

UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE

Adriana Kei Ohashi Sato

Imaginário e Design: Resignificação do Jogo Eletrônico por  
meio da Linguagem Expressiva

São Paulo  
2007

**Adriana Kei Ohashi Sato**

Imaginário e Design: Resignificação do Jogo Eletrônico por  
meio da Linguagem Expressiva

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de mestre no Curso de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie.

Professor Orientador: Dr. Paulo Roberto Monteiro de Araujo

São Paulo  
2007

S253i

Sato, Adriana Kei Ohashi

Imaginário e design: resignificação do jogo eletrônico por meio da linguagem expressiva / Adriana Kei Ohashi Sato – São Paulo, 2007.

183 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (Mestrado em Educação, Arte e História da Cultura) – Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2007.

Orientação: prof. Dr. Paulo Roberto Monteiro de Araujo.

Bibliografia: f. 176-183.

1. Cultura. 2. Imaginário. 3. Resignificação. 4. Design. 5. Videogame. 6. MMORP. 7. Ambiente Virtual I. Título.

CDD 306.01

**Adriana Kei Ohashi Sato**

**Design e Imaginário: Re-significação do Jogo Eletrônico por  
meio da Linguagem Expressiva**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de mestre no Curso de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie.

Aprovado em \_\_/\_\_/2007

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Paulo Roberto Monteiro de Araujo

---

Prof. Dr. Marcos Risoli

---

Profa. Dra. Mônica Cristina Moura

Ao meu amor, companheiro de todos os momentos, por seu carinho, e paciência; e aos meus pais por seu apoio e constante presença em minha vida.

## AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador, Prof. Dr. Paulo Roberto M. de Araújo por sua conduta, sua dedicação, seu incentivo e orientações ao longo do processo de aprendizagem e escritura desta pesquisa.

À todos os professores do programa de Mestrado pelos debates e aulas que muito me motivaram a prosseguir com a atividade acadêmica.

Aos amigos Alexandre Santaella Braga, Henrique Sobral, Paulo Antonio Costa e Sérgio Nesteriuk Gallo por nossas conversas e articulação de pensamentos.

À prof<sup>a</sup>. Dra. Mônica Cristina Moura por sua disposição e contribuição neste trabalho.

Ao Edson Brandi que muito contribuiu com sua disposição para o debate sobre jogo de MMORPG.

“Como crianças, todos nós vivemos em um mundo de imaginação, de fantasia; e para alguns de nós, esse mundo do faz-de-conta continua na vida adulta.”

(Jim Henson)

## RESUMO

A presente pesquisa procura analisar o design como objeto gerador de respostas às expectativas do usuário (jogador) a partir do imaginário coletivo. Por sua vez, este imaginário, tem a sua origem em um determinado contexto sócio-cultural. Considerando o homem como um ser simbólico, este busca o sentido para sua existência por meio da atribuição de significados aos objetos. Tais significados são interpretados pela sociedade criando seus valores, comportamentos e referenciais culturais. Ao longo deste trabalho são apresentados conceitos fundamentais sobre o design e sua presença no contexto sócio-cultural, sendo o design, a linguagem que interpreta e resignifica, a partir do imaginário coletivo, um jogo eletrônico.

**Palavras-chave:** Cultura. Design. Imaginário. Resignificado. Ambiente virtual. Mídia digital. MMORPG. Videogame.

## **ABSTRACT**

This work intends to analyze design as the object that generates answers to the user's (gamer's) expectations based on the collective imaginariu. In turn, this imaginariu originates in a specific social-cultural context. Considering men as symbolic beings, they look for the reason of their existence by attributing meaning to objects. Those meanings are interpreted by society, creating values, behaviors and cultural references. This work presents fundamental concepts about design and its presence in the social-cultural context, being design the language that interprets and re-signify the electronic game based on the collective imaginariu.

**Keywords:** Culture. Design. Imaginariu. Resignify. Virtual atmosphere. Digital media. MMORPG, Videogame.

## LISTA DE FIGURAS

Fig. (1) – Apontador de lápis, Raymond Lowe, 1993.....	41
Fig. (2) – Projeto de automóvel N° 8, Norman Bell Geddes.....	41
Fig. (3) – Capa de livro Memphis, The New International Style, 1981 .....	43
Fig. (4) – Estante Carlton para Memphis, Ettore Sottsass, 1981.....	43
Fig. (5) – Koi Morph, Julia Boettcher, 2004.....	45
Fig. (6) – Koi, tennis, 2007.....	45
Fig. (7) – Typography in the Sky, Lisa Rienemann, 2004 .....	47
Fig. (8) – Billys´ s got Robot Legs, Noan Toram, 2007 .....	48
Fig. (9) – Stolen Jewels, Mike e Maaike, 2007 .....	49
Fig. (10) – Donkey Kong, 1981.....	105
Fig. (11) – Myst, 1993.....	108
Fig. (12) – Cenário de Myst, 1993.....	110
Fig. (13) – Link em The Legend of Zelda: The Wind Waker, 2003 .....	111
Fig. (14) – Interface gráfica em The Legend of Zelda: The Wind Waker, 2003 .....	112
Fig. (15) – The Legend of Zelda: Twilight Princess, 2006. ....	113
Fig. (16) – Um dos labirintos de C.R.U.S.H .....	118
Fig. (17) – Exemplo de vista 2D em C.R.U.S.H.....	119
Fig. (18) – Exemplo de vista 3D em C.R.U.S.H.....	119
Fig. (19) – Exemplo de nave (crusader) em EVE .....	153
Fig. (20) – Lista de implantes na personagem.....	154
Fig. (21) – Interface com mapa e rota de viagem espacial.....	155

Fig. (22) – Constelações e localização de impérios .....	156
Fig. (23) – <i>Avatar</i> da personagem Ammasanni .....	157
Fig. (24) – Painel demonstrativo das camadas de uma nave .....	159
Fig (25) – <i>Concept art</i> de nave para EVE (características de uma lua marinha). .....	160
Fig. (26) – <i>Concept art</i> de nave para EVE (características de um gafanhoto). .....	161
Fig. (27a) – Nave de EVE (formato de um casco de besouro).....	161
Fig. (27b) – Nave de EVE (formato de um casco de besouro).....	161
Fig. (28) – Interface de contrato .....	163
Fig. (29) – Detalhe de Interface de controle da nave .....	168
Fig. (30) – Plataforma de pouso do EVE .....	170

# SUMÁRIO

Introdução.....	13
1. Prelúdio: do Imaginário ao Jogo por meio da Linguagem Design.....	19
1.1. Sociedade e Imaginação:	
A Construção do Imaginário.....	21
1.2. Design, Cultura e Resignificação:	
Abertura para a Construção da Subjetividade.....	29
1.3. O Jogo no Contexto Sócio-Cultural e seu Caráter Lúdico.....	51
2. A Linguagem Digital: Ambientes Virtuais e Suas Características.....	64
2.1. Tecnologia e Mídia Digital.....	67
2.2. Hipermídia.....	72
2.3. Hipermídia e Design.....	80
2.3.1 Interface.....	83
2.3.2 Interação.....	88
2.3.3. Imersão.....	93
3. O Universo do Jogo Eletrônico.....	97
3.1. Jogo Eletrônico:	
Videogame e Seus Ambientes Interativos e Imersivos.....	98
3.2. Mecânica de Jogo e Jogabilidade: O Gameplay.....	121
4. Eve In Deep.....	129
4.1. RPG e MMORPG: Características Significativas.....	131
4.2. EVE Online: um Estudo de Caso.....	142
4.2.1. A história de EVE.....	143
4.2.2. Analisando os Elementos e Aspectos do Jogo.....	152
Considerações Finais.....	172
Bibliografia.....	176

## **Introdução:**

A presente dissertação tem como perspectiva epistemológica a história da cultura. Deste modo, as análises desenvolvidas aqui partem das relações sócio-culturais, bem como do horizonte simbólico, onde ocorrem as referidas relações. No universo sócio-cultural, o homem interpreta os diversos símbolos que tal universo lhe oferece, resultando em um imaginário que agrega tanto o indivíduo como a coletividade.

Foi no contexto da imaginação como resultado das interpretações humanas do seu universo simbólico que buscamos o nosso arcabouço conceitual para desenvolver a nossa pesquisa sobre o design. Eis o motivo de considerarmos o design não apenas como resultado da técnica, mas também, como expressão da interpretação das imagens criadas no contexto das relações sócio-culturais ao longo da história da cultura.

Além disto, o design incorpora valores estéticos e funcionais, e desenvolve-se tendo em vista as necessidades do usuário, contemplando tendências, se renovando frente às questões de ordem cultural, econômica, social e tecnológica. O design ganha forma através de um objeto, elaborado por um sujeito (designer) para outro (usuário). O design é analisado nesta dissertação como expressão interpretativa do designer das relações sócio-culturais. No entanto, o nosso foco maior é no processo de resignificação que o designer propõe ao elaborar novos projetos de design através de jogos. São esses jogos que expressam as raízes culturais que ancoram as interpretações do designer

como sujeito que cria novos designs. A nossa dissertação pretende mostrar como o jogo é resultado de uma interpretação feita pelo designer da sua cultura, e que ao fazê-la a resignifica por meio de propostas simbólicas no objeto, isto é, no próprio jogo.

Atualmente, há uma maior consciência que o design está em constante diálogo com seu meio, ou seja, ele estabelece, através do objeto, uma codificação e decodificação com o usuário (sujeito: em sua individualidade), com um grupo de usuários ou ainda, entre eles. Assim como no universo da arte, existe uma especial necessidade de o indivíduo elaborar formas significativas para os objetos criados esteticamente, acontece o mesmo no campo do design. Nesta dissertação, nós também abordamos o design em seus aspectos expressivos na contemporaneidade mais precisamente, apontando sua fluidez nos meios de comunicação, associados à tecnologia e ao ambiente virtual. Esta nova configuração do design aponta para o conceito de hibridização das mídias, resultando no design de hipermídia. Neste novo ambiente virtual, a comunicação se estabelece com novas possibilidades de interação, por meio da percepção e interpretação verbal, visual, sonora, textual e tátil.

O jogo no contexto sócio-cultural apresenta-se como elemento da cultura humana. Desta maneira, o jogo, como objeto de design, é formalizado a partir da interpretação dos elementos simbólicos e expressivos existentes no seio sócio-cultural. A escolha da fundamentação acerca do jogo inserido neste contexto sócio-cultural por meio de Johan Huizinga deu-se em virtude de ser, Huizinga, um dos primeiros autores a estabelecer esta relação em seu livro

*Homo Ludens* (1938). Huizinga é um dos autores mais relevantes neste trabalho, pois é o pensador que norteará a idéia de jogo na cultura. Foi a partir de Huizinga que outros autores no campo das ciências humanas e do design desenvolveram com mais profundidade tal concepção. Podemos citar, no caso, Hans-Georg Gadamer em *Verdade e Método*, Roger Caillois com *Man, Play and Games*, Katie Salem e Eric Zimmermann em *Rules of Play*, dentre outros. Aqui também é importante constatar universo, sendo utilizado como exemplo da cultura, do comportamento e do relacionamento ao longo da existência humana. Este universo é diretamente ligado ao campo do design visto que é por meio do designer que o jogo como objeto pode ser proposto e projetado. Assim, não há como separar o design de seu caráter interdisciplinar como aponta Gustavo Amarante Bomfim em seu artigo *Fundamentos de uma Teoria Transdisciplinar do Design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação*.

Para elaborar uma investigação acadêmica entre a relação do imaginário e o design, aplicados no jogo de MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*), é relevante a compreensão desse contexto histórico sócio-cultural, seus sistemas simbólicos e principalmente, seus significados para uma determinada sociedade e as resignificações propostas pelo designer. Importante também é o entendimento de questões semânticas, de significação e de valorização simbólica dos objetos. Aliás, o entendimento da valorização simbólica se intensifica na contemporaneidade, ganhando importância no interior da vida sócio-cultural. Estes conceitos podem ser observados no estudo de caso, analisando o MMORPG: *Eve-Online*.

A escolha MMORPG ocorreu pela razão de que, diferentemente do RPG de mesa, ele oferece ao usuário (jogador), uma determinada estrutura imaginária, que é pré-estabelecida pelo designer cuja origem se encontra na coletividade, compreendida como forma social de expressão cultural. Daí a importância da coletividade para o design, pois ela é a base de sustentação dos processos imaginários para a construção da linguagem expressiva. Por outro lado, apesar da importância da coletividade, o design tem também um caráter subjetivo, pois sua construção de linguagem é proposta por um sujeito (designer) que interpreta o imaginário coletivo, re-elaborando-o sob a forma de objeto (jogo) para um usuário.

O MMORPG permite o desenvolvimento das experiências particulares de cada jogador, por meio de suas escolhas pessoais dentro dos limites do jogo (regras). Também propicia experiências através da interação com outros jogadores (participação coletiva). Estas experiências vivenciadas pelos jogadores resultam num aprendizado particular e coletivo. Este aprendizado por sua vez, possibilita novas realizações dentro do jogo, sendo uma característica importante em jogos de RPG. A partir das metáforas dos objetos, no jogo de MMORPG produz-se uma ligação que permite a troca de experiências entre duas pessoas ou entre grupos distintos. Sob este aspecto, cabe então ao designer, atender a fatores sócio-culturais como, por exemplo, a experiência individual, a troca, a interação. Desta forma, pretende-se investigar o design como gerador de uma resposta às expectativas do usuário (jogador) a partir do imaginário coletivo. Por sua vez, este imaginário, tem a sua origem na cultura de uma determinada sociedade e no seu modo de ser. Ao longo da

pesquisa serão apresentados conceitos fundamentais sobre o design e sua presença na cultura contemporânea.

No primeiro capítulo, uma abordagem do contexto sócio-cultural busca compreender as relações sócio-culturais com o indivíduo e sua percepção da mesma. Pretende-se estabelecer o vínculo do indivíduo (sujeito) com a sociedade, seus valores e seus pares. A partir destes vínculos, um aprofundamento sobre as relações e produções de símbolos e significados da cultura na sociedade e a formação e compreensão do imaginário coletivo e da resignificação. Também, serão abordados os conceitos de jogo de forma mais ampla, pelo viés da filosofia, sociologia e antropologia. A pesquisa dará, ainda neste capítulo, um enfoque à relação do design contemporâneo com o imaginário e sua interpretação do mesmo, na apresentação de um objeto (jogo) como resultado desta interpretação.

No segundo capítulo serão analisadas as características da linguagem das mídias digitais interativas e os ambientes virtuais. Esta análise estará focada na hipermídia e seus elementos mais significativos como a interface, a interação e a imersão, bem como suas características.

No terceiro capítulo, o estudo será focado nas definições de jogos eletrônicos (videogames) e suas características de hipermídia e suas especificidades. Ainda, será apresentado o conceito de gameplay sob o ponto-de-vista do jogador e sob o ponto-de-vista do designer.

O último capítulo (quatro) desta pesquisa apresentará os conceitos dos gêneros MMORPG (e do RPG), pois se trata do gênero do jogo escolhido como objeto de estudo. Neste capítulo, serão apontadas as características do jogo *Eve-Online*, desenvolvendo uma análise deste MMORPG, a fim de demonstrar as articulações e considerações realizadas nos capítulos anteriores.

Nas considerações finais, serão apontados os conceitos mais pertinentes neste trabalho e suas implicações no objeto analisado, o jogo eletrônico MMORPG.

A relevância desta pesquisa está calcada na necessidade de conscientizar o designer em relação a resignificação do imaginário, por meio do jogo. Deste modo, a presente pesquisa desenvolve uma análise conceitual sobre o designer como agente de produção cultural (elaboração de games), a partir de suas escolhas (subjetivas) dentro de contextos e parâmetros sócio-culturais (coletivos). A importância acadêmica e social do nosso trabalho está então, em se contrapor à idéia tradicional do designer que se limita à elaboração técnica de objetos para os usuários; deixando de lado o contexto sócio-cultural e o imaginário coletivo. Também é relevante apontar a interdisciplinaridade contida na construção deste imaginário bem como na construção do pensamento reflexivo e da interpretação dos objetos no contexto do indivíduo e do próprio designer em sua atividade projetual e seu resultado neste caso, o jogo.

# 1

**Prelúdio: do Imaginário ao  
Jogo por meio da Linguagem do Design**

## 1. Prelúdio: do Imaginário ao Jogo por meio da Linguagem do Design

Este capítulo tem como objetivo analisar os conceitos acerca do contexto sócio-cultural para verificar as determinações relacionais entre a identidade individual, o imaginário coletivo e o design como linguagem expressiva. O designer ressignifica objetos que ele cria, como por exemplo, o jogo.

O design está diretamente ligado ao imaginário coletivo. Segundo Denise Portinari,

[...] podemos entender o trabalho do Design como uma atividade de criação e recriação da própria ressignificação, efetuada através das “coisas”. Nesse sentido podemos dizer que o imaginário não só “permeia” a atividade do designer, em todos os níveis, mas que, mais radicalmente, o imaginário constitui a própria matéria que é trabalhada por essa atividade: a sua “matéria-prima”. (PORTINARI, 1999, p. 97).

Portinari nos mostra como o imaginário está intrínseco ao design, pois sem este, não haveria possibilidade de se oferecer respostas projetuais aos usuários. Ou seja, é a partir do imaginário que o designer constrói suas respostas às expectativas do sujeito, seus anseios e necessidades. Pois é neste imaginário onde se encontra a fonte para a identificação, reconhecimento e interpretação do usuário em relação aos objetos que estão à sua volta e dão sentido à sua existência.

É relevante apontar que o conceito de jogo, é compreendido sob diversas manifestações, seja analisado pela área das ciências humanas, seja analisado pela comunicação ou pela psicologia. Na antropologia, o jogo é apontado como

a representação de aspectos e comportamentos estabelecidos e identificados na coletividade. Já na psicologia, como expressão decorrente de uma interpretação do indivíduo. Além destas perspectivas, podemos compreender o jogo como uma estilização da vida, das atitudes, do comportamento e dos valores de uma determinada sociedade. Eis o motivo de o jogo estar presente nas sociedades, sejam elas antigas ou contemporâneas.

### **1.1. Sociedade e Imaginação: A Construção do Imaginário**

Em uma determinada sociedade é possível identificar a existência de uma imaginação coletiva e a formação do imaginário a partir do contexto sócio-cultural dessa sociedade. É nesse contexto sócio-cultural que se estabelecem o sistema simbólico e seus significados, passando por interpretações e transformações de acordo com as mudanças dessa sociedade. A seguir, verificamos como esses significados emergem e suas contribuições para a construção do imaginário coletivo.

Peter Burke, pesquisador contemporâneo da história da cultura, baseando-se na teoria de De Certeau, compreende a sociedade como um agente reformulador de significados:

[...] as pessoas comuns faziam seleções a partir de um repertório, criando novas combinações entre o que selecionavam e, igualmente importante, colocando em novos contextos aquilo de que haviam se apropriado (BURKE, 2005, p. 103).

Burke mostra que ao longo da história cultural, as pessoas sempre buscaram uma individualização e significados próprios a partir do contexto em que viviam.

Estes significados, ao serem absorvidos ou incorporados pela sociedade, expressando-se por meio das atitudes, dos comportamentos coletivos e dos valores dos indivíduos. Esses novos significados geravam contribuições representacionais se tornavam elementos de referência cultural a uma determinada sociedade e, conseqüentemente, signos para essa mesma sociedade.

Dando prosseguimento ao pensamento de Burke, Roland Barthes (2006) nos mostra que o signo é compreendido como uma representação simbólica que pode ser verbal, gráfica, material ou gestual. Portanto, verificamos que cada sociedade possui seus signos cujos significados, ao longo de suas associações feitas pelos indivíduos, foram aprendidos e incorporados. Ainda, segundo Barthes (2003, p.46), “a consciência simbólica implica na imaginação de profundidade” que se encontra nas linguagens expressivas como, por exemplo, nas artes. Tal consciência gera um significado que pode ser extraído de uma interioridade (no caso, do sujeito que está a propor um significado) ou da história de uma sociedade. Barthes ainda afirma que esta consciência simbólica “é a recusa da forma; no signo, é o significado que interessa” (Ibid, p. 46).

Isto ocorre porque o signo, antes de ser compreendido nada representa ao indivíduo. O signo passa a simbolizar algo a partir do momento em que ele possui um significado compreendido pelo sujeito. Por isso, a forma no signo só possui validade quando vem associada a um conteúdo (significado).

É por meio de Ernst Cassirer que podemos analisar com maior amplitude estas propriedades do signo:

[...] o signo possui uma significação ideal que, como tal, persiste. Ele não é, como a simples sensação dada, algo particular e único, representando, ao invés, uma totalidade, um conjunto de conteúdos possíveis, e é em face de cada um deles que ele representa, portanto, uma primeira universalidade (CASSIRER, 2001, p.36)

Esta significação está diretamente ligada a uma expressão cultural que permite uma determinada interpretação. Sendo assim, podemos dizer que cada sociedade, de acordo com seus valores e referenciais, produz signos distintos que podem ser interpretados de maneiras diferentes nas diversas sociedades. O signo, além de ser uma extensão do indivíduo, participa de suas relações sociais como elo de comunicação e expressão. Isto é, o indivíduo se apropria de um signo por meio de um objeto para projetar sua imagem individual à sociedade.

Hans-Georg Gadamer, filósofo contemporâneo, também discorre acerca das propriedades do signo. Ele aponta que

[...] a existência do signo não possui consistência se não em algo outro, que enquanto coisa-signo é ao mesmo tempo algo por si mesmo, possuindo seu próprio significado, um significado diferente do que tem enquanto signo. Nesse caso afirma-se que o signo só recebe seu significado em sua relação com um sujeito receptor do signo [...] (GADAMER, 2004, p. 534)

Gadamer pretende nos mostrar que o signo estabelecido por uma designação, separadamente do sujeito, tem uma função indicativa; indica algo a alguém que possa ser identificável. Porém, a despeito de sua indicação representativa, passa a ter outro significado conforme a interpretação do sujeito. Ao utilizar o

termo signo-coisa, o pensador está se referindo ao signo por si, antes da interpretação deste, pelo indivíduo. O signo é na verdade, distinto de seu significado, conforme o indivíduo que compreende seu conteúdo. Este conteúdo é o significado que pode variar conforme as possibilidades interpretativas do signo.

Por meio de Giulio Carlo Argan, encontramos um pensamento que exemplifica o conceito apresentado por Gadamer de uma maneira mais evidente:

Não é possível pensar o objeto separadamente do sujeito: o sujeito é o sujeito porque coloca a realidade como outra e distinta de si, o objeto é objeto apenas porque é assumido e pensado pelo próprio sujeito (ARGAN, 1998, p. 252)

Segundo Argan, o objeto por meio de seu signo é compreendido e utilizado pelo sujeito quando seu significado passa a fazer sentido para o sujeito. O objeto torna-se objeto porque se relaciona com o sujeito. Do contrário, permanece coisa destituída de compreensão, ou seja, permanece o signo-coisa definido por Gadamer cuja interpretação do significado não ocorreu e portanto não pertence ao universo simbólico do sujeito.

Gustavo Amarante Bomfim, pesquisador em design, também possui uma idéia sobre a relação do objeto com o sujeito, em um determinado contexto:

[...] o objeto, entendido como “coisa”, “fato”, “representação”, “conceito” “pensamento” etc., só existe dentro dos limites de nossas experiências, de nosso conhecimento e de nossas linguagens. Assim, as características de um objeto são, na verdade, as interpretações subjetivas que dele fazemos. (BOMFIM, 1997, p. 37)

Ao afirmarem que o objeto somente existe porque tem um significado para o sujeito (indivíduo), verificamos que o homem necessita constantemente dar sentido às suas realizações e desejos que lhe conferem uma identidade e dignidades humanas. Daí o objeto aparecer como um resultado da compreensão do homem acerca de suas necessidades e desejos. Seguindo por este princípio, encontramos nos estudos de Paulo Roberto M. de Araujo acerca de Charles Taylor, a seguinte afirmação:

A interpretação de si mesmo, possibilita aos agentes se voltar para a construção da identidade que aparece como aquilo que está em jogo em termos interpretativos. Em outras palavras, é no jogo das diversas interpretações que se constrói a identidade (ARAUJO, 2004, p. 24)

Araujo refere-se à relação da linguagem como meio expressivo do indivíduo. Este indivíduo tem a necessidade de interpretar-se para desenvolver formas de linguagem com as quais poderá se expressar no espaço público e criar referências identitárias para si. O autor faz esta análise acerca da interpretação a partir das teses de Charles Taylor, referentes ao homem como um animal que interpreta a si mesmo. Deste modo, o trinômio: entendimento - sentimento – significação, resulta na ação humana. Assim, complementa Araújo (2004, p.23), “agindo, o indivíduo procura articular formas significativas para expressar valores”. Tais valores fazem parte da base cultural da sociedade. Verificamos, portanto, que estes valores devem ser condizentes com as referências significativas para a sociedade, da qual o indivíduo participa.

[...] para uma expressão se tornar compreensível é preciso que os outros participem de seu sentido, e para que isso aconteça, os indivíduos têm de reconhecer tal expressão, a princípio, naquilo que

foi expresso por meio de elementos lingüísticos ou signos comuns a todos (Ibid, p. 27).

Notamos que para Araujo, os signos de uma sociedade são constituídos a partir de uma escolha e manifestação individual inicial, passando por uma auto-interpretação do indivíduo e sua expressão na sociedade. Por outro lado, a expressão é também interpretada e compreendida pela sociedade (coletividade)., que a torna simbólica e comum à todos aqueles que fazem parte de uma mesma comunidade. Deste modo, podemos compreender mais claramente que o objeto citado por Argan e por Bomfim, não poderia existir se não fosse o resultado interpretativo do próprio homem que lhe dá significado tanto particular como coletivamente.

Outro pensador como o filósofo alemão Cassirer aponta a relevância de se compreender o ser humano como um ser simbólico. Ele ressalta, para isso, que o sistema simbólico é uma característica particular do homem. Segundo o filósofo, é esse sistema que opera na transformação do conjunto da vida humana, ou seja, esse sistema simbólico é o responsável pela linguagem da imaginação poética e pela linguagem emocional, inerentes às sociedades.

[...] O homem não pode fugir à sua própria realização. Não pode senão adotar as condições de sua própria vida. Não estando mais num universo meramente físico, o homem vive em um universo simbólico. A linguagem, o mito, a arte e a religião são partes desse universo. Todo o progresso humano em pensamento e experiência é refinado por essa rede e a fortalece. O homem não pode mais confrontar-se com a realidade imediatamente; não pode vê-la, por assim dizer, frente à frente. A realidade física parece recuar em proporção ao avanço da atividade simbólica do homem. (CASSIRER, 2005, p.50)

Verificamos nesta afirmação de Cassirer que o ser humano passa a compreender sua própria realidade a partir dos elementos simbólicos

estabelecidos por ele. Isto é, o homem é um animal simbólico que busca dar significado às coisas, tornando-as reais. Conseqüentemente, compreendemos que Cassirer nos aponta um sistema de pensamento relacional que é exclusivo ao ser humano. Este sistema diz respeito, especificamente, à elaboração pelo homem de formas simbólicas.

Erwin Panofsky, segue seu raciocínio a partir da idéia de Cassirer e suas formas simbólicas ressaltando que:

O homem é, na verdade, o único animal que deixa registros atrás de si, pois é o único animal cujos produtos "chamam à mente" uma idéia que se distingue da existência material destes. Outros animais empregam signos e idéias estruturas, mas usam signos sem "perceber a relação de significação" e idéias estruturas sem perceber a relação de construção. (PANOFSKY, 2002, p. 23).

Verificamos que estabelecer uma significação ao seu signo é um sistema relacional onde a idéia é distinta da expressão deste signo. A idéia torna-se, portanto, um símbolo ao ser interpretado pelo ser humano. Panofsky está a considerar que somente o homem é capaz de interpretar signos distinguindo-se dos demais animais por estabelecer uma relação construtiva com a significação. Isto é, somente para o homem o signo possui um significado interpretado e compreendido que resulta em um valor simbólico.

Para melhor compreender este conceito, retomamos Cassirer:

É inegável que o pensamento simbólico e o comportamento simbólico estão entre os traços mais característicos da vida humana, e que todo o progresso da cultura humana está baseado nessas condições (CASSIRER, 2005, p.51).

Apesar de a experiência humana ser individual, o indivíduo participa de uma coletividade social, gerando formas de compreensão também coletivas no que se refere aos aspectos culturais e históricos. O autor associa esse sistema de transformação à linguagem da imaginação poética e à linguagem emocional. Segundo Cassirer, o homem é um ser<sup>1</sup> simbólico e não somente racional, pois a razão não compreende a vida cultural humana em toda sua extensão e somente faz sentido quando imbuída de valores de uma linguagem expressiva.

Podemos, sob estes pontos apresentados, considerar que o imaginário<sup>2</sup> coletivo se origina a partir das referências num dado contexto sócio-cultural, em uma determinada época. O imaginário é resultante da expressão, interpretação e significação individual e coletiva. Este imaginário pode permanecer e sobreviver aos períodos ao longo da história da sociedade e pode também, modificar-se, transformar-se, conforme as mudanças ocasionadas nessa sociedade.

Após os pensamentos e considerações apresentados até o momento, analisaremos o design e sua participação na cultura onde poderemos verificar a característica subjetiva do design, ao resultar na resignificação da interpretação do designer do imaginário coletivo.

---

<sup>1</sup> Cassirer utiliza a expressão animal simbólico.

<sup>2</sup> Embora os autores citados não trabalhem com a definição de imaginário, o que se pretende neste capítulo é estabelecer uma fundamentação para o imaginário a partir dos conceitos abordados, com a finalidade de compreender o ponto de partida para a interpretação de um contexto sócio-cultural pelo sujeito e a re-significação deste por meio de objetos propostos pelo design.

## **1.2. Design, Cultura e Resignificação: A Abertura para a Construção da Subjetividade**

Pierre Lévy, um estudioso do ciberespaço, traz uma definição abrangente da cultura de uma sociedade. O autor aponta que

Uma cultura é bem, pois, uma rede de correspondência entre sistemas simbólicos, à condição de se acrescentar que uma tal rede constitui a dimensão do sentido dos seres humanos que atualizam essa cultura. Os coletivos humanos secretam, reparam, adaptam e transformam constantemente os sistemas simbólicos que lhes permite fazer sentido e, pois, viver (LÉVY, 2000, p. 22)

Esta relação que Lévy estabelece entre a cultura e os sistemas simbólicos corroboram com as considerações de Cassirer a respeito do ser humano e sua sociedade. Para compreender-se como um indivíduo pertencente a uma determinada sociedade, este indivíduo necessita estabelecer vínculos compreensivos de seus símbolos com seu meio. Assim, os sistemas simbólicos delimitam ou, esboçam contornos da cultura de uma sociedade. Somente com um sistema simbólico comum, compreensível a todos, os indivíduos reconhecer-se-ão indivíduos de uma mesma sociedade e poderão interagir e estabelecer relações entre si.

O design encontra-se dentro da cultura de uma sociedade, acompanhando-a em suas transformações. Desta forma, muito se discute atualmente, o design como linguagem que estabelece vínculos entre os indivíduos e entre o indivíduo e o objeto, resultando em uma produção cultural. Esta linguagem possui uma faceta sintática e outra, semântica. Portanto, o design como linguagem é embasado na estruturação e na significação. Esta significação

está diretamente ligada a uma expressão cultural que permite uma interpretação determinada para um objeto, de acordo com os valores da sociedade.

Sendo o design uma linguagem, encontramos na definição da designer Ana Luisa Escorel a seguinte afirmação:

Como toda linguagem, o design possui, basicamente, duas possibilidades de articulação: uma que se realiza no sentido horizontal e que tem propriedades combinatórias, outra que se realiza no sentido vertical, em profundidade, e que tem propriedades associativas. As relações combinatórias determinam os aspectos formais do produto; as relações associativas, seus aspectos simbólicos. O significado do produto, como um todo, resulta na soma desses dois aspectos ou eixos de significação (ESCOREL, 2002, p. 64)

O que a autora está a analisar é o fato de que o design se constrói a partir de articulações de informações objetivas (técnicas, materiais, produtivas, culturais) gerando uma idéia que passará a ter valor simbólico quando possuir um entendimento por parte do sujeito (consumidor/usuário), gerando um significado específico. Neste caso, o sujeito busca, por meio da linguagem dos objetos de design, sua própria linguagem e assim, sua expressão individual. O design mantém-se em constante diálogo com seu meio, ou seja, estabelece, por meio do objeto, uma codificação e decodificação com outro sujeito (usuário), com um grupo social ou ainda, permite essa codificação entre eles. Podemos considerar o design, portanto, uma linguagem fundada na significação.

Gillo Dorfles (2002, p. 52) explica que “[...] quase todos os objetos industriais [...] têm em si algumas qualidades formais que simbolizam suas ‘funções’”, ou

seja, “elementos semânticos aptos a torná-los mais facilmente identificáveis”. Desta maneira, o design como linguagem tem a propriedade significativa de contribuir com a satisfação emocional desse indivíduo ao transmitir emoções, por meio dos elementos semânticos. São estes elementos semânticos do objeto utilizado pelo indivíduo que estarão sendo interpretados por este indivíduo e representarão parte de sua identidade diante de uma determinada comunidade.

Nota-se que o design é formalizado por meio de um objeto, a partir de um sujeito (designer) que fará essa interpretação de seu contexto, apresentando-o para o outro sujeito (usuário). Este usuário, por sua vez, fará sua própria interpretação do objeto, resultando em uma comunicação e, portanto em linguagem.

Araujo nos mostra que a linguagem do ser humano se manifesta como uma linguagem expressiva.

A linguagem, ao expressar significados elaborados pelas práticas humanas, faz com que o indivíduo agindo no espaço público ocupe-se da sua constante maturação construtiva no que se refere às novas articulações de sentido (ARAUJO, 2004, p. 24)

De acordo com o filósofo, o indivíduo encontra na linguagem expressiva a forma de reconhecer-se e ser reconhecido como indivíduo perante a sociedade na qual está inserido. Isto é, é por meio dessa linguagem que sua existência passa a fazer sentido para si. Mais adiante, em suas colocações, ele afirma:

[...] para uma expressão se tornar compreensível é preciso que os outros participem do seu sentido, e para que isso aconteça os indivíduos têm de reconhecer tal expressão, a princípio, naquilo que foi expresso por meio de elementos lingüísticos ou signos comuns a todos (Ibid, pág. 27).

Deste modo, ao estendermos esta idéia ao âmbito do design, verificamos que este, assim como na lingüística, faz-se compreender porque é apresentado a um determinado grupo de indivíduos que possuem as mesmas referências simbólicas. Ou seja, estes indivíduos compartilham do mesmo significado para determinados signos num dado contexto.

Bomfim apresenta uma definição acerca do design a partir de um consenso entre várias definições, indo ao encontro de uma idéia da fundamentação do design como linguagem expressiva:

Design é uma atividade, uma práxis que participa da configuração de objetos, sejam eles bidimensionais, tridimensionais ou virtuais. Em outras palavras, o designer dá forma (conforma) algo que antes existia apenas no mundo das idéias, dos desejos, das necessidades; ou *trans*-forma algo já existente, incorporando novos valores, tecnologias etc. [...]. O importante é considerar que o designer configura artefatos, levando em consideração aspectos de natureza produtiva, social, utilitária, cultural, política, ideológica etc. Esses aspectos formam uma complexa trama de variáveis interdependentes que medeiam a configuração dos objetos e permitem diferentes interpretações sobre ela (BOMFIM, 2001, p. 25).

Além das questões sintáticas do objeto, adequadas ao processo tecnológico vigente, não se deve desvincular as associações de valores agregados ao objeto configurados pelo design, frutos de um reflexo sócio-cultural. Esta interpretação à qual Bomfim se refere está justamente ligada à questão cultural, à percepção do indivíduo dentro da sociedade e sua relação com o objeto. Este objeto é também um elemento utilizado para uma projeção ou identidade do sujeito nesse contexto sócio-cultural. O design em si é uma

linguagem que expressa aspectos interpretados nesse contexto sócio-cultural. Não é à toa que Bomfim coloca o campo do design como um campo interdisciplinar e, dadas as considerações das relações sócio-culturais e a relação expressiva do objeto com o sujeito, o design também necessita da transdisciplinaridade em seu campo.

[...] é possível afirmar que uma Teoria do Design não terá mais campo fixo de conhecimentos, seja ele linear-vertical (disciplinar), ou linear-horizontal (interdisciplinar), isto é, uma teoria do design é instável. (BOMFIM, 1997, p. 29)

Para Bomfim, nessa instabilidade do design é que se configura a transdisciplinaridade. Isto ocorre, pois, o design como campo de estudo e prática, muitas vezes recorre a outros campos do conhecimento. Eis o motivo de o designer transitar nesses campos a fim de compreender questões acerca das mudanças, do comportamento, das necessidades e dos desejos do indivíduo para o qual ele projeta. Desta forma o designer vai coletando informações, refletindo, ampliando sua percepção, sua compreensão e conseqüentemente seu repertório e sua experiência acerca do seu contexto sócio-cultural.

Segundo Argan (1998, p. 252), “[...] é o design que promove uma coisa ao grau de objeto e coloca o objeto como perfectível, ou seja, participante do finalismo da existência humana”. Podemos entender que Argan refere-se à **coisa** como algo que permanecerá neste estado enquanto não se encontrar no contexto de utilização e interpretação do ser humano. Desta forma, é pertinente ao design dar sentido ao objeto, estabelecendo-lhe um significado, transformando este

objeto em uma extensão do homem por participar de sua vida. Pode-se dizer, então que, assim como o símbolo, o design é designador.

Rafael Cardoso Denis (1998, p.33) afirma que “[...] os objetos só podem adquirir significados a partir da intencionalidade humana.” É preciso compreender que uma das atribuições do design é a de estabelecer uma relação entre o objeto e o indivíduo. Verificamos, que o design tem sua origem na coletividade, sendo esta a base de sustentação dos processos imaginários para a construção da linguagem expressiva. Por outro lado, o design tem um caráter subjetivo, pois sua construção de linguagem é proposta por um sujeito (designer) que interpreta o imaginário coletivo, resignificando-o sob a forma de objeto. Este objeto é o resultado dos processos imaginativos e interpretativos individuais do designer acerca da coletividade do meio no qual ele vive. Daí a subjetividade apresentada na caracterização do design.

Podemos considerar que resignificar é dar um novo significado ao objeto alterando o conceito, a percepção ou interpretação original. Esta resignificação está diretamente associada à capacidade (e necessidade) do ser humano em constatar a mudança contextual à sua volta, refletindo e rearticulando tais mudanças culturais, de valores, de costumes, de tecnologias e de relações sociais. Resignificar é tornar coerente o objeto para o sujeito, sob um novo ponto-de-vista, transformando-o para contexto vigente, sempre que esse contexto modifica-se.

De acordo com Roland Barthes (2006) a significação possui o caráter de função-signo em que, a partir de um signo constituído, este pode ser re-funcionalizado pela sociedade, por meio de um processo de reunião do significante (materialidade do objeto) e o significado (conteúdo semântico, isto é, valor social atribuído ao objeto pelo sujeito).

Na medida em que se quer que o objeto corresponda a uma função, deve-se considerar essa função como inerente à vida social moderna e inevitavelmente correlata a todas as demais funções; devem-se levar em conta as condições de consumo, isto é, a possibilidade de inserção daquele objeto no contexto da economia da sociedade. [...] Assim o objeto nasce, ao mesmo tempo, como objeto específico, correspondente a uma função particular, e como objeto relacionado ao conjunto dinâmico das funções. Também o aspecto que chamamos simbólico das funções sociais é, e vimos isso, uma necessidade prática, para que a sociedade crie seus símbolos na medida em que eles concretamente sirvam a ela. (ARGAN, p.128, 2001).

A exemplo de Cassirer, já apresentado anteriormente, Argan nos mostra que devemos considerar que as diversas funções dos objetos são antes de tudo, uma necessidade humana. Tal necessidade não reflete somente as questões de natureza racional, para o uso prático do objeto, mas também, e em escala igual ou maior, os conjuntos de funções atribuídos ao objeto são respostas a anseios subjetivos dos indivíduos, isto é, podem expressar seus sonhos, ideais, fantasias e emoções. Podemos considerar então que o discurso do indivíduo baseia-se na capacidade deste em representar e relacionar seu mundo racional e objetivo por meio de símbolos.

Retornando ao pensamento de Denis, este nos mostra que o projeto de um designer resulta da expressão de sua percepção, escolhas e interpretação da cultura vigente em seu ambiente social e material.

Ao realizar o ato de projetar, o indivíduo que o faz não somente projeta uma forma ou um objeto mas necessariamente se projeta naquela forma ou naquele objeto. Quero dizer com isto, muito simplesmente, que a coisa projetada reflete a visão do mundo, a consciência do projetista e, portanto, da sociedade e da cultura às quais o projetista pertence. Aí está a questão chave da cultura material. Toda sociedade projeta (investe) na sua cultura material os seus anseios ideológicos e/ou espirituais, e se aceitarmos essa premissa, logo é possível conhecer uma cultura – pelo menos em parte – através do legado de objetos e artefatos que ela produz ou produziu. (DENIS, 1998, p.37)

Nota-se que a cultura material é resultado e ao mesmo tempo fonte para o designer buscar sua identificação na sociedade na qual está inserido e, conseqüentemente, encontra uma maneira de expressar-se individualmente, a partir da coletividade. Isto ocorre também com o indivíduo que utiliza ou consome o objeto projetado pelo designer. Este objeto é um elemento identitário deste indivíduo diante de sua comunidade. Se considerarmos que em uma sociedade contemporânea de consumo, é contínua a procura pela individualidade, compreendemos que o mérito do design está especificamente em poder propor a funcionalidade nos dois aspectos: atribuir valor (semântica), que será percebido e reconhecido individualmente por aquele que o está consumindo, sem deixar de atender às questões práticas de uso (sintaxe) de cada objeto projetado.

Jean Baudrillard, também possui um pensamento semelhante a Denis, ao se referir ao consumo e conseqüentemente à cultura material. Segundo ele, a cultura material definida por Denis se constitui por meio da vida cotidiana. Baudrillard define a vida cotidiana como o “lugar de consumo”. Para o pensador, este cotidiano “[...] não é apenas a soma dos fatos e gestos diários, a dimensão da banalidade e da repetição; é um sistema de interpretação” (BAUDRILLARD, 2003, p. 25). É na vida cotidiana que o indivíduo se depara

com os objetos os quais irá interpretar, compreender, utilizar e por fim, consumir.

Por meio dos objetos, tanto o sujeito que o propôs (designer/projetista) quanto o sujeito que o utiliza ou consome, de certa maneira, caracterizam sua individualidade. O primeiro (designer), expressa sua subjetividade ao fazer suas escolhas individuais dos aspectos referenciais e simbólicos encontrados em sua cultura para projetar o objeto. O segundo (usuário), expressa sua subjetividade ao realizar a escolha específica por aquele objeto proposto pelo primeiro sujeito a fim de atribuir a si, um significado e, conseqüentemente, simbolizar algo sobre si (individualmente) na coletividade.

Baudrillard cita um exemplo em que estabelece a relação simbólica e expressiva do indivíduo com os objetos que fazem parte de seu ambiente.

A configuração do mobiliário é uma imagem fiel das estruturas familiares e sociais de uma época [...]. Cada cômodo possui um emprego estrito que corresponde às diversas funções da célula familiar e ainda remete à uma concepção do indivíduo[...]. Neste espaço privado, cada móvel, cada cômodo por sua vez interioriza sua função e reveste-lhe a dignidade simbólica: complementando a casa inteira a integração das relações pessoais no grupo semi-fechado da família (BAUDRILLARD, 2002, p. 22).

Compreendemos com esta afirmação a necessidade constante do ser humano comunicar sua imagem por meio dos objetos de seu entorno, escolhendo-os não somente por sua função de uso, mas em particular, por sua representação simbólica perante a sociedade na qual o indivíduo está inserido. Especificamente, o indivíduo sente-se parte dessa sociedade quando consegue transmitir seus valores e é compreendido e/ou aceito pela mesma.

[...] funcional não se qualifica de modo algum aquilo que se adapta a um fim, mas aquilo que se adapta a uma ordem ou a um sistema: a funcionalidade é a faculdade de se integrar em um conjunto. Para o objeto, é a possibilidade de ultrapassar precisamente sua função para uma função segunda, de se tornar elemento de jogo, de combinação, de cálculo, em um sistema universal de signos. (Ibid, p.70)

Conforme o pensador deve-se compreender que os objetos, a despeito de sua função intrínseca para o qual foram produzidos, necessitam possuir uma segunda função (signo) a fim de serem incorporados ao cotidiano do homem. Esta segunda função assume caráter primordial para que se estabeleça uma sistemática de uso e linguagem da sociedade.

Para Baudrillard (2002), todo objeto possui duas funções: a de ser utilizado e a de ser possuído. Tal idéia aponta para o que Denis denomina como uma cultura material na sociedade contemporânea. A função do objeto associado ao seu uso prático, está diretamente ligada à necessidade racional e objetiva do ser humano. No entanto, é na função de ser uma posse que reside o valor simbólico do objeto. Denis (1998) refere-se à cultura material como uma necessidade do indivíduo para identificar-se e relacionar-se em seu cotidiano. Possuir, portanto, é uma necessidade identificadora e reconhedora do indivíduo em sua unicidade na coletividade. Não é à toa que se estabeleceu uma sociedade de consumo a partir da possibilidade gerada pela indústria, pois, com uma maior oferta e variedade de objetos (artefatos), o ser humano pôde, por meio da posse (consumo) dos objetos, expressar-se de forma mais ampla. Verificamos que o objeto, como posse, está associado à manifestação subjetiva e coletiva do indivíduo.

Relembrando um pouco a história do design, verificamos que a relação cultural, subjetiva, expressiva e imaginativa do design, esteve presente em diversos momentos na história das sociedades. Isto é, o imaginário coletivo esteve e está associado ao universo do design.

Embora a Revolução Industrial tenha ocorrido em meados do século XVIII, foi no século XX em que o homem explorou todas as suas possibilidades na produção industrial. Para o design, o início do século XX foi também o início de um novo pensar, pautado na necessidade de adequação ao processo fabril das fábricas e nos materiais de fabricação. Somados a esses fatores, o crescimento das sociedades metropolitanas requereu um desenvolvimento tecnológico e o advento máquina como promessa de futuro. Havia nesse momento uma necessidade de investimento nessa produção industrial e como consequência, no produto produzido em série, que atendesse os anseios dessa sociedade dita industrial. Neste período, era premissa do “bom design”, a função atrelada aos aspectos funcionais (função prática e consequentemente a funcionalidade) e à racionalidade, visando os processos de fabricação vigentes, a otimização e a standartização. A Deutscher Werkbund<sup>3</sup> (1907), a Escola Bauhaus (1919 -1933) e a Hochschule für Gestaltung (1953 -1968) - HfG – Escola Superior da Forma em Ulm - foram os pilares do design funcional.

Atrelado à produção seriada e ao desenvolvimento de materiais mais adequados para a indústria, o ideal do design na primeira metade do século XX

---

<sup>3</sup> Deutscher Werkbund constitui-se como uma associação alemã de designers, artistas, arquitetos, artesãos que no início do século XX passaram a realizar projetos aliando arte e técnica com a finalidade de buscar uma maior adequação aos processos industriais. A DW pode ser considerada o início do proto-funcionalismo no design moderno.

era a objetividade. O design buscava atender às necessidades práticas do indivíduo e fomentar uma demanda maior de consumo. Desta maneira, Pedro Luiz P. Souza (2001, p.22) afirma que “[...] a beleza de um objeto depende de sua utilidade e eficiência – ou seja, de sua adequação à função a que se destina” ao dar a definição de funcionalismo moderno. Esta função, na concepção modernista do design, refere-se somente ao uso prático do objeto, sem considerar as questões semânticas, simbólicas ou subjetivas do objeto.

Seguindo este raciocínio, Bernhard Bürdek observa: “[...] aparentemente a simbologia não existia na tradição do funcionalismo” (BUDERK, 2002, p.223). O objetivo do design estava em exaltar as funções práticas no produto, chegando ao formalismo estético da função preceder a forma, sendo esta, uma consequência natural da função.

Tomando um rumo diferente dos pilares racionais funcionalistas da Alemanha, os EUA, a partir da década de 1930, buscaram um caminho para o design trazendo nos projetos seu contexto cultural e o gosto popular. O *styling* norte-americano estabeleceu valores aos produtos através da aparência dos objetos. Inspirados no ideal e nos valores norte-americanos - *the american way of life*, os produtos do cotidiano como eletrodomésticos passaram a apresentar características que expressavam a promessa norte-americana de futuro e desenvolvimento. Estes produtos apresentavam uma estética baseada nas formas aerodinâmicas (*streamlining*). O conceito da aerodinâmica era utilizado pela engenharia e aplicado aos meios de transportes com a finalidade de quebrar a resistência do ar e aumentar a velocidade. No entanto, nos produtos

eletrodomésticos e de uso no dia-a-dia, remetiam à uma sensação de progresso e tecnologia. Desta forma, o conceito de *streamlining* podia ser visto em praticamente todos os objetos ordinários, que não dependiam de uma forma aerodinâmica para seu melhor desempenho, como o exemplo na figura 1 que lembra uma turbina de propulsão de um avião e na figura 2, um projeto para automóvel.



Fig. 1. Apontador de lápis, Raymond Loewy, 1933.



Fig. 2. Projeto de automóvel Nº 8, Norman Bel Geddes.

Os produtos deveriam parecer bons ainda que suas formas em nada melhorassem seu desempenho prático. Esta estratégia foi adotada como parte de um programa político-econômico norte-americano após a quebra da Bolsa de Nova Iorque. Teve o propósito de aumentar o consumo, ocasionando o reaquecimento da economia interna e otimismo na sociedade. Mesmo após o re-estabelecimento do equilíbrio econômico, os EUA mantiveram esta estratégia. O *styling* havia consagrando-se no gosto do público: tornou-se o símbolo norte americano que expressava a sociedade, seus valores e crenças.

Esta forte associação da importância estética do design, em detrimento das questões prático-funcionais, foi a primeira abordagem do design como linguagem expressiva e subjetiva no século XX.

A partir de meados da década de 1960, o funcionalismo no design passou também a ser questionado e criticado na Europa. No exacerbado racionalismo e na funcionalidade trazidos pelo design até então, não mais se enquadrava nos valores da sociedade ocidental. O consumo em massa de produtos, apontou para o design um novo caminho e um novo desejo de seus usuários: as próprias escolhas, o gosto particular e a necessidade de personalização.

A diferenciação e variação dos objetos de design bem como as questões estéticas e emocionais se fizeram necessárias nesse novo ambiente de consumo. Peter Dormer afirma que “[...] é o consumismo, muito mais do que o desenvolvimento da indústria pesada, que dá aos designers, oportunidades ‘criativas’” (DORMER, 1995, p. 31). Para Dormer é a necessidade de “ser diferente” do ser humano que impulsiona no designer, a busca de variedade, diferenciações e particularização nos projetos. Além disso, considerando o consumismo e a concorrência das indústrias e oferta de muitos produtos semelhantes, o designer precisa apresentar soluções criativas, inovadoras e distintas. Esta idéia reforça a proposta do design como uma linguagem expressiva de modo a tornar o objeto identificável, representativo ao sujeito, tornando este sujeito único. Como resposta a essas novas propostas para o campo do design, surgiu o grupo Memphis, na Itália no início da década de 1980.



Fig. 3. Capa de livro Memphis  
*The New Internacional Style*, 1981



Fig. 4. Estante Carlton para Memphis,  
Ettore Sottsass, 1981

Para os designers italianos associados ao Memphis e outros estúdios, o campo do design precisava buscar irreverência e mesmo obsolescência ao invés do formalismo estético e o rigor racional (figs. 3 e 4). Afinal, os objetos são projetados para os sujeitos e esses sujeitos têm necessidades e desejos distintos. Assim como sua forma de se posicionarem perante a sociedade na qual vivem, também é distinta e individual.

Com esta nova abertura para a concepção do design, nos deparamos com o que consideramos design contemporâneo. Ou seja, nada mais de regras ou normas, não mais a premissa do “bom design” e sim, o design focado no indivíduo. Dormer (1955, p. 137) revela que é

[...] o conceito de propriedade individual que caracteriza o consumismo e o design. A propriedade tornou-se um valor e um fim em si mesma. Em termos consumistas, é extraordinariamente

importante poder se manusear, tocar, acariciar e contemplar qualquer coisa que seja nossa.

Desta maneira o objeto, além de ser uma extensão do indivíduo, participa de suas relações sociais como elo de comunicação e expressão. Isto é, o indivíduo se apropria de um signo por meio do objeto para projetar sua imagem à sociedade. Sobretudo nesta sociedade contemporânea, onde a individualidade é tão almejada, os objetos voltados para os indivíduos possuem a responsabilidade de atenderem a uma função simbólica.

Donald A. Norman colabora com esta análise ao descrever as características que o “bom design” de fato deve apresentar. Segundo ele, o “bom design” então, deve ser aquele que traz aspectos emocionais aos usuários. Isto ocorre porque, “[...] emoção é uma parte da vida necessária, afetando como você sente, como você se comporta e como você pensa” (NORMAN, 2005. p. 10). Norman denomina o design emocional como o design adequado ao indivíduo por lidar não somente com os aspectos práticos de uso, funcionais mas igualmente com os aspectos emocionais. Estes aspectos emocionais é que permitem ao indivíduo (usuário) estabelecer um vínculo maior com o objeto, fazendo com que suas escolhas dos objetos sejam específicas para contribuir com sua identidade na sociedade na qual está inserido.

Outro pesquisador em design, Bernd Lobäch (2001, p. 64) contribui com o pensamento de com a seguinte afirmação “a função simbólica dos produtos é determinada por todos os aspectos espirituais, psíquicos e sociais do uso”. Para ele, o caráter simbólico dos produtos pode ser comparado ao aspecto

emocional que Norman defende nos objetos. Lobäch afirma que essa função simbólica está diretamente associada aos aspectos estéticos do objeto, mas depende também, da capacidade de associação a experiências passadas e repertório que o indivíduo possui.

Estes pensamentos nos levam novamente às idéias e afirmações de Cassirer quando este diz que o ser humano é um ser simbólico. Retomamos também a concepção do design como uma linguagem expressiva, resultante da interpretação de um designer do imaginário coletivo da sociedade na qual vive. O designer resignifica sua compreensão do imaginário coletivo por meio de objetos. Esta resignificação dá-se por meio de interpretação visual e/ou conceitual. Podemos constatar esta idéia nos exemplos a seguir:



Fig. 5. Koi Morph, Julia Boettcher, 2004.



Fig. 6 Koi, tênis, 2007.

Apresentamos neste exemplo uma proposta de design de tênis (fig. 6) para o Koi Club, fundado por Yoske Nishiumi, na Alemanha, a partir dos estudos de Julia Boettcher (fig. 5). Este exemplo mostra que o objeto de design teve como referência o Koi (carpa), peixe muito tradicional na cultura japonesa. A designer, ao projetar para o dono do clube (de origem nipo-alemã), escolheu como referência um elemento popular da cultura japonesa. Este tênis (2007) foi desenvolvido para a marca Tiger Fabre, que fabricou produtos para os DJs e músicos que se apresentam no Koi Club.



Fig. 7. Typography in the Sky, Lisa Rienermann, 2004.

Neste exemplo (fig. 7) verificamos o olhar subjetivo da designer de tipos Lisa Rienermann. Esta subjetividade vem da percepção e interpretação da designer ao buscar nas construções urbanas e no céu os ângulos que definissem a forma de seus tipos/letras (as construções urbanas como o contorno e o céu como conteúdo).



Fig. 8. Billys's got Robot Legs, Noan Toram, 2007.

Este projeto (fig. 8) de Noan Toram implica pesquisa tecnológica, em especial a robótica. Trata-se de um projeto especulativo sobre a possibilidade no futuro, destes membros artificiais serem utilizados por crianças, podendo desenvolver sua vida cotidiana. Vemos uma referência a uma coluna vertebral (que também nos lembra um réptil como uma cobra) como o suporte para substituir a perna, possibilitando articular e obter movimentos variados a fim de facilitar o usuário em sua locomoção. A robótica fez e faz parte do imaginário das sociedades industriais, sendo sempre uma matéria de constante pesquisa tecnológica tanto pela comunidade científica quanto pela indústria. Da mesma maneira, as formas e soluções encontradas na natureza, estão servindo de referências e inspiração para este projeto.

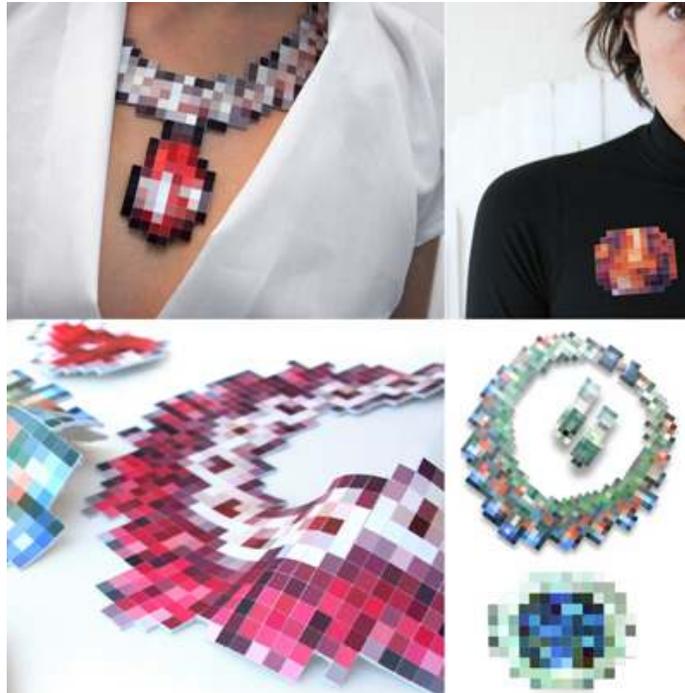


Fig. 9. Stolen Jewels, Mike e Maaike, 2007.

Este outro exemplo de projeto do escritório de design Mike e Maaike (fig. 9) consistiu em uma resignificação de fotografias de jóias verdadeiras, fabricadas com metais nobres e pedras preciosas, extremamente detalhadas. As fotografias foram manipuladas em softwares e o resultado desta manipulação nos mostra os *pixels*<sup>4</sup> ampliados, fornecendo uma leitura completamente diferente das imagens originais. Estas novas leituras ou novas imagens foram então transformadas em novas jóias, impressas em couro.

No design contemporâneo observamos então, que não há mais uma única maneira de se solucionar os projetos. Não há uma fórmula única ou mesmo regras e normas para atender a todos os consumidores com uma só resposta. Estes consumidores são acima de tudo usuários e assim, possuem

---

<sup>4</sup> Pixel é a menor unidade de representação visual de uma imagem.

características e necessidades diferentes. Os projetos de design vigentes devem atender a tais características particulares a cada usuário ou grupo de usuários. Deste modo, segundo Rita Maria de Souza Couto e Alfredo Jéferson de Oliveira,

O design deve ser entendido não apenas como uma atividade de dar formas a objetos mas como um tecido que enreda o designer, o usuário, o desejo, a forma o modo de ser e estar no mundo de cada um de nós (COUTO e OLIVEIRA, 1999, p. 9).

É importante ainda considerar a relação da contemporaneidade com o design. O que esta contemporaneidade nos mostra é o fato de que, a partir das críticas feitas ao funcionalismo e racionalismo do design moderno (solução universal), não há somente uma única resposta para um problema do design. Não há, portanto, um único modo de representação e este pode ser interpretado de diversas maneiras por usuários distintos. Isso é uma característica do pós-modernismo que se estabeleceu quase que mundialmente a partir da década de 1980. Os objetos pós-modernos apresentam uma proposta estética e conceitual que permite significados diferentes conforme sua compreensão e utilização. Por exemplo, uma cadeira pode ser adquirida por sua função primária, de utilização – assento para descanso. No entanto, esta mesma cadeira, pode também ser um objeto constituído de significado particular ao usuário e ser utilizada como objeto decorativo ou de desejo para o indivíduo que a adquiriu, sem atender, necessariamente sua função prática de uso.

Segundo Rick Poyner (2003, p.12) “o objeto pós-moderno problematiza o significado, oferece múltiplos pontos de acesso e está mais aberto possível à interpretação.” Sem dúvida, as citações, colagens de referências do passado, o

gosto popular, a convergência de mídias e as novas tecnologias existentes no pós-modernismo<sup>5</sup> e no desconstrutivismo<sup>6</sup> (contemporaneidade) influenciam as novas propostas de design tanto quanto influenciam o cotidiano do homem em suas tarefas e atribuições diárias.

Por fim, neste capítulo, apresentaremos o conceito de jogo como elemento cultural da sociedade. Desta maneira, verificaremos que o jogo também se manifesta e se constitui a partir do imaginário coletivo, das ações, atitudes e características de uma sociedade.

### **1.3. O Jogo no Contexto Sócio-Cultural e seu Caráter Lúdico<sup>7</sup>**

Johan Huizinga (2004) define o ser humano não somente como *Homo Sapiens* mas essencialmente como *Homo Ludens*. Sob esta óptica, ele aponta que as atividades lúdicas permeiam a vida do indivíduo, desde seu nascimento. “Os animais brincam tal como os homens” – afirma o autor. O caráter lúdico -

---

<sup>5</sup> De acordo com Poynor (2003), o pós-modernismo caracteriza-se por: fim da tradição de mudança e ruptura; prática da apropriação e citação de obras do passado; ausência de fronteira entre a “alta cultura” e a cultura de massa; ceticismo em relação aos valores modernos; mistura de gêneros e o anti-racionalismo. Reflete também o uso massivo da mídias e da tecnologia e suas convergências, apontando para novas experiências.

<sup>6</sup> Segundo Maria Antonieta J. de O. Borba (2007) Desconstrutivismo refere-se ao método de análise inicialmente aplicado à crítica literária, desenvolvido nos anos 60 pelo filósofo Jacques Derrida. Este método consistia-se de uma análise ou seja, de uma desconstrução da lógica da metafísica ocidental, A desconstrução demonstrou que o conteúdo de um trabalho criativo está sujeito a interpretações diferentes e assim, o seu conteúdo é ambíguo.

<sup>7</sup> Ver: SATO, Adriana Kei Ohashi. Design de Jogo: imaginário, cultura e significação. In: SILVA, Jofre (org.) Design, Arte e Tecnologia – Espaço de Trocas. São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi / Edições Rosari / PUC Rio, 2006.

originalmente do latim *ludus*, - refere-se primordialmente à busca da diversão e prazer no jogar /brincar. Huizinga prossegue com esta idéia:

Desde já encontramos aqui um aspecto muito importante: mesmo em suas formas mais simples, o jogo é mais que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. [...] o simples fato de o jogo encerrar um sentido, implica a presença de um elemento não material em sua própria essência. (Ibid, p. 4 e 5)

Sendo assim, compreendemos que o jogo e a brincadeira<sup>8</sup> são aspectos inerentes à sociedade. Tanto o jogo quanto a brincadeira são elementos criados para algum fim inicialmente, mas devem apresentar-se de forma natural, nas práticas e atitudes de todos os seres vivos. Assim, podemos encontrar a sensação do prazer na imersão do sujeito em uma brincadeira ou em um jogo. Ele associa a tensão, a alegria e o divertimento ao jogo: “[...] é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e característica primordial do jogo” (HUIZINGA, 2004, p. 5).

Ao jogar o indivíduo promove ações que tornam a experiência de jogo cada vez mais intensa e única. O indivíduo, dentro dos limites do jogo (regras) pode estabelecer seu objetivo ou seguir à risca o objetivo determinado pela regra. Com isto, ele busca superar desafios e assim, imergir no universo do jogo. Esta satisfação obtida a cada aprendizado e superação de um desafio, ocasionando

---

<sup>8</sup> É importante ressaltar que em muitas línguas jogar e brincar são representados por um único termo, sem distinção; como no alemão *spielen*, e no inglês *to play*, por exemplo. Desta maneira, jogar e brincar estão diretamente relacionados em muitos contextos sócio-culturais.

diversão e prazer antes de qualquer outro fator, é que determina o aspecto lúdico no jogo.

Conforme Huizinga, jogo pode ser compreendido como:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana” (Ibid, p. 33)

Verificamos, portanto que, para Huizinga, o jogo é sempre constituído de situações e elementos imaginários e distintos do cotidiano, possuindo finalidades diferentes das atividades ordinárias da vida, organizada dentro de parâmetros sociais aparentemente rígidos. O jogo, além de não possuir as mesmas finalidades da vida cotidiana, também se caracteriza como um ato espontâneo. Por sua vez, o jogar está associado ao querer do jogador, implicando em sensação de prazer e diversão.

Roger Caillois (2001, p. 6) complementa este ponto-de-vista ao afirmar que um jogo não pode ser uma obrigação ou uma ordem a ser cumprida, pois o jogador entrega-se à espontaneidade para o jogo e para o seu prazer, cada vez, completamente livre para escolher, retirar-se, silenciar, meditar, isolar-se ou desenvolver uma atividade criativa. “Em efeito, jogar é essencialmente uma ocupação distinta, cuidadosamente isolada do resto da vida, e geralmente ocupada por limites precisos de tempo e lugar “. Caillois afirma que o indivíduo joga somente e quando ele deseja; o que difere das atividades do cotidiano da vida em que o indivíduo tem obrigações e responsabilidade das quais não pode

se eximir. É no jogo que existe a possibilidade de o indivíduo determinar as limitações de tempo e espaço conforme sua vontade. Tanto para Huizinga como para Caillois, o jogo se difere da vida ordinária, sendo “artificial” mesmo quando representa aspectos ou fragmentos da vida. Porém, Caillois (2001, p. 10) acrescenta um dado novo à sua definição de jogo: a simulação ou o “faz-de-conta”. Diferentemente da vida cotidiana, para o antropólogo, o jogo pode ser uma “segunda realidade” ou uma “livre irrealidade”.

Um outro pensador, como Gadamer (2004, p. 154), amplia o conceito de jogo ao afirmar que “para quem joga, o jogo não é uma questão séria, e que é por isso mesmo que se joga. [...] O jogar possui uma referência essencial própria para com o que é sério”. O filósofo nos mostra que a seriedade no jogo é própria deste, diferente da vida cotidiana. “Aquele que joga, sabe por si mesmo que o jogo não é nada mais que um jogo e que se encontra num mundo determinado pela seriedade dos fins”, isto é, o jogo possui finalidade e propósito diferentes da vida ordinária. O jogador tem consciência disso, pois, no jogo, ele realiza ações e assume um caráter distinto de si como indivíduo na vida cotidiana.

Antes, a obra de arte ganha seu verdadeiro ser ao se tornar uma experiência que transforma aquele que a experimenta. O sujeito da experiência da arte, o que fica e permanece, não é a subjetividade de quem a experimenta, mas a própria obra de arte. É justamente esse o ponto em que o modo de ser do jogo se torna significativo, pois o jogo tem uma natureza própria, independente da consciência daqueles que jogam (Ibid, p. 155).

Ao realizar a comparação da consciência estética na obra de arte ao jogo, Gadamer indica que assim como na arte, a experiência oferecida no jogo

(única) é que o torna um objeto (jogo) subjetivo. Neste caso, ao referir-se à consciência do jogador, esta pode ser diferente dos aspectos morais, sociais, culturais ; enfim das ações propostas em uma situação de jogo. Ainda assim, o jogo poderá ser jogado por este indivíduo, pois, no jogo, o indivíduo assume as características específicas e inerentes àquele jogo. O pensamento de Gadamer vai ao encontro do conceito de Huizinga, para ambos, o jogo é parte da natureza do ser humano.

Antes, deveríamos dizer que também o homem joga. Também o seu jogar é um processo natural, e o sentido de seu jogar, justamente por ser natureza e na medida em que é natureza, é um representar-se a si mesmo. (GADAMER, 2004, p. 158)

Gadamer nos esclarece acerca dessa natureza humana do jogo mostrando que este, em certa medida, trata-se de uma representação do ser humano. O jogo possui traços intrínsecos ao homem mas apresenta-se como uma representação que pode aproximar-se de uma metáfora porém, distinta da vida ordinária. Daí a ponderação de Huizinga em relação ao ser humano como um homem lúdico. Antes da postura racional, o indivíduo se cerca de atividades lúdicas ao longo de sua vida. Seja por meio de pequenas brincadeiras e momentos de descontração, seja por meio de jogos e representações.

Walter Benjamin por sua vez, aponta que a representação em uma brincadeira, sempre busca a novidade, diferentemente das atividades da vida. Para Benjamin, representar aspectos reais é diferente de imitar a realidade<sup>9</sup>:

---

<sup>9</sup> A realidade neste caso, refere-se à vida cotidiana.

A essência da representação, como da brincadeira, não é “fazer como se”, mas “fazer sempre de novo”, é a transformação em hábito de uma experiência devastadora. [...] É da brincadeira que nasce o hábito, e mesmo em sua forma mais rígida o hábito conserva até o fim alguns resíduos da brincadeira (BENJAMIN, 1996, p. 253).

Este conceito pode ser encontrado no exemplo de Daniil Elkonin que narra um fato ocorrido com suas duas filhas, ainda crianças:

Num certo domingo, tive de ficar sozinho com as minhas duas filhas em casa. Ambas estavam em idade pré-escolar e freqüentavam um jardim-da-infância. [...] Líamos, desenhávamos, fazíamos travessuras. Divertíamo-nos muito e aprontávamos até a hora do almoço. Preparei-lhes o tradicional mingau de sêmola, que elas já não suportavam. Negaram-se redondamente a comê-lo e nem quiseram sentar-se à mesa.

Como eu não desejava estragar-lhes o humor, obrigando-as a comer, propus brincarmos de “jardim-de-infância”. Aceitaram a idéia com gosto. Vesti um guarda-pó branco e transformei-me em educadora; elas puseram seus pequenos aventais para se converterem em educandas. Começamos a brincar, repetindo o que se faz nos jardins-de-infância: desenhamos; depois, fingindo que punham seus agasalhos, passeamos, dando voltas ao redor da sala; lemos; e por fim, chegou a hora do almoço. Uma das meninas assumiu as funções de empregada e pôs a mesa. Eu. No meu papel de educadora, ofereci-lhes o mesmo mingau. Sem o menor protesto, mostrando-se até satisfeitas, comeram até ver o fundo dos pratos e ainda pediram mais. Toda a sua conduta denotava um esforço para parecer educandas exemplares, sublinhando com sua atitude que me tinham por “educadora”, aceitando sem reclamar cada palavra minha e tratando-me com grande respeito. As relações entre filhas e pai transformaram-se em relações entre educandas e educadora, e as relações das irmãs, em relações entre educandas. As ações lúdicas eram sumamente abreviadas e sintetizadas: o jogo durou meia hora no total (ELKONIN, 1998, p. 1 e 2).

Neste cenário narrado por Elkonin, podemos compreender a singularidade do jogo na representação das crianças: valores, preferências e vontades do indivíduo se modificam quando estão inseridos no ambiente de jogo. O sujeito representa seu papel de acordo com o que julga o mais adequado para isso, contrariando, em determinados momentos ou situações suas atitudes quando assumidas na vida real. Com isto podemos notar que o jogo, em seu caráter lúdico, possibilita a exploração de novos limites, percepções e desejos. E,

contemplado com o fator de livre escolha e arbítrio, o indivíduo envereda-se por experiências novas.

Gadamer também aborda o caráter lúdico presente no jogo:

É evidente que a peculiar leveza e alívio que caracterizam o comportamento lúdico repousam no caráter especial de que se revestem as tarefas do jogo, e surge do êxito de sua solução. Pode-se dizer que o êxito de uma tarefa “representa-a”. [...] É só porque jogar já é sempre um representar que o jogo humano pode encontrar na própria representação a tarefa do jogo. (GADAMER, 2004, p. 162)

De acordo com Gadamer, o fator lúdico está nas ações dentro do jogo que, importam muito mais do que o fim do jogo. A representação no jogo é reconhecida como a própria tarefa do jogo, ou seja, o objetivo deste. O prazer e a diversão estão em representar (jogar verdadeiramente) no jogo e não exatamente **no que** representar. Este **o que** (representar), ocasionalmente, poderia nem ser agradável ao indivíduo, caso fosse esta sua atribuição na vida cotidiana como uma atividade profissional, por exemplo. Essa atribuição vem acompanhada de outros fatores tais como implicações legais, morais, políticas, econômicas e sociais; aspectos que no jogo, podem ser resignificados ou alterados conforme o desejo ou necessidade do indivíduo. Verificamos que estes fatores dizem respeito as relações sócio-culturais, isto é, são elementos existentes no mundo físico (real) que são transportados e estilizados no jogo.

Por meio de Huizinga compreendemos melhor como o jogo se estabelece a partir das relações sócio-culturais, sendo parte do contexto vigente ou abrangendo-o. O jogo pode ser compreendido como um elemento cultural, acompanhando a sociedade em seus valores, percepções e anseios, sendo ele

mesmo, um resultado das projeções e expressões da sociedade. O jogo só possui significado porque estabelece uma comunicação direta com a sociedade, por meio da imaginação de uma determinada realidade, experimentada e vivenciada por esta mesma sociedade. Verificamos este pensamento a seguir:

[...] Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização que agora nos encontramos. Em toda a parte encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida "comum". Podemos deixar de lado o problema de saber se até agora a ciência conseguiu reduzir esta qualidade a fatores quantitativos. De qualquer modo, o que importa é justamente aquela qualidade que é característica da forma de vida a que chamamos "jogo". O objeto de nosso estudo é o jogo como forma específica de atividade, como "forma significante", como função social. 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, 2004, p. 6 e 7).

Para Huizinga, o jogo se concretiza a partir do momento em que se observa a seguinte ordem:

Realidade → Imaginação → Imagem → Jogo

O filósofo nos mostra uma lógica de compreensão dos processos imaginativos para o jogo, tendo como início, a própria realidade ou vida cotidiana.

Elkonin (1998), apresenta uma variante desse processo em seus estudos sobre a psicologia do jogo. Ele aponta observações de Vigotski<sup>10</sup> e de Leóntiev<sup>11</sup> a respeito da teoria do jogo. Tanto para Vigotski quanto para Leóntiev é condição fundamental a questão da “situação fictícia”, direcionando seus estudos para “situação fictícia-assimilação das relações sociais”. Elkonin estabelece que o conteúdo principal do jogo é o próprio ser humano, suas atividades e relações humanas na sociedade. O esquema a seguir, demonstra sinteticamente este pensamento:

Relações Sociais → Plano Ideal (ficção) → Assimilação das Relações Sociais  
+Ação → Jogo

Elkonin é mais específico do que Huizinga ao considerar o plano das idéias como ficção para o processo que levará a existência de jogo no contexto sócio-cultural.

Marshall McLuhan (2006) aponta o jogo como modelo de dramatização coletiva antes de ser a dramatização particular da vida interior, configurando-se como um meio de comunicação inter-pessoal; sendo extensões da vida interior do homem. Uma possível síntese desta idéia poderia ser representada da seguinte maneira:

---

<sup>10</sup> Vigotski redigiu carta a D. Elkonin em abril de 1933. Ver em ELKONIN, Daniil. **Psicologia do Jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

<sup>11</sup> Dirigia um grupo de pesquisa de colaboradores e discípulos de Vigotski. Conheceu D. Elkonin após a morte de Vigotski passando discutir idéias e hipóteses por meio de cartas.

Vida Psicológica Individual → Manifestação Coletiva (Dramatização) →  
Extensão da Vida Interior → Jogo

Desta forma temos aqui três princípios que originam a condição de existência de jogo. McLuhan define o jogo como um modelo extensivo da vida interior (mundo interior). Por sua vez, essa estrutura individual encontra-se na coletividade. Esta abordagem acerca do jogo converge com as posições teóricas tanto de Huizinga quanto de Elkonin, pois para ambos, ficção ou imaginação, são decorrentes de relações sociais e culturais que são transportadas para um plano ideal.

Ampliando as teorias apresentadas pelo viés dos três teóricos, encontramos em *Rules of Play*, escrito por Katie Salen e Eric Zimmerman a seguinte idéia: o “jogo reflete os valores da sociedade na qual eles são jogados porque eles são parte da estrutura dessa sociedade” (SALEN e ZIMMERMAN, 2006, p.75). O jogo é colocado pelos pesquisadores como uma das representações culturais de uma determinada sociedade.

Salen e Zimmerman afirmam que para um jogo ser significativo, é preciso que haja interação entre os jogadores e o sistema do jogo, assim como é necessária a interação com o contexto onde o jogo é jogado. Temos aqui um fato novo: o elemento de interação<sup>12</sup>. Jogo pressupõe interação do usuário com o objeto (o próprio jogo) e, além disso, permite a interação entre usuários em seu(s) ambiente(s). Seja ela entre o objeto e o sujeito, seja ela entre os sujeitos

---

<sup>12</sup> O conceito de interação será melhor fundamentado no capítulo 3 desta pesquisa.

(usuários). Certamente esta interação possibilita o caráter lúdico e imersivo<sup>13</sup> atribuído ao jogo.

Além disso, o jogo possui uma característica importante: escolhas. Ao jogar, o usuário é sempre levado a fazer escolhas. Estas escolhas, são subjetivas pois, tratam-se de escolhas particulares de cada sujeito (usuário). Cada usuário poderá fazer uma determinada escolha de acordo com sua maneira de interpretação dos elementos simbólicos do jogo, sua atribuição individual de significado e importância para aquele momento ou contexto no jogo.

Os autores dão seguimento a seu pensamento compreendendo que “design é o processo através do qual o designer cria um contexto para ser enfrentado por um participante, de onde o significado emerge” (SALEN & ZIMMERMAN, 2004 p. 41). Verifica-se que o jogo, a partir deste contexto proposto pelo designer, passa a ter um significado para o usuário. O designer atua como fomentador da cultura por meio da leitura e da interpretação do imaginário coletivo. Nesta interpretação, o usuário inicia sua própria interpretação. Para esta interpretação, Salen e Zimmerman (2004) consideram quatro conceitos interligados que citamos abaixo:

- um signo representa algo além do que a si mesmo;
- signos são interpretados;
- significado existe quando um signo é interpretado;

---

<sup>13</sup> O conceito de imersão será abordado no capítulo 3 desta pesquisa.

- o contexto molda a interpretação.

Como apontam os autores, no jogo o signo, por um lado, sempre denota uma ação e um resultado, e por outro lado, denota os elementos do mundo dos jogos. Esta segunda representação está ligada às questões semânticas e às associações que particularizam o jogo em um determinado contexto. Estes signos fazem referência ao mundo real e recebem seu valor simbólico ou significado por meio das articulações e relações entre os signos existentes no jogo. É partir da interpretação do design de um dado imaginário coletivo que este será re-significado no jogo, transformando-se em signo.

Os signos, dentro do jogo devem ser interpretados pelos usuários e seus significados são decorrentes desta interpretação. Isto é, por meio do usuário o signo passa a ter um valor simbólico. Conseqüentemente, este significado ou valor passa a existir somente porque houve a interpretação pelo usuário. Porém, é preciso ressaltar que esta interpretação dos signos pelo usuário é resultado do imaginário que o usuário traz em sua subjetividade, ocasionando diferentes interpretações por diferentes usuários.

O usuário vê aquilo que conhece. Quando não há o reconhecimento direto do objeto, o usuário busca em suas lembranças o objeto mais próximo daquela representação proposta, articulando novas associações; trazendo uma nova interpretação do signo. É a partir do contexto sócio-cultural do qual o usuário participa ou o qual conhece, que ele fará determinada associação que permitirá

a interpretação dos elementos do jogo. É assim que o usuário estabelece e atribui o caráter simbólico aos elementos do jogo.

Retornando a Cassirer, este afirma que “um símbolo humano genuíno não é caracterizado por sua uniformidade, mas por sua versatilidade. Não é rígido e inflexível, e sim móvel” (CASSIRER, 2005, p. 65). Isto significa que o símbolo pode ser compreendido sob aspectos distintos, a depender do contexto sócio-cultural onde está inserido e dos referenciais individuais daquele que o significa (sujeito) ou interpreta. Para o filósofo, a linguagem simbólica ou o pensamento simbólico está diretamente ligado ao pensamento relacional. Ele complementa esta idéia baseando-se no conceito de Herder a respeito do reflexo:

O reflexo ou pensamento reflexivo, é a capacidade que o homem tem de distinguir, dentre toda a massa indiscriminada da corrente de fenômenos sensuais flutuantes, certos elementos fixos para poder isolá-los e concentrar sua atenção neles. (Ibid, p. 70).

Com este pensamento, verifica-se que a compreensão de um objeto (jogo) pelo usuário está relacionada à capacidade deste em identificar, relacionar e re-significar por meio do objeto (jogo), elementos e códigos de seu contexto sócio-cultural.

Compreendemos que o jogo é resultado da interpretação de um sujeito (designer) que a codifica a partir de sua compreensão da coletividade. O jogo, por sua vez, passa a ter significado para outro sujeito (usuário) quando passa a ser interpretado por este outro sujeito. Este sujeito representa-se a si (auto-representação) no universo do jogo. Neste universo ele pode distanciar-se das obrigatoriedades, regras, responsabilidades e atribuições da vida ordinária e

realizar suas escolhas de acordo com seus desejos. No contexto do jogo, suas ações, escolhas e postura podem (e geralmente são) distintas de sua vida cotidiana. No entanto vale ressaltar que mesmo essas ações, escolhas e postura do indivíduo no jogo, foram imaginadas a partir das referências, costumes e conhecimento de seu contexto sócio cultural.

Neste capítulo analisamos e articulamos ao mesmo tempo as idéias e conceitos com a finalidade de se estabelecer uma fundamentação para a formação do imaginário coletivo. Além disto, abordamos o jogo como elemento inerente à cultura em que, o design pode ser compreendido como uma linguagem expressiva, o qual participa do contexto sócio-cultural, que interpreta o imaginário coletivo e o ressignifica por meio de um objeto (jogo).

Veremos no capítulo 2, uma abordagem acerca da tecnologia digital, sua linguagem, suas características particulares e o design de ambientes virtuais contemporâneos.

# 2

## **A Linguagem Digital: Ambientes Virtuais e suas Características**

### **2. A Linguagem Digital: Ambientes Virtuais e suas Características**

Este capítulo traz uma apresentação das principais características da linguagem digital e seus ambientes, enfatizando o conceito da hipermídia. A hipermídia é apresentada como o principal ambiente digital, pois possui a característica de uma nova linguagem por meio da hibridização. Também serão analisadas as características mais relevantes e pertinentes à hipermídia como a interface, a interação (ou interatividade) e a imersão.

## **2.1. Tecnologia e Mídia Digital**

Inicialmente analisaremos as características da tecnologia e mídias digitais. Esta análise é relevante porque as mudanças e inovações tecnológicas influenciam, interferem e modificam o comportamento e a percepção dos indivíduos de uma determinada sociedade. Na contemporaneidade, a era da mídia digital e dos ambientes virtuais, o design também se modifica ao estar associado a essa tecnologia, bem como utilizá-la para oferecer novas soluções e respostas aos usuários.

Para Mônica Moura, em sua tese “Design de Hipermídia” (2003, p. 105) o design é (também) tecnologia. A pesquisadora afirma que um aspecto muito recorrente nas definições do design “é o da tecnologia ser e estar implícita a este universo e, por isso, muitas vezes este campo é definido assim: design é tecnologia”. Moura nos esclarece que o design não é somente a tecnologia, mas faz-se a partir dela. Isto ocorre, pois o campo do design, em suas variadas formas de oferecer respostas aos usuários, está constantemente

acompanhando as mudanças e possibilidades tecnológicas. É por meio da tecnologia, além dos processos imaginativos e interpretativos do designer, que o objeto de design estabelece um vínculo com o indivíduo (usuário).

A tecnologia está diretamente associada ao design porque é ela que permite suporte para a realização de projetos em design. Quando uma nova tecnologia emerge, surge com ela novas possibilidades de aplicações, comunicação e no caso das mídias digitais, uma nova linguagem. A esta linguagem, podemos associar a cultura digital. Esta cultura digital, assim como a cultura contemporânea, possui características peculiares, em especial a do hibridismo. A cultura digital também aborda as questões do pós-modernismo já citados no capítulo anterior como as citações, colagens, subjetividade e resignificações. Consideramos então que, tanto a tecnologia contemporânea quanto a estética contemporânea são híbridas.

Isto ocorre devido a globalização atingir boa parte dos países, a troca de elementos culturais com maior amplitude e rapidez devido aos meios de comunicação digitais, sem fio, a informação simultânea e em tempo real. Somado a isso, devemos considerar a grande variação de repertório no imaginário coletivo e individual. Todos estes aspectos resultam no hibridismo estético e cultural, incluindo-se o design contemporâneo. Lev Manovich em seu artigo *Image Future* define esse hibridismo estético:

Esta estética existe em variações infinitas mas sua lógica é a mesma: justaposição de línguas visuais previamente distintas de diferentes mídias dentro da mesma seqüência e, freqüentemente, dentro do mesmo quadro. Os elementos desenhados à mão, cortes fotográficos, vídeo, tipo, elementos 3D não são colocados simplesmente ao lado de cada um mas entrelaçados juntos. A

linguagem visual resultante é híbrida. Pode também ser chamada de metalinguagem enquanto combina as linguagens do design, tipografia, animação, animação 3D de computador, a pintura, e o cinema (MANOVICH, 2006)

De acordo com Manovich, esta estética torna-se híbrida pelos elementos combinatórios que se encontram na cultura, resultantes também, tanto dos repertórios coletivos como das tecnologias existentes. A tecnologia digital possibilitou a geração de novas formas de obtenção e manipulação de imagens, de textos, de som e música e de movimentos dos elementos visuais. Além disso, devem ser considerados os múltiplos meios de comunicação como o cinema, a animação, as representações nas telas como a pintura, os desenhos, a fotografia.

Todos estes elementos são utilizados como formas de representação e/ou simulação de algo. A partir dos seis aspectos a seguir Manovich (2001) vai traçar a delimitação do que ele considera uma nova mídia e suas linguagens:

- Representação – simulação: refere-se às tecnologias de tela, isto é, trata-se da representação em telas (analógicas ou digitais) como a pintura, a tela da televisão, filmes. O autor define como tela, toda superfície retangular que enquadra o mundo virtual, mas que existe no mundo físico;

- Representação – controle: neste item, Manovich faz uma oposição entre a imagem como representação e de um universo ilusório ficcional e a imagem como uma simulação de um painel de controle, ou seja, a imagem como interface;

- Representação – ação: distingue a oposição entre as tecnologias utilizadas para criar ilusões e as tecnologias para habilitar ações, permitindo que o observador ou interator manipule a realidade por meio das representações (instrumentos de imagens);
- Representação – comunicação: oposição entre as tecnologias de representação tais como filmes, áudio, videotape e as tecnologias de comunicação em tempo real. Nesta categoria, a representação está associada às telecomunicações como o telégrafo, o telefone, a televisão. Manovich refere-se à comunicação de pessoa a pessoa, sem que esta resulte em algum objeto;
- Ilusionismo visual – simulação: representação e simulação ou o ilusionismo como são utilizados nas telas. O ilusionismo está associado à combinação de técnicas tradicionais que possibilitarão a criação de um visual semelhante à realidade. A simulação está associada aos diversos métodos do computador para modelar outros aspectos da realidade na aparência visual, interferindo na forma, no ângulo, no movimento;
- Representação – informação: refere-se à dois objetivos – a imersão do usuário no universo imaginário e fictício e possibilitar o usuário um acesso à informação constante dentro da mídia digital.

Estas características apresentadas por Manovich, trazem como base estrutural a questão da representação, da ilusão e da simulação Ou seja, de um ambiente não real (virtual), mas que capta e traz elementos encontrados no

mundo ordinário (físico). Daí a necessidade de tratar-se de representação de algo e não do objeto em si dentro do imaginário coletivo; da ilusão de se poder observar e modificar algo e da simulação de situações, objetos e ações existentes na vida cotidiana.

Nas décadas de 1980 e 1990, a tecnologia avançou originando novas mídias além do cinema, da fotografia, do rádio, do vídeo e da TV. Observamos a internet popularizando-se e com ela, novas maneiras de interação, comunicação e disposição, troca e disseminação de informação. Além da internet, as multimídias e a hipermídia. Estas mídias mudaram e continuam mudando a maneira dos indivíduos relacionarem-se com a tecnologia contemporânea (digital) por meio das propostas de design e também da arte.

As mídias digitais favoreceram muitos caminhos com focos diferentes onde a percepção e a cognição dos indivíduos (usuários) podem ser amplamente exploradas. Isto ocorre porque a partir do advento computador e depois de suas redes e da internet, as informações puderam ser armazenadas e disseminadas com maior rapidez e simultaneidade e a um grupo muito amplo de pessoas de locais distintos. Além disso, o meio digital possibilitou a manipulação das informações, interferências, acréscimos e colaborações. Um dos maiores exemplos deste caso é o *wikipedia*, um site informativo com um formato de enciclopédia, onde as informações são resultantes da participação e da colaboração das pessoas que navegam o site. No *wikipedia*, as contribuições propostas por um interator, afetam outros interatores ou leitores

posteriores porque as contribuições por meio de novas informações e/ou alterações são acumulativas.

Steven Johnson, um estudioso do ciberespaço, colabora com a definição da característica de conteúdo modificável nas mídias digitais ao afirmar que

A possibilidade de alterar o conteúdo de um documento – de experimentar com diferentes formulações, rearranjar as coisas, recortar e colar – é talvez a característica definidora do computador digital, o que o distingue de seus predecessores mecânicos (JOHNSON, 2001, p. 153).

Johnson quer dizer com isso que a mídia digital possibilitou uma resposta e participação do indivíduo nas informações que eram veiculadas. As demais mídias, até então, eram estáticas e não havia possibilidade de uma ação participativa ou resposta por parte do expectador. Com a possibilidade de manipulação e alterações dos elementos na mídia, o percurso e escolhas para o indivíduo, ampliou-se e sua participação tornou-se efetiva, podendo apresentar novas combinações dos elementos, novas interpretações e pontos-de-vista diante de alguma proposta formulada nas mídias digitais.

## **2.2. Hipermissão**

A adoção cada vez maior da tecnologia na vida ordinária do homem, proporcionou ao sujeito novas formas de perceber o seu entorno e relacionar-se com ele e, conseqüentemente, com a sociedade. “As revoluções tecnológicas, pelas quais o homem vem passando, intensificam e criam novas necessidades” como afirma Vera Lúcia Nojima (1999, p. 13). No presente

momento as mídias ganham um novo contexto e aplicação. Esta convergência acabou por resultar na hipermídia, isto é, numa extensão além de uma única mídia. As mídias não mais exploradas separadamente, porém em consonância com a finalidade de proporcionar ao indivíduo novas formas de interação, por meio das diversas interfaces que resultam em uma maior imersão.

Moura, ao longo de sua tese, aponta quatro autores de grande importância na definição do campo da hipermídia: Gui Bonsiepe, Arlindo Machado, Pierre Lévy e Julio Plaza e, a partir deles, faz uma síntese acerca do conceito de hipermídia. Temos assim, a exposição de Moura sobre a definição de hipermídia:

[...] a hipermídia diz respeito à hibridização de linguagens, à coexistência de formas permutacionais e interativas, que se estabelecem a partir de um hipertexto que apresenta nós de informações em rede, conectadas por vínculos ou *links*, também denominados *hyperlinks*.

A hipermídia é um conjunto que compreende o hipertexto e apresenta imagens estáticas e dinâmicas, sons (músicas, trilhas, ruídos, sinais de advertências), animações, filmes. Enfim, é um campo em que se estabelece inter-relação entre elementos resultantes de linguagens distintas. Estes, por sua vez, passam a ser associados em uma fronteira fluída de sua linguagem referencial e assumem características que determinam uma nova e outra linguagem (MOURA, 2003, p. 143).

Considerando tal definição, verificamos que a hipermídia abrange as diferentes mídias em um só contexto, onde elas se convergem e interagem, além do hipertexto<sup>14</sup>. Este, por sua vez, denota um texto composto por blocos de textos,

---

<sup>14</sup> Para alguns autores, hipertexto e hipermídia são mídias digitais distintas. Neste trabalho, estamos utilizando o conceito de hipertexto como uma das características existentes na hipermídia, conforme Moura nos aponta. Contribuindo com este conceito, encontramos em George P. Landow, a seguinte afirmação: “Eu não faço distinção entre hipertexto e hipermídia.

podendo ser organizado de diferentes maneiras, de forma não linear. A hipermídia também proporciona ao usuário, uma nova maneira de interagir, ou seja, agir em resposta aos estímulos proporcionados por essa convergência midiática. A hipermídia, desta maneira, oferece ao usuário (que neste contexto torna-se interator<sup>15</sup>) uma nova experiência de interface e interatividade.

Segundo Moura, o interator é sempre convidado à participação, pois são suas escolhas dentro do ambiente da hipermídia que farão com que ele navegue e possa realizar ações e caminhos. Ao fazer essas escolhas e traçar seu próprio caminho, o interator realiza descobertas, reflexões, aprendizado e, conseqüentemente, gera conhecimento. Deste modo, Moura faz uma consideração acerca desta idéia:

Podemos dizer que a hipermídia envolve e facilita a relação homem e computador, a relação com grupos e pessoas distantes fisicamente e a relação entre linguagens em um processo permanentemente de intersemiose e hibridização.

Estas relações são pautadas por uma interface e por um sistema não-linear de produção, de armazenamento, de consultas e de interferências realizadas por meio de conexões associativas apresentadas em uma estrutura combinatória que permite selecionar escolhas em um repertório de alternativas (Ibid, p. 148).

Para a pesquisadora, a hipermídia aproxima e facilita os processos de interação do homem com o meio digital porque permite o acesso a conteúdos e informações sem a necessidade da presença física do indivíduo. Por meio da

---

Hipertexto denota um meio de informação o qual conecta informação verbal e não verbal” (LANDOW, 1992, p. 4).

