que estes definem precisamente o mundo “objetivo” - que é o mundo sensível (Basbaum, 2005, p.38).

Em outras palavras, o “mundo sensível” é uma projeção, uma réplica imperfeita que fazemos com base no “mundo real”, cuja totalidade não pode ser apreendida pelo ser humano de forma perfeita. Consequentemente complementamos as lacunas de informações que não conseguimos extrair do “mundo real”, formando assim, uma realidade imprecisa, que Merleau-Ponty chama de “mundo sensível”.

Após as elucidações de Basbaum sob a percepção humana, direciono essa dissertação para as questões da sinestesia.