

6 Conclusão

Se brevemente relembrarmos as prerrogativas e discussões que essa dissertação se propôs a fazer, observaremos que a mesma buscou refletir a deficiência sensorial no contexto dos games, apoiando-se nos princípios da interdisciplinaridade, navegando entre os conceitos, sem contudo esgotá-los, da *fenomenologia*, *sinestesia*, *interface*, *virtualidade do corpo* e da *comunicação*, resultando assim na introdução desse trabalho.

No que tange a *fenomenologia* busquei refleti-la com o intuito de compreender melhor o retorno à experiência daquilo que vivemos no dia-a-dia e que nos dá o esclarecimento do mundo e dos conceitos que extraímos desse aprendizado para melhor compreender a percepção, alternando entre a linha de pensamento fenomenológica de Husserl com a de Merleau-Ponty, contextualizando essa discussão com o universo dos games, conforme apresentado no segundo capítulo.

Já a *sinestesia* foi elucidada pelo olhar de Sérgio Roclaw Basbaum, onde o autor nos levou a refletir de maneira particular as diferentes modalidades perceptivas do ser humano, bem como seus inter-relacionamentos. Objetivou-se assim balizar o conceito *game sinestésico*, conforme apresentado no terceiro capítulo.

Em seguida, e já apoiado nesses conceitos, pude refletir a tecnologia do BrainPort, relatando aspectos técnicos sobre seu funcionamento, bem como sua aplicação no contexto nacional, conforme apresentado no quarto capítulo.

Finalmente, os conceitos: *interface*, *virtualidade do corpo* e *comunicação* foram abordados por meio do diálogo entre o jogo eletrônico e o jogador, resultando numa classificação perceptiva para os games, conforme apresentado no quinto capítulo.

Apesar do objetivo principal dessa dissertação atuar em torno da identificação das características que um game deve possuir para que seja considerado sinestésico, exponho que a maior proposta desse trabalho foi refletir sobre games que se enquadrassem nos parâmetros do design universal, pois a proposta não é fazer um jogo do tipo “especial”, para pessoas portadoras de “necessidades especiais”, pelo contrário, o game sinestésico está ligado a um

olhar de construção de jogos eletrônicos por meio de situações perceptivas extremas, como por exemplo, fazer um game baseado na realidade de um cego, o que levaria no desenvolvimento de novas formas de interatividade.

Por outro lado, num contexto adverso a tudo o que foi pesquisado, apresento uma tentativa de desconstruir as minhas próprias ideias, com o objetivo de alcançar uma maior visibilidade sobre o tema. Sendo assim, exponho algumas dúvidas:

Seria o game sinestésico uma proposta a um novo paradigma de jogo eletrônico? Ou apenas uma divagação? Já que até o presente momento me é desconhecido um game que se apresente com as características propostas por essa pesquisa.

No que tange a interatividade, qual a possibilidade do game sinestésico ser aceito pelo público, ou seja, por pessoas que possuam deficiência sensorial e pessoas que não a possuem?

Digamos que o sucesso de um game esteja vinculado à diversão proporcionada por ele. Essa diversão é passível de mensuração? Caso seja, quais seriam as ferramentas que podem validar essa medida? E ainda, ela poderia ser aplicada aos games sinestésicos?

Essas e outras perguntas que surgiram ao longo dessa dissertação podem ser respondidas em futuras pesquisas que se comprometam a desenvolver, aplicar e observar o game sinestésico, validando ou desconsiderando aquilo que essa dissertação afirmou. Sendo assim não finalizo essa conclusão, prefiro deixá-la aberta e livre ao conhecimento, mas antes, recorro às palavras de Pierre Lévy, quando ele se propôs a tratar os aspectos da *virtualidade* sobre diferentes ângulos. De acordo com Lévy, “A arte pode tornar perceptível, acessível aos sentidos e às emoções o salto vertiginoso para dentro da virtualização que efetuamos tão frequentemente às cegas e contra nossa vontade” (Lévy, 1996, p. 148), na verdade o autor faz essa afirmação baseado no pensamento de que grande parte da sociedade “mergulha” nos processos de virtualização, como por exemplo, a internet, os games, celulares entre outros, não compreendendo a totalidade de seus aspectos, o que gera violência e sofrimento. “Creio que o sofrimento de submeter-se à virtualização sem compreendê-la é uma das principais causas da loucura e da violência de nosso tempo” (Lévy, 1996, p.147). A solução apresentada pelo autor estaria na arte, pois a mesma fornece aparatos de compreensão para esse novo paradigma, uma vez que lida diretamente com processos estéticos e simbólicos, comunica,