<sup>15</sup> Mônica Moura define interator como “o receptor e usuário que nas novas mídias, na hipermídia, assumo um novo papel: aquele que age e interage, participando ativamente do processo de comunicação e de informação, e não apenas recebe informações ou utiliza um produto” (MOURA, 2003, p. 143).

hipermídia, o interator pode relacionar-se com outros interatores, compartilhar conteúdos, explorar os ambientes virtuais e promover ações. É na hipermídia também que esses interatores têm a possibilidade de explorarem novas linguagens e conseqüentemente, estarem presentes no processo de hibridização. Moura compreende a hipermídia como hibridização de linguagens, pois ao se unificar as diferentes formas de linguagem (imagética não verbal, sonora, verbal, textual), obtém-se algo novo, algo híbrido não mais linear ou com um único foco. Hibridização neste caso associa-se ao resultado da convergência das diferentes mídias, resultando em um objeto/produto híbrido, misturado. Deste modo, a hibridização de mídias refere-se às mídias anteriormente distintas que se combinam a fim de gerar uma nova estrutura. A hipermídia é um sistema de meios de comunicação, cada qual com sua linguagem própria, gerando uma nova forma de expressão, ou seja, uma linguagem híbrida.

Verificamos que a hipermídia permite a inter-relação do interator com as diferentes mídias convergentes neste ambiente fazendo com que ele possa obter respostas diferentes a cada escolha feita. Diante de respostas diferentes, o interator passa a perceber e a interpretar diferentes aspectos dessas linguagens que resultam no imaginário coletivo e no individual.

Steven Johnson apresenta uma idéia que vai ao encontro da definição de hipermídia apresentada por Moura. Para Johnson (2001, p. 156), “o espaço-informação é a grande realização simbólica de nosso tempo”. O autor quer nos mostrar com isso que as mídias digitais, por onde transitam informações

textuais, visuais e sonoras também permitem aos indivíduos novas leituras por meio de combinações, sobreposições e resignificação. A hipermídia pode ser considerada um destes espaços (talvez o mais relevante), a possibilitar a(s) interpretação(ões) dessa linguagem simbólica. É deste modo que percebemos uma formação de um novo imaginário coletivo e individual.

Johnson segue com sua explanação afirmando que

Todas as formas simbólicas importantes contemplam o conflito entre a subjetividade privada e a comunidade mais ampla que a emoldura, quer essa avaliação esteja na superfície da obra ou oculta em algum lugar entre seus pressupostos subjacentes (JOHNSON, 200, p. 160).

O imaginário coletivo aborda as questões associativas e cognitivas mais gerais, onde tanto o interator quanto o projetista (ou designer) desse ambiente identificam e reconhecem os elementos dispostos, bem como alguns de seus resultados combinatórios. Já o imaginário individual surge a partir da possibilidade de leitura, interpretação e resignificação **particulares** dos elementos, composições, sobreposições e inter-relações do ambiente hipermidiático. Desta maneira, podemos considerar que o que Johnson denomina como obra, é qualquer objeto em uma determinada sociedade que possa ser interpretado e significado na coletividade. Além da significação coletiva, ocorre também, uma significação individual por meio das particularidades do objeto e sua relação com o indivíduo. O diálogo entre as mídias dentro da hipermídia, torna-se único a partir da interpretação vinda da experiência do interator que age, responde e interage de forma singular, conforme sua exploração e escolhas neste ambiente.

Outra definição das características da hipermídia é apontada por Vicente Gosciola (2003, p. 28). O autor afirma que a hipermídia “[...] organiza e relaciona determinado número de conteúdos com outros conteúdos. Esta constante inter-relação de conteúdos é uma das principais características da hipermídia. No ambiente hipermidiático, as imagens, os textos, os sons, animações estão constantemente sendo combinados sem uma linearidade, apresentando resultados distintos, conforme a exploração, escolhas e ações do interator. O autor segue com a seguinte consideração:

Sendo o texto e o som unidimensionais, as linhas ou polígonos meios bidimensionais, as superfícies ou sólidos tridimensionais, a hipermídia e o hipertexto são meios de comunicação multidimensionais porque incluem o tempo das animações, dos vídeos e dos saltos entre os conteúdos proporcionados por seus *links*<sup>16</sup> (Ibid, p. 28)

Na hipermídia, o vídeo não é mais somente um vídeo, ele possui outra finalidade – a de sobreposição e colagem, interferindo em outras mídias. O som, por exemplo, não está mais vinculado somente à um tipo de linguagem visual, podendo permear as imagens, as fotografias, as projeções do vídeo, os textos e a fala. As mídias existentes na hipermídia também se inter-relacionam e convergem: a fotografia, o desenho, a escrita (textos e hipertextos), o vídeo, a animação, as texturas visuais e sonoras. A hipermídia propõe um entrelaçamento de linguagens, proporcionando um diálogo único entre elas, uma conexão ou ainda, uma inter-relação. Analogamente, no hipertexto, um texto se compõe, recompõe e se sobrepõe a outros textos. Complementando esta idéia, Moura define hipermídia como

---

<sup>16</sup> Neste contexto, entende-se por *link* toda forma de conexão de uma mídia que dará acesso a outra mídia ou um bloco de informação que acessa outro bloco de informação.

[...] um conjunto que compreende o hipertexto e apresenta imagens estáticas e dinâmicas, sons (músicas, trilhas, ruídos, sinais de advertência), animações, filmes. Enfim, é um campo em que se estabelece a inter-relação entre elementos resultantes de linguagens distintas. Estes, por sua vez, passam a ser associados em uma fronteira fluída de sua linguagem referencial e assumem características que determinam uma nova e outra linguagem (MOURA, 2003, p. 143).

Esta nova e outra linguagem apontada por Moura é a linguagem que se configura pela hibridização, justamente pelos aspectos particulares que as mídias e elementos dentro da hipermídia apresentam. Separadamente, estas mídias possuem uma linguagem específica associada ao cinema, ao vídeo, à TV, às animações, à fotografia, à literatura, à fala e à música. Neste novo conjunto, tornam-se uma composição (ou sobreposição) cuja associação permite variadas interpretações e significados. Isto ocorre porque na hipermídia, as mídias são elementos de algo mais abrangente e necessariamente precisam relacionar-se umas com as outras. A partir da hipermídia é possível obter-se informações e reestruturá-las para serem apresentadas sob uma nova leitura.

No entanto, conforme Moura, essas informações textuais, visuais, gráficas e sonoras são organizadas em ilhas e por sua vez, cada uma das ilhas é chamada de nó ou quadro. São estes nós que permitem escolhas de percursos e navegação do interator, ampliando as possibilidades combinatórias e conseqüentemente, a interpretação dessa linguagem hipermidiática. Para o interator, os significados variam conforme suas referências e, evidentemente, sua interpretação. Pelo fato da hipermídia não possuir uma estrutura linear, o interator trabalha com a possibilidade de diversos pontos-de-vistas e enfoques a cada escolha em sua navegação ou exploração.

Para melhor explicar estes aspectos, tomamos uma afirmação de Gosciola :

Hipermídia é o conjunto de meios que permitem acesso simultâneo a textos, imagens e sons de modo interativo e não-linear, possibilitando fazer links entre elementos de mídia, controlar a própria navegação e, até extrair textos, imagens e sons cuja seqüência constituirá uma versão pessoal desenvolvida pelo usuário (GOSCIOLA, 2003, p. 34)

Essa possibilidade de se fazer *links* entre os elementos de mídia e a versão pessoal do usuário ao qual Gosciola refere-se, está diretamente ligada ao aspecto da ação, simulação, interface, representação, interação, acesso à informação e imersão.

Considerando esses aspectos da hipermídia, podemos dizer que a hipermídia caracteriza-se por todo projeto digital onde há confluência de outras mídias, informações, imagens, sons, textos, animações que não permanecem estáticos, modificando-se à medida que há interação com um usuário (interator) por meio das interfaces (telas, dispositivos visuais, sonoros e táteis) ocasionando imersão ao interator. Assim, sites, jogos eletrônicos e outros produtos com tais características podem ser tratados como ambientes hipermidiáticos.

### **2.3. Hipermídia e Design**

Após a compreensão dos principais conceitos da hipermídia, verificamos que esta não está dissociada do design como atividade projetual. Afinal, o design

de hipermídia trata da concepção de um projeto que aborde as características já apresentadas. O designer, ao projetar uma hipermídia, deverá estar atento às possibilidades inúmeras que a hipermídia oferece como respostas ou soluções a um ou mais usuários.

Ao longo do processo de projeto, o designer deverá estabelecer uma linguagem simbólica dentro da hipermídia, explorando suas variantes tais como imagens, textos, sons, movimentos e indicando caminhos e ações. Como afirma Wilton Azevedo, designer e pesquisador, em seu artigo Hiperdesign: uma cultura do acesso, a hipermídia proporciona acessibilidade ao interator, por meio das soluções propostas pelo design dentro deste ambiente. Azevedo denomina como hiperdesign esta possibilidade do campo do design quando este atua no campo da hipermídia.

O hiperdesign vai além dos conceitos ortodoxos de forma, função e otimização, incorporando, sim, o movimento, a interatividade, a imagem-corpo. Não há mais a idéia de "solidão dos códigos": os sistemas de linguagem que, em seu berço sintático, são arbitrários como fonte agora são determinados pelo fato de nenhum código sobreviver sozinho na era da Hipermídia (AZEVEDO, s/d).

O autor nos mostra que o design de hipermídia não se configura somente por meio das características modernas do design (analógicas/físicas). Estas características, inicialmente foram propostas apenas para as relações bidimensionais (texto e imagem) da comunicação visual (como no design gráfico impresso) e às características do design de produtos (objetos tridimensionais). Com o avanço da tecnologia e o aparecimento do meio digital passa a surgir também o movimento, o som, a possibilidade de interação ampliada com a convergência de diversas mídias em um único ambiente: a

hipermídia. Deste modo, assim como da convergência das mídias, surgiu a hipermídia, o design também se amplia neste contexto, caracterizando-se por um hiperdesign. Isto é, o design que vai além das características originais em sua concepção como atividade projetual, abordando uma série de outros aspectos para estabelecer uma comunicação e interação com o usuário/interator. Compreendemos melhor esta idéia por meio de Moura,

o design de hipermídia diz respeito ao desenvolvimento de projetos para a solução de um problema e a sugestão de uma prática comunicativa em rede, através dos sistemas digitais e interativos, e se estabelece a partir dos elementos e dados projetuais (fatores culturais, formais, funcionais, metodológicos e simbólicos) associados aos princípios e características da hipermídia (MOURA, 2003, p. 158 e 159).

Segundo a pesquisadora, o design de hipermídia traz as mesmas características projetuais de qualquer outro projeto de design, além de compreender os processos sistêmicos digitais e interativos, particulares à hipermídia. No caso do design de hipermídia, o designer precisa estar atento a uma comunicação em rede, considerando a participação eventual de não somente um, mas diversos usuários simultaneamente. O designer deve ainda, considerar o universo referencial dos usuários para desenvolver uma relação de signos que se configurarão como uma linguagem simbólica passível de interpretação e compreensão dos interatores.

As interferências e modificações ocasionadas por um usuário podem ou não afetar o ambiente hipermidiático para outros usuários, a depender da proposta do projeto. Os percursos escolhidos pelos interatores são distintos, pois não há linearidade na trajetória de exploração.

O hibridismo também é uma característica marcante no design de uma hipermídia. Não somente pelo caráter da hipermídia com sua hibridização de elementos e mídias, mas também, pelo campo do design contemporâneo.

Como vimos no capítulo anterior, o design contemporâneo, com suas características pós-modernas, apresenta-se como uma composição de referências variadas. Uma colagem de fragmentos estéticos e conceituais. Na hipermídia, este campo do design vai se fundir aos múltiplos elementos hipermidiáticos. Moura nos esclarece este aspecto particular da hibridização do design na hipermídia:

Imagens pictóricas, fotográficas, videográficas, desenhos, ilustrações, grafismos, animações em 2D e 3D, sons diversos (ruídos, trilhas, locuções, sons para ambientação), textos, hipertextos, poesias, frases soltas, narrativas, jogos, telas sobrepostas, justapostas, concêntricas propõem uma nova e dinâmica diagramação, diversas tipografias e caligrafias, ruídos e interferências dos próprios sistemas ou programas constituem uma nova paisagem, convivem na mesma interface, associam-se, fundem-se em uma nova estética, em uma nova poética (MOURA, 2003, p. 189).

Todos estes elementos encontrados na hipermídia promovem uma linguagem nova e expressiva. É expressiva porque traz diferentes referências e signos, fundindo-os, sobrepondo-os, compondo-os e transformando todos eles. Um signo interfere em outro, soma-se a outro. O design de hipermídia possui um caráter subjetivo porque é decorrente dos processos imaginativos e criativos do designer que essa miscigenação de elementos, estruturas e símbolos. Moura denomina essa linguagem expressiva e subjetiva específica no design de hipermídia como uma nova poética.

Para que essa convergência de elementos e conceitos possa ocorrer, veremos a seguir, dois elementos primordiais na concepção da hipermídia, a interface e a interação.

### **2.3.1. Interface**

Há duas distinções relevantes dentro da concepção projetual de uma hipermídia: a interface e a interação. Embora estes elementos estejam próximos, são distintos e complementares entre si, dentro de um projeto de design.

Interface diz respeito ao elemento que intermedia o observador, usuário ou interator com a mídia. É por meio da interface que o usuário ou interator pode interferir em uma mídia (ou objeto) e interagir com ela. Esta definição é melhor compreendida com a afirmação de Moura:

A interface é a área em que coisas diversas interagem, é o meio de interação do usuário com um programa ou sistema operacional que emprega recursos gráficos (ícones e janelas) na edição de documentos, na utilização de programas, dispositivos e outros elementos. Sendo os principais dispositivos de entrada o mouse, o joystick, o teclado de computador (MOURA, 2003, p. 215).

Verificamos que a interface diz respeito à comunicação do interator com o ambiente digital. Ela integra o indivíduo à informação e conteúdo do meio virtual no qual ele irá interagir. Esta integração do interator com o ambiente é

feita por meio dos elementos encontrados no ambiente digital tais como: imagens, sons, animações, vídeos, textos e dispositivos (físicos e virtuais).

Johnson complementando a afirmação de Moura, no dá uma indicação acerca de sua definição de interface ou, como ele denomina, cultura da interface:

[...] a definição que se estende por todo Cultura de Interface, pressupõe que a interface é na realidade todo o mundo imaginário de alavancas, canos, caldeiras, insetos e pessoas conectados – amarrados entre si pelas regras que governam esse pequeno mundo (JOHNSON, 2001, p. 5).

Compreendemos por meio de Johnson que a interface está associada à conexão. É um elemento de elo, de ligação que permite o trânsito do interator no ambiente. Esta conexão abrange todos os tipos de elementos que fazem parte de um determinado ambiente ou situação do mundo imaginário citado pelo autor e, igualmente abrange as regras específicas determinadas neste ambiente. A conexão de todos estes elementos é a integração da qual Moura se refere.

Esta integração é parte do trabalho de um designer. Ao pensar na interface em um projeto digital, o designer deve estar atento a três fatores, conforme nos mostra Gui Bonsiepe (1997), designer e pesquisador. São eles:

1. O interator: é preciso levar em consideração as necessidades e as possibilidades cognitivas do interator para a realização de tarefas e ações.

Ao propor os elementos interpretativos para o ambiente, o designer precisa verificar a existência de um mínimo de familiaridade desses elementos e símbolos com o interator, de acordo com seu contexto sócio-cultural. Caso contrário, o interator não compreenderá o sistema simbólico existente no ambiente de interação e possivelmente suas ações serão frustradas ou aleatórias.

2. As ações ou tarefas: as ações do usuário devem ser previstas, contempladas e possíveis de serem realizadas. Isto é, a interface deve possibilitar e facilitar a interação.

3. Ferramentas: São os dispositivos e elementos propostos como ferramentas interativas, dispostas no ambiente que devem possibilitar ao interator, realizar as ações desejadas de forma eficiente. Estas ferramentas são importantes e devem ser funcionais ao interator para que a experiência com a ação não seja frustrante.

Os fatores apontados por Bonsiepe nos mostram que a interface permite ao interator a integração com o ambiente tanto na comunicação por meio dos sistemas simbólicos e seus signos como no uso de ferramentas para realizar escolhas e ações efetivas.

É também relevante compreender e dispor de maneira adequada, todos esses elementos e dispositivos da interface, em um projeto digital ou ambiente virtual. Em caso de mídias digitais, a questão visual e sonora são aspectos muito

importantes, pois o sentido da visão (textos, imagens, animação) é responsável por um terço do contato do usuário/interator com a mídia. Outro um terço desse contato se faz por meio do som (música, texturas sonoras, ruídos).

Assim, a interface trabalha os aspectos visuais e sonoros que indicam caminhos, opções e pontos de interação entre o usuário e o ambiente digital. A última terça parte de interface, refere-se ao contato físico do usuário/interator com a mídia. Neste caso, os dispositivos de acesso como botões, controles, microfones e outros componentes para as operações e interferências por meio de contato físico que acionam elementos e provocam modificações na mídia, disponíveis ao interator.

Além dessas indicações, a interface tem o objetivo de proporcionar ao usuário a experiência visual e sonora que caracteriza o conteúdo das informações dessa mídia. No entanto, é preciso considerar o interator e seu contexto sócio-cultural ao se pensar no design de uma interface. Esta questão é relevante, pois diferenças culturais, repertório e variedade conceitual podem comprometer a interpretação e o processo identitário do interator. Verificamos este fato na afirmação de Johnson a seguir:

Mas a idéia de múltiplas interfaces – cada uma com a própria lógica, os próprios estatutos – também vai de encontro à tendência do design de interface como conhecemos. Até agora, a consistência foi o princípio diretor da interface gráfica contemporânea. [...] Pois é regra básica de todo design de interface que a previsibilidade importa tanto quanto a clareza. Pode-se ter a metáfora visual mais poderosa do mundo, mas se ela não parecer a mesma diante de uma aplicação para outra, se o usuário tiver de reaprender a linguagem da interface a cada novo projeto, o poder dessa metáfora original estará gravemente comprometido (JOHNSON, 2001, p. 165).

Johnson nos alerta para o cuidado nas propostas de múltiplas interfaces que, em suas variações e características independentes, podem promover falta de reconhecimento e identificação do objeto pelo interator. O autor reforça que é necessário se estabelecer vínculos significativos por meio dos elementos simbólicos propostos nas diversas interfaces de um mesmo objeto, formando uma linguagem coerente e integrada. A clareza ao qual Johnson se refere, está associada à capacidade de interpretação e reconhecimento por parte do interator. A partir do momento em que esta clareza não ocorrer, o signo existente na interface perde seu significado para o interator e conseqüentemente, seu teor simbólico. Quando isto acontece, o interator precisa aprender o significado deste novo signo e estabelecer novamente uma associação ao objeto. Desta maneira, o objeto vai distanciando-se do interator, perdendo sua comunicação e expressão para este indivíduo.