tem o poder de tocar as pessoas e elevar o pensamento, fornecendo novos olhares sobre a realidade.

Sendo assim, inspirado pelas ideias de Lévy trago o campo do design, já que o mesmo acomoda tanto a arte quanto a tecnologia, configurando-se como uma espécie de arquiteto do espaço dos acontecimentos. De acordo com o autor “Um novo tipo de artista aparece, que não conta mais histórias. É um arquiteto do espaço dos acontecimentos, um engenheiro de mundos para bilhões de histórias por vir. Ele esculpe o virtual” (Lévy, 1996, p.149).

Refletir essa afirmação no universo dos games levaria inevitavelmente a questões que perpassam a real responsabilidade de um game designer que, na minha perspectiva, pode ser considerado um profissional que constrói mundos virtuais para bilhões de pessoas, mas advirto que esse processo não pode estar completo se excluir os deficientes e as possibilidades inovadoras advindas das situações extremas de percepção. Se assim não se projetar, estaremos lidando com um mundo que já nasce excludente. Sendo assim, eu me pergunto se esse mundo excludente estaria apto a elucidar os processos de virtualização?

A força e a velocidade da virtualização contemporânea são tão grandes que exilam as pessoas de seus próprios saberes, expulsam-nas de sua identidade, de sua profissão, de seu país. As pessoas são empurradas nas estradas, amontoam-se nos barcos, acotovelam-se nos aeroportos. Outros, ainda mais numerosos, verdadeiros imigrados da subjetividade, são forçados a um nomadismo do interior. Como responder a essa situação? Resistindo a virtualização, crispando-se sobre os territórios e as identidades ameaçadas? (Lévy, 1996, p.150).

As possibilidades da tecnologia do BrainPort estão ligadas diretamente aos novos paradigmas da virtualização do corpo. Com o BrainPort surge a possibilidade de se fornecer a consciência novas formas de perceber a realidade. “A arte e, portanto, a filosofia, a política e a tecnologia que ela inspira e atravessa, deve opor uma virtualização requalificante, inclusiva e hospitaleira à virtualização perversa que exclui e desqualifica” (Lévy, 1996, p.150). Sendo assim, questiono se seria correto passar pelas possibilidades do BrainPort às cegas, pelo campo do jogos eletrônicos, como que “crispando-se sobre os territórios” do comodismo do mercado de games que na verdade se apresenta como “identidades ameaçadas” pela simples conjectura de não lucrar, sendo essa situação um tanto irônica, pois com os games sinestésicos poderia lucrar ainda mais. Enfim, essas e outras discussões ficarão abertas e livres ao

conhecimento das futuras pesquisas, mas antes, trago uma saudação que Lévy nos faz a essa nova conjectura sobre o virtual:

Seres humanos, pessoas daqui e de toda parte, vocês que são arrastados no grande movimento da desterritorialização, vocês que são enxertados no hipercorpo da humanidade e cuja pulsação ecoa as gigantescas pulsações deste hipercorpo, vocês que pensam reunidos e dispersos entre o hipercórtex das nações, vocês que vivem capturados, esquartejados, nesse imenso acontecimento do mundo, que não cessa de voltar a si e de recriar-se, vocês que são jogados vivos no virtual, vocês que são pegos nesse enorme salto que nossa espécie efetua em direção à nascente do fluxo do ser, sim, no núcleo mesmo desse estranho turbilhão, vocês que estão em sua casa. Bem-vindos à nova morada do gênero humano. Bem-vindos aos caminhos do virtual! (Lévy, 1996, p.150).