A interface deve sempre estar em consonância com as necessidades do interator, com seus sistemas simbólicos e ser acessível de maneira eficiente por meio dos dispositivos de interação.

### **2.3.2. Interação**

Não há como desvincular a interação da tecnologia e a relação homem-computador. Os ambientes virtuais propõem cada vez mais, a interatividade a fim de fazer com o que o usuário tenha uma experiência única e positiva neste ambiente. A interatividade é uma das características mais procuradas e trabalhadas nos objetos produzidos para o ser humano. É de grande relevância que o usuário possa encontrar respostas no momento em que está manipulando, conhecendo, observando, experimentando um objeto.

Carolyn Handler Miller (2004) faz uma constatação interessante. Ela diz que há apenas duas maneiras de se relacionar com algo. A primeira maneira é por meio da interação. A segunda, por meio da passividade. Miller quer dizer com isso que o acesso à informação, conteúdos e conhecimento, podem ocorrer por meio de uma atividade sem interatividade como a leitura de um livro, assistir a uma sessão de cinema, assistir a TV. Nestas atividades não há interação de fato porque somente o leitor ou expectador está relacionando-se com o objeto. Não há a ação-reação, tão comum na interatividade. A autora explica que em ambientes ou produtos interativos, o indivíduo é um participante. Ele pode manipular, explorar, alterar e influenciar de diversas maneiras. Miller ressalta que a própria palavra **interatividade** já indica ação (atividade) e seu prefixo, inter, significa **entre**. Portanto, interatividade pode ser compreendida como atividade ou ação entre dois ou mais objetos ou indivíduos.

Após esta breve explanação sobre a etimologia da palavra interatividade, seguimos com uma definição mais abrangente de interatividade a partir de Mark Stephen Meadows. Este define interatividade como “[...] um contínuo

crescimento na participação. É um conduto da comunicação bidirecional. É a resposta a uma resposta” (MEADOWS, 2002, p. 36). Compreendemos que a interatividade refere-se a uma comunicação entre dois ou mais objetos e/ou indivíduos. Na interatividade sempre é estabelecida uma comunicação e quanto maior esta comunicação, mais intensas e constantes serão as respostas dadas pelos interatores. Onde há interação, há comunicação, pois esta segunda é resultado da primeira. Meadows trata a interatividade como um relacionamento porque para ele, a interatividade promove uma troca, um diálogo entre os pares, tal qual em um relacionamento.

Complementado o conceito de interatividade de Meadows, encontramos em Moura (2003, p. 199) uma definição para interatividade quando afirma que esta “diz respeito à ação mútua que é exercida entre duas ou mais pessoas, duas ou mais coisas, estabelecendo reciprocidade”. De acordo com Moura, a interatividade estabelece uma ação-reação, isto é, uma resposta mediante uma ação realizada por uma pessoa ou coisa. A interatividade promove uma troca, um diálogo onde pessoas e/ou sistemas (coisas) se relacionam.

Para Meadows (2002), é possível estabelecer três princípios de interatividade. Ele descreve os princípios como guias para se pensar na interatividade de um produto digital, neste caso, a hipermídia. São eles:

1. Princípio de entrada e saída: este princípio diz que a entrada da informação deve sempre criar uma saída e vice-versa. pois “[...] é a habilidade do ciclo da interatividade de adicionar informação que define a qualidade da interação”

(MEADOWS, 2002, P. 39). O autor ressalta que o tempo de tempo de resposta entre a entrada e a saída da informação deve ser pequeno. Outro aspecto relevante é a habilidade de controlar a entrada. A entrada de uma informação deve facilitar mais entradas, mediante as respostas para estas informações.

Desta maneira, a linha entre o estímulo e a resposta é pequena. Quanto menor for esta linha entre estímulo e resposta, maior é a imersão. Este princípio pode estar relacionado a qualquer tipo de informação no modelo ação-reação. Um diálogo em *chat*, um desafio tipo quebra-cabeça, questionário, trivia, uma movimentação *point-click*<sup>17</sup> etc.

2. Princípio de interior e exterior: neste princípio, Meadows refere-se ao relacionamento do mundo interior com o mundo exterior do interator. Trata-se do diálogo estabelecido entre esses dois mundos. O mundo interior abrange a fantasia, a imaginação, os elementos metafóricos e o significado. São os aspectos simbólicos que o interator interpreta e compreende de acordo com seu repertório e referencias. Já o mundo exterior, está associado ao nível de experiências do interator por meio como seu aprendizado empírico ou experimental.

Este princípio trata da relação do sujeito com o objeto da interatividade. Neste princípio podemos verificar a interpretação e identificação do interator com o ambiente e seus signos. Caso o ambiente não seja o mínimo familiar e o

---

<sup>17</sup> A movimentação por *point click* ocorre principalmente em jogos eletrônicos, para movimentação do personagem no cenário. Aciona-se o cursor com o botão esquerdo do mouse sobre o personagem e depois a mesma ação sobre o ponto no cenário para onde se deseja movimentar o personagem.

interator não reconhecer alguns elementos, não haverá um sistema simbólico e esse ambiente não terá sentido para o interator.

3. Princípio do sistema aberto e do sistema fechado: neste princípio, Meadows aponta que quanto mais utilizado, melhor ele ficará. Ele explica que embora sistemas fechados sejam mais previsíveis e fáceis de serem projetados, são também aborrecedores. O homem interage muito melhor em um sistema aberto porque lida com a expectativa, a curiosidade, o inesperado e a surpresa. Segundo Meadows (2002), os sistemas abertos são mais complicados e menos previsíveis, porém muito mais interessantes do que os sistemas fechados.

Estes três princípios apontados por Meadows, podem nortear o projeto de interação em uma hipermídia. O designer deve estar atento às esses princípios para propor uma combinação entre eles, superando a expectativa do interator e levando-o à imersão.

Sendo assim, as idéias de Jennifer Preece, Yvonne Rogers e Helen Sharp sobre as características da interatividade visadas pelo designer, complementam-se com as colocações de Meadows sobre os princípios de interatividade. As autoras afirmam que produtos interativos são aqueles “fáceis de aprender, eficazes no uso, que proporcionem ao usuário uma experiência agradável” (PREECE, ROGERS, SHARP, 2005, p. 24). Isto é, produtos interativos visam sempre sua forma e seu conteúdo, voltados ao usuário, pois são propostos especificamente para um grupo de usuários, visando suas necessidades, dificuldades, intenções, mediante uma resposta. Essa resposta

é que ocasiona a interação. Para elas a interação proposta pelo campo do design “significa criar experiências que melhorem e estendam a maneira como as pessoas trabalham, se comunicam e interagem” (Ibid., p. 28). O designer deve refletir sobre as possibilidades interativas em seu projeto e considerar as possibilidades de respostas aos estímulos empregados pelo objeto. Um projeto de design de interação, também pode (e deve) oferecer ao interator, escolhas cujas respostas permitirão outras escolhas, sendo o interator, livre para desenvolver sua trajetória.

Podemos compreender a hipermídia como um um produto de design. Assim, dizemos que na hipermídia a interatividade é um fator sempre presente, pois é o meio pelo qual o interator atua e exerce mudanças, alterações e transformações neste ambiente. De acordo com Mônica Moura

Na hipermídia, a interatividade refere-se ao caráter aberto dos sistemas que os usuários podem acessar, estabelecer relações e interferir nos documentos, registrando opiniões, transformando a informação, dando vida ao processo de construção do conhecimento (MOURA, 2003, P. 199).

Verificamos que na hipermídia, o processo de produção do conhecimento é amplo por permitir ao interator que este estabeleça uma ordem própria na hierarquia de informações, articule conteúdos à suas idéias, responda, participe. É por este motivo que Moura entende a hipermídia como um sistema aberto, onde a interatividade possibilita as ações e escolhas do interator. Ao explorar o ambiente da hipermídia, o interator está aprendendo, fazendo novas associações, relacionando.

Retomamos deste modo, os princípios de interatividade apresentados por Meadows. Quanto mais o interator explorar, maior será seu aprendizado e maior sua possibilidade e capacidade de ação e escolhas neste ambiente. Será maior também, sua interação com outros indivíduos que se encontram no ambiente. Quanto maior a interação, maior a imersão do interator nesse meio virtual.

### **2.3.3. Imersão**

Imersão é o objetivo das mídias digitais interativas. Embora pareça algo óbvio, a imersão nem sempre é alcançada nessas mídias. Ela é decorrente do grau de interatividade que a mídia, neste caso a hipermídia, apresenta. A imersão na hipermídia está associada aos sistemas simbólicos construídos neste ambiente, pois é da identificação e imaginação do interator com esse ambiente que fará com quem ele tenha uma experiência agradável e deseje permanecer ou ampliar esta experiência.

Compreendemos melhor estas idéias por meio de Arlindo Machado (2007) quando ele afirma que a imersão ocorre com o processo de subjetivação nos meios digitais. Esta subjetivação está associada ao processo de interpretação e compreensão do interator com o ambiente digital. Ao interpretar, o interator reconhece e identifica, ou associa os elementos apresentados na mídia ao seu imaginário. Ele pode dar significado a estes elementos ou ainda, resignificá-los

conforme seu sistema simbólico. Machado, explica com mais propriedade essa definição de imersão:

O termo foi introduzido recentemente na área das pesquisas para desenvolver projetos de realidade virtual e se refere ao modo peculiar como o sujeito “entra” ou “mergulha” dentro das imagens e sons virtuais gerados pelo computador [...] (MACHADO, 2007, p. 163).

Podemos considerar que a imersão é a propriedade que, a partir da interação que o ambiente virtual promove, faz com que o sujeito (interator) se integre a esse ambiente. O interator passa a participar efetivamente deste ambiente. Esta participação difere de interator a interator, pois cada um fará sua própria exploração e interpretação do ambiente. Daí o fato de ser peculiar o modo de como o interator imerge. Ao imergir, ele entra em um mundo virtual onde possibilidades são infinitas, distintas do mundo “real” (ordinário). No ambiente virtual, as restrições são diferentes do mundo cotidiano pois se trata do mundo imaginário. Por exemplo, no mundo cotidiano, sabemos ser impossível o homem flutuar ou caminhar no ar, no entanto, isso é uma ação possível no mundo virtual. O sistema de exploração desses ambientes digitais pode permitir ações que contrariem a física do mundo cotidiano.

A imersão trata da fantasia, a fuga da realidade para um mundo virtual (realidade virtual), podendo parecer até mais real que a própria realidade do mundo cotidiano. Vemos esta situação em uma afirmação de Janet Horowitz Murray de seu livro *Hamlet no Holodeck*, a seguir:

A experiência de se transferir a um lugar fictício muito elaborado é um prazer em si mesmo, independentemente do conteúdo da

fantasia. Esta experiência é o que denominaremos imersão (MURRAY, 1999, p. 111).

A autora está se referindo ao encantamento que essa experiência causa no interator, quando ele adentra o mundo fictício (da fantasia) e experimenta algo diferente daquilo que ele conhece em seu mundo cotidiano. Murray (1999) utiliza um exemplo com muita clareza para expressar sua idéia sobre imersão. Ela diz que a experiência da imersão é semelhante à situação de um mergulho na água. Ao submergir, o indivíduo entra em contato com um ambiente diferente do ar no qual estava. A água oferece um novo contexto a esse indivíduo, uma experiência distinta da experiência no ar. Murray complementa explicando que ao mudar de ambiente, do ar para a água, esses ambientes são tão distintos que requerem toda a atenção do indivíduo e centralizam seus sentidos. Estes sentidos podem ser o da visão, da audição, do tato, enfim, de toda a percepção.

A percepção do interator nesses ambientes virtuais modifica-se por ele estar atento a algo diferente de seu cotidiano. Soma-se a isso, a possibilidade de realizar ações e escolhas que ele jamais poderia realizar em seu mundo real. O fato de o interator permanecer neste ambiente escolhendo sua trajetória, tendo novas experiências é que resulta em seu processo imersivo. Esta imersão pode se aprofundar, na medida em que o interator realiza mais descobertas e ações, aguça sua curiosidade e imaginação e torna-se mais participativo dentro do ambiente.

A hipermídia é um dos ambientes mais imersivos justamente por trazer infinitas possibilidades ao interator, porém, segundo Machado (2007), o ambiente mais

avançado no processo imersivo que existe na atualidade é a *cave* ou caverna. Trata-se de um ambiente formalizado como uma caverna a fim de se isolar o sujeito de seu ambiente cotidiano ou seu mundo “real”. As imagens da realidade virtual nesta caverna abrangem todo seu entorno (360°) preenchendo todo o campo visual do sujeito, conforme explica o autor.

Sendo assim, o que não se vê (do mundo cotidiano) é porque não se encontra na tela do mundo virtual. E se não se encontra lá, não existe. Neste caso, o mundo virtual é a realidade do sujeito no momento em que ele se encontra na caverna. Compreendemos melhor este conceito com uma explicação de Machado:

A primeira idéia de caverna é o isolamento, a separação de um dentro e um fora, um virtual e um atual, que definem a dicotomia da aparência e da essência. Habitualmente, isso que chamamos de “realidade virtual” é uma espécie de simulação computadorizada do espelho de Alice<sup>18</sup>: do lado de cá fica o “mundo real”, mas, quando se atravessa o espelho, pode-se entrar temporariamente num universo imaginário, onde acontecem coisas não necessariamente permitidas do lado de cá (MACHADO, 2007, p. 188).

Para Machado, a aparência está relacionada ao que se pode ver, mas a essência relaciona-se à percepção e compreensão. Essência, neste caso é aquilo que não se vê fisicamente, mas está presente sob a forma de metáforas e símbolos e possuem um significado específico para o sujeito. Estas metáforas e símbolos transmitem uma mensagem a qual o sujeito acaba resignificando. Sendo assim, o sujeito confere aos símbolos e à própria alegoria, uma interpretação e significados próprios. Isto ocorre porque ao se deparar com esses elementos, ele o fez por uma trajetória também individual,

---

<sup>18</sup> Machado, ao citar Alice, está se referindo à personagem de Lewis Carrol.

não necessariamente seguindo a ordem ou seqüência imaginada pelo autor desse projeto de realidade virtual. É por esta razão que Machado compara a realidade virtual ao espelho de Alice. O espelho leva o sujeito ao mundo da imaginação e da subjetividade, separando-o do mundo cotidiano, por um determinado tempo. No mundo do espelho (realidade virtual), o sujeito está livre de suas postura assumida no mundo cotidiano, podendo tomar decisões e agir de forma completamente distinta de sua vida cotidiana.

Os conceitos apresentados neste capítulo estarão presentes no capítulo seguinte, pois se tratam de conceitos pertinentes às características encontradas no jogo eletrônico. Esses conceitos serão analisados sob o ponto-de-vista do jogo e suas particularidades. No próximo capítulo, consideraremos que o jogo eletrônico, sendo uma mídia digital interativa onde há convergência de elementos, é também uma hipermídia.

# **3**

## **O Universo do Jogo Eletrônico**

### **3. O Universo do Jogo Eletrônico**

Neste capítulo serão abordados os conceitos para a compreensão da estrutura de um jogo. Mostraremos o jogo como um sistema de hipermídia, ressaltando suas particularidades; a interação e a imersão no jogo bem como a importância da interface no jogo. Como elementos principais de um jogo podemos citar as regras, os desafios, o objetivo, os jogadores (participantes), o contexto onde o jogo é jogado, os limites do jogo e, principalmente o *gameplay* ou o sistema que possibilita o “jogar” em si.

#### **3.1. Jogo Eletrônico: O Videogame e seus Ambientes Interativos e Imersivos**

Como foi visto no capítulo 1, o jogo está intrínseco na sociedade e sua cultura. O jogo se caracteriza a partir do imaginário coletivo e estiliza a vida cotidiana em muitos aspectos. Esta estilização pode ocorrer na representação de uma situação ou ações do homem encontradas em seu dia-a-dia, nos fatos históricos ou nos seus relacionamentos. Pode ainda, referir-se à imaginação, à fantasia e às aspirações do ser humano. Para se determinar a existência do jogo é preciso também considerar o desafio proposto pelo jogo, seu objetivo, suas regras, os jogadores e, a diversão. O objetivo maior do jogo é a busca da diversão e do lazer (que conseqüentemente ocasiona a imersão), sendo o jogo um objeto lúdico. Estas características são pertinentes a qualquer jogo, seja ele analógico ou eletrônico.

Neste contexto, tomaremos como jogo eletrônico o videogame. Os videogames são jogos digitais que receberam esta denominação por se tratarem de jogos jogados (além do suporte para hardware) por meio de um dispositivo de varreduras como os monitores ou TVs. Segundo Manovich (2001), as imagens na tela de um monitor ou TV podem ser atualizadas em tempo real. Compreende-se por videogame todo jogo eletrônico jogado no computador, em consoles ou em *arcades*<sup>19</sup>. Essas três divisões são decorrentes do suporte onde o jogo é jogado.

Encontramos na dissertação de Sergio Nesteriuk, “A Narrativa do jogo na hipermídia: a interatividade como possibilidade comunicacional”, de 2002, uma explicação objetiva quanto a esta informação:

A distinção se dá em função do suporte utilizado: os jogos para console ocorrem em um monitor de televisão a partir de um console próprio (como Atari ou Playstation, por exemplo); os jogos para computadores são jogos que ocorrem no monitor do computador a partir de seu próprio hardware (como PC ou Mac); e os jogos para arcades – também chamados equivocadamente por alguns de fliperamas – que são grandes máquinas integradas (console-monitor) dispostas em lugares públicos (NESTERIUK, 2002, p. 78)

Verificamos que esta diferenciação de suportes está associada à questão de hardwares ou sistema de informatização do jogo e basicamente os suportes se distinguem pelas características de processamento e limitações técnicas. Jogos de console ou de computador em geral são mais complexos devido a essa estrutura de hardware, mas também devido ao local e tempo de jogo para

---

<sup>19</sup> Erroneamente, os *arcades* são chamados de fliperama. Isso ocorre porque estes jogos ficam disponíveis em casas comerciais de diversão que, inicialmente, possuíam os jogos de *pinball*, acionados por flipers. Daí o nome fliperama que se estendeu aos locais onde estes jogos eram encontrados. Atualmente, nos “fliperamas” ou casas de diversão eletrônica, encontram-se os *arcades* e os *pinballs* analógicos.

o jogador. Os jogos para *arcade*, geralmente são jogos de ação, com repostas rápidas e muito dinâmicas. São jogos também com tempo de duração muito inferior aos videogames de computador ou consoles para possibilitar aos jogadores, chegarem ao seu final em uma rodada, no tempo em que estiverem em centros de laser eletrônico. As máquinas de *arcade*, em sua grande maioria, se encontram em locais públicos de diversão eletrônica. Estando em casa, o jogador dispõe de um tempo maior para o jogo, diferentemente do tempo empregado em um jogo de *arcade*.

Jesper Juul, em seu livro *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* nos apresenta uma primeira definição e delimitação dos video games. Segundo ele,

[...] video games são duas coisas diferentes ao mesmo tempo: videogames são reais quando eles consistem em regras reais com jogadores que de fato interagem e quando no ganhar ou perder um jogo é um evento real. No entanto, ao ganhar um jogo matando um dragão, o dragão não é um dragão real, mas um ficcional. Jogar um video game é, portanto, interagir com regras reais enquanto se imagina um mundo fictício, e um video game é um conjunto de regras tanto quanto é um mundo fictício (JUUL, 2005, p. 1).

Verificamos por meio da afirmação de Juul que os videogames se situam no limiar de dois “mundos”, o da imaginação e fantasia (fictício) e o do cotidiano (real). É no mundo da imaginação, isto é, a partir do imaginário que o designer estabelece um sistema simbólico, elementos ficcionais e suas referências para contextualizar o jogo. Já, no mundo cotidiano, ele irá buscar os limites para este contexto fictício onde o jogo ocorre. Neste caso, entendemos por limites, as regras e objetivos do jogo.

O autor nos mostra que os videogames transitam por esses dois mundos e dependem de ambos para existir. Isto porque é do mundo da imaginação, que surgem os elementos fantásticos que vão tornar o videogame atrativo e em parte, imersivo. Ao jogar, o homem não busca sua própria realidade vivida no dia-a-dia; ele busca por algo inusitado, uma nova experiência para sua diversão. Porém, embora em um mundo de ficção como o do videogame, há sempre a necessidade de elementos identificáveis aos jogadores, pois sem a mínima familiaridade com o ambiente e seus elementos, o jogo não fará sentido algum para o jogador, tornando-se desinteressante. Daí um motivo de as regras de um jogo serem embasadas no mundo cotidiano do jogador. As regras indicam limitações, caminhos, opções, elementos de interação e objetivos ao jogador. Elas orientam o sujeito em sua trajetória pelo ambiente fictício e indicam condutas. Formam, em conjunto com os elementos do jogo, o sistema do jogo.

O videogame caracteriza-se por ser um sistema. Podemos considerá-lo assim porque tal qual em um sistema, seus componentes (objetos) estão inter-relacionados e se integram. Estes componentes do jogo atuam em conjunto e não isoladamente. De acordo com Tracy Fullerton, Christopher Swain e Steven Hoffman em seu livro *Game Design Workshop*, os objetos do jogo são a base construtiva de um sistema. Os autores afirmam que

Sistemas podem ser pensados como um grupo peças inter-relacionadas, denominadas objetos que podem ser físicos, abstratos ou ambos, dependendo da natureza do sistema (FULLERTON, SWAIN e HOFFMAN, 2004, p. 108).

Para os autores, estes objetos do jogo estão diretamente associados à natureza do sistema. Desta forma, a característica do sistema, também define as características dos objetos, seu comportamento e suas inter-relações. Fullerton, Swain e Hoffman compreendem os objetos como cenários, personagens, peças individuais do jogo, conceito dentro do jogo, os próprios jogadores e suas representações no jogo (avatares<sup>20</sup>). Todos esses objetos estão presentes no mundo virtual do jogo a fim de estabelecerem um significado para o jogador e são organizados por meio das regras do jogo.

Podemos considerar que o sistema de jogo é também, um sistema de hipermídia. O videogame também possui uma convergência de elementos e mídias. Ele aborda aspectos visuais, sonoros, textuais, diversos dispositivos de interação, possibilidades ao jogador e escolhas, assim como uma hipermídia.

Porém, os videogames até o início da década de 1980, não possuíam tantos elementos e atributos interativos, por isso, não ofereciam um fator muito imersivo para o jogador. Verificamos que os jogos eletrônicos constituíam-se basicamente de uma série de ações repetitivas. Os jogos não possuíam exatamente um objetivo final a ser alcançado pelo jogador e após algumas jogadas, o jogador se entediava. Sua única ação era controlar as poucas movimentações dentro do jogo e responder rapidamente a uma ação do jogo. Isto ocorria porque os jogos eletrônicos eram em sua maioria, jogos de tiro que exigiam mais destreza do jogador e habilidade com os controles do que estratégia e reflexão. Também, permitiam pouca ou nenhuma exploração do

---

<sup>20</sup> No jogo digital, um avatar é a representação gráfica do jogador.

ambiente virtual. A única tarefa ou desafio do jogador era acionar os dispositivos para atirar e fazer pontuação. Foi a partir da introdução de um contexto mais significativo ao jogo que essa relação entre jogador e jogo se modificou.

Chris Kohler (2005), pesquisador de games, nos mostra que Shigeru Miyamoto<sup>21</sup>, encontrou um novo conceito para os videogames. Ele afirma que o amor pela exploração e fascinação pelo novo, por meio de descobertas inesperadas de Miyamoto o levaram a conceber os jogos de maneira diferenciada. Segundo Kohler

Este tipo de exploração e descoberta tornou-se um aspecto definitivo dos jogos de Miyamoto uma vez que o hardware se tornou poderoso o suficiente para trazer o mundo de sua imaginação para a vida. Mas seu talento para os designs de personagem e seu amor pelas histórias épicas, são os fatores que tornaram seu primeiro jogo um sucesso (KOHLEER, 2005, p. 36).

O autor nos mostra com esta afirmação que Miyamoto percebeu que o fator de motivação e imersão do videogame estava na contextualização do mundo imaginário e fantástico que o ambiente virtual poderia oferecer ao jogador. A tecnologia possibilitou a construção deste mundo virtual do jogo, com todos os elementos necessários para aproximar o interator de sua própria imaginação, sonhos e fantasias. Deste modo, o game designer introduziu ao mundo virtual (o jogo) um contexto mais “real” por meio de alguns personagens e uma história. Ou seja, Miyamoto inseriu ao sistema de jogo, um sistema simbólico

---

<sup>21</sup> Shigeru Miyamoto, atual gerente geral da Nintendo Co. Ltd. é um dos mais renomados game designers do mundo. Dentre seus projetos, além da série *The Legend of Zelda*, podemos citar Donkey Kong, a série completa de Mario, Yoshi, Kirby, Star Fox e muitos outros videogames.

que permitia além da interação no ambiente virtual, uma identificação do jogador com os signos e significados neste contexto do jogo.

Para seu primeiro videogame (*Donkey Kong*) que também foi o primeiro a apresentar este sistema simbólico, Miyamoto concebeu um personagem que não possuía nada de primoroso ou especial. *Jumper Man*, depois chamado de Mario, era um personagem sem grandes atributos ou perfil de herói. Não era bonito, não era fisicamente bem constituído, era apenas um sujeito comum, de bigodes. No entanto, este sujeito comum, derrota um gorila que, por sua vez, também não era especial, nem completamente mau. O jogo leva o nome do oponente de Mario, o gorila. De acordo com Kohler (2005), Miyamoto queria que o título do jogo bem como o nome do personagem indicasse o gorila como uma criatura teimosa, cabeçuda. O designer encontrou o termo *Donkey*. O termo Kong, veio da associação que os japoneses fazem ao gorila gigante, personagem de King Kong, o filme de 1933.

Podemos considerar que em todos os momentos do projeto deste jogo, o designer esteve fazendo uma leitura do imaginário coletivo, referenciais e valores culturais de sua sociedade para resignificá-los no jogo. Somados a estes fatores, estão a própria imaginação de Miyamoto e sua habilidade para criar uma história para todos estes elementos resignificados, dando-lhes um contexto próprio para o jogo. Continuamos com este pensamento ao verificarmos este contexto do jogo.

Em *Donkey Kong* (fig. 10), Mario precisa resgatar sua namorada que foi raptada pelo gorila que leva o nome do título do jogo. O gorila vai dificultar esse resgate atirando uma série de obstáculos (barris) para Mario superar. A estrutura do jogo é bem simples, considerando a tecnologia disponível no início da década de 1980. Porém, pela primeira vez, além de um cenário, foi introduzido um contexto composto de uma história, personagens e uma recompensa a quem finalizasse o jogo.



Fig. 10. *Donkey Kong*, 1981.

O jogadores controlava o personagem Mario que ao chegar no topo da construção, enfrentava o gorila e finalmente salvava sua namorada. Sua recompensa era um beijo agradecido e apaixonado.

O fato de Mario ser uma “pessoa” comum aproximava os jogadores desse mundo virtual porque muitos se identificavam com o personagem. Ainda mais quando este personagem superava suas dificuldades em prol de sua amada e tinha um final feliz, ao lado dela. Este conceito do amor romântico, que supera tudo e todos é algo almejado pelos indivíduos em sua vida cotidiana.

Após esta percepção e inovação de Shigeru Miyamoto, os videogames passaram cada vez mais a apresentarem estes elementos que colaboram com a interação e imersão do jogador no ambiente virtual, constituindo-se de um sistema hipermidiático. Neste sistema de hipermídia os símbolos, os significados, os elementos visuais, sonoros, textuais, os dispositivos de entrada e saída, as respostas, as ações, as escolhas e decisões, fazem parte de um contexto maior onde o interator se encontra – o jogo.

No caso do jogo, o interator (jogador), realmente necessita de uma interação com o ambiente e seus elementos. Isto ocorre porque uma característica do jogo ser um jogo é que este possibilita respostas e ações mediante uma proposta, questionamento ou desafio do próprio jogo. Ao abordar características da hipermídia, Nesteriuk nos aponta que

O usuário-navegador pode então se tornar autor, ou co-autor da obra, pois além de explorar o conteúdo pré-estabelecido por meio de novas ligações, pode ainda criar essas estruturas (NESTERIUK, 2002, p. 42).

Esta possibilidade oferecida pela hipermídia é também parte da estrutura de jogo onde ocorre, obrigatoriamente, a interação do jogador com os elementos do jogo. É nesta interação que se constrói a narrativa do jogo. Isto é, o jogador

é o sujeito que participa do contexto, podendo alterá-lo conforme suas ações e escolhas. Machado nos dá uma idéia mais clara a respeito dessa narrativa no jogo:

Não por acaso, as narrativas construídas para computador tendem mais para a forma aberta do jogo (em que uma certa intervenção ativa do usuário é não apenas desejável, mas até mesmo exigida) do que a seqüência irreversível dos acontecimentos, que marca a experiência narrativa mais convencional conhecida na literatura e no cinema (MACHADO, 2007, p. 212).

Machado se refere a uma narrativa aberta porque no videogame, as experiências interativas são muito maiores possibilitando múltiplas escolhas exploratórias e decisões do jogador. Nestas explorações, o jogador pode retornar a certos ambientes, desfazer ações ou refazê-las, escolher diferentes elementos “jogáveis” e trocá-los, escolher locais onde explorar e realizar ações etc. Todas estas possibilidades caracterizam uma narrativa aberta, onde não existe uma trajetória única pré-determinada.

Um dos jogos pioneiros a utilizar estes conceitos em um ambiente virtual após os MUDs<sup>22</sup>, foi *Myst*<sup>23</sup>. Em *Myst* (fig. 11) o jogador explora a ilha em busca de pistas e solucionando quebra-cabeças e desafios a fim de encontrar e resgatar Atrus, um escriba, além de soltar seus dois filhos que se encontram

---

<sup>22</sup> MUD – *Multi-User Dungeon* são jogos eletrônicos somente textuais onde os jogadores interagem, por meio da narrativa que vai se criando a partir das ações interação entre os jogadores. Os MUDs se originaram no final da década de 1970 e combinam elementos clássicos de RPG (período medieval, masmorras e seres fantásticos) com um chat para o diálogo dos jogadores. Segundo Murray (1999), os MUDs da década de 1990, já possibilitavam que os jogadores criassem suas próprias masmorras por intermédio de uma programação simples. A narrativa e os acontecimentos eram determinados somente dos textos produzidos pelos jogadores e sua imaginação.

<sup>23</sup> *Myst* foi criado em 1993 pelos irmãos Robyn e Rand Miller, para a Cyan Inc.. Uma das maiores referências no gênero *adventure game* para computador, foi também um dos primeiros jogos a utilizar o CD-Rom como mídia.

aprisionados. Atrus escreveu livros mágicos que podem se conectar a outros mundos, estando seus filhos, aprisionados nestes livros. Ao mesmo tempo em que o jogador faz suas explorações e realiza metas no jogo, ele vai aprendendo a história de Atrus e o motivo de seu desaparecimento.

Segundo Manovich (2001, p. 244), “no *Myst*, o jogador se movimenta pelos mundos literalmente com um passo de cada vez”. Trata-se de um jogo lento, ocasionando mais introspecção e reflexão do jogador. Neste jogo, a interação do jogador com os cenários e os elementos contidos neles é de extrema importância, pois são das escolhas do jogador, suas soluções e respostas aos enigmas e desafios que o jogo vai possibilitando avançar e chegar ao objetivo final: encontrar Atrus.



Fig. 11. *Myst*, 1993.

Machado, ao analisar *Myst* faz uma afirmação importante, que caracteriza o video game como uma hipermídia.

A principal diferença entre a situação narrativa colocada por *Myst* e aquelas praticadas em outras modalidades dramatúrgicas reside no fato de não existir uma única maneira de fazer evoluir os acontecimentos. Cada visitante ou jogador passa por caminhos distintos, resolve de formas diferentes os mistérios e experimenta de modo personalizado os fatos da história. Alguns poderão encontrar um caminho mais curto para chegar ao “final”, outros também chegarão lá, mas só depois de seguir percursos mais tortuosos e se perder nos diversos labirintos do jogo. Alguns lugares serão visitados apenas por uns, mas não por outros interatores. Não há um percurso único, definido, que se possa considerar o caminho correto de chegar ao “fim”. Todos os caminhos são legítimos, mesmo que não levem a lugar algum, até porque nesse tipo de dramaturgia o prazer encontra-se menos em resolver uma intriga e chegar à catarse final do que experimentar as mil possibilidades de desenvolvimento (MACHADO, 2007, p. 213).

Machado quer nos mostrar com essa análise que embora haja um objetivo final, não é este o único interesse do jogador. Para ele (jogador), a exploração de possibilidades no jogo torna-se o fator mais interessante na medida em que, em suas explorações pelos quatro mundos distintos e diferentes, o jogador se depara com novos desafios, pistas que podem ser verdadeiras ou falsas e conhece um pouco mais da história dos personagens e suas personalidades. Ao mesmo tempo, o jogador se depara com um conjunto de cenários (fig. 12) e paisagens muito detalhados, “realistas”, misteriosos. São cenários onde ele precisa procurar por elementos escondidos que serão úteis em outros ambientes e decifrar enigmas diferentes. O fato de o jogador poder retomar a narrativa sob vários aspectos e realizar escolhas no decorrer do jogo que o levam aos vários “finais” diferentes; além das imagens que prendem a atenção do jogador, tornam *Myst* um mundo virtual muito imersivo.



Fig. 12. Cenário de *Myst*, 1993.

*Myst* nos apresenta elementos do imaginário coletivo resignificados por seus autores como, por exemplo, os mundos fictícios, os mistérios e os poderes da magia que são temas muito recorrentes na literatura. No entanto, possui também aspectos muito próximos ao mundo cotidiano do homem. A relação de disputa e cobiça entre os irmãos SIRRUS e ACHENAR (filhos de ATRUS) é um fator muito comum ao longo da história da cultura e das sociedades. Os cenários, embora fantasiosos, possuem características próximas aos cenários de florestas e montanhas do mundo “real”. Verificamos que o jogo, por mais que tenha elementos do imaginário e da imaginação, também traz aspectos do cotidiano e da cultura de uma determinada sociedade fazendo com que o jogador identifique-se com a narrativa e possibilite a interação.

Embora *Myst* apresente essa narrativa aberta, sendo um dos pioneiros neste gênero, toda essa narrativa é construída a partir dos cenários do jogo. Não há um personagem “jogável”, pois os personagens existentes são elementos sobre os quais o jogador toma decisões e/ou obtém informações para seguir sua exploração. Por possuir os cenários como os ambientes interativos, o

sistema *point click* foi implementado em *Myst*. Na ausência de um personagem, o jogador utilizava o cursor do mouse na tela, visível sob o símbolo de uma mão, para realizar suas ações e comandos, selecionando um objeto e acionando o botão do mouse e/ou arrastá-lo para interagir com este objeto ou verificar a existência de objetos interativos no cenário.

Diferentemente de *Myst*, na série *The Legend of Zelda*<sup>24</sup> podemos ver uma narrativa fortemente vinculada a um roteiro onde o jogador, interage e realiza suas ações por meio de um personagem – o Link (fig. 13). Este personagem torna-se o elemento central no decorrer do jogo, pois o jogador assume o papel de Link e passa interagir no ambiente virtual por meio do personagem.



Fig. 13. Link em *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, 2003.

Nesta série, os primeiros jogos não possuíam gráficos realistas e privilegiavam o traço e as cores vibrantes, com imagens mais próximas a desenhos vetoriais.

---

<sup>24</sup> *The Legend of Zelda* é uma série de videogames criada por Shigeru Miyamoto, para a Nintendo. O primeiro video game da série foi lançado em 1986 no Japão e em 1987 nos EUA e Europa. Atualmente contando com mais de dez títulos produzidos para diversos consoles da Nintendo como NES (Nintendo Entertainment System), Super NES, Game Boy, Nintendo 64, Game Cube e Wii.

Ainda assim, essas imagens não distanciavam o jogador de seu imaginário e imersão no jogo. Podemos verificar algumas características citadas aqui na figura 14. A interface gráfica, simples, sem muitos detalhes é coerente com essa linguagem visual dos elementos do jogo, indicando somente as informações relevantes ao jogador, sem que atrapalhem a visibilidade do jogo.



Fig. 14. Interface gráfica em *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, 2003.

Por outro lado, com os avanços tecnológicos, o tratamento da imagem e os recursos utilizados no cinema e nas animações, nos legaram as imagens 3D<sup>25</sup>, muito realistas. Os jogos mais recentes da série também foram desenvolvidos com esta tecnologia e tendência cultural que se tornou um atrativo maior a muitos jogadores, como mostra um exemplo na figura 15.

---

<sup>25</sup> 3D refere-se à uma imagem em tridimensional, isto é, o recurso da ilusão do volume é trabalhado na imagem. Analogamente, 2D refere-se a toda imagem bidimensional, representada em um único plano.



Fig. 15. *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, 2006.

Os jogos desta série oferecem outros elementos que fazem com que o mundo virtual se aproxime do mundo “real” do jogador. Compreendemos melhor esta idéia com o questionamento de Miyamoto quanto ao realismo. Ele, descreve a imagem de uma mão, com todos os detalhes, no entanto, ao se fechar para segurar uma garrafa, os dedos passam diretamente através da garrafa. Neste caso, o designer pondera que é muito melhor tornar a finalização das ações dos objetos do jogo críveis do que preocupar-se com tantos detalhes.

O designer ressalta que o realismo no jogo está justamente na apresentação de situações, ações e objetos que, por mais fantasiosos ou imaginários eles possam ser, ainda sejam coerentes com aquilo que o homem conhece de sua vida cotidiana e de seus aspectos. Não é o detalhe, a verossimilhança, a tentativa de reprodução de características físicas dos objetos do mundo “real” que promovem a “verdade” no jogo. É necessário que as coisas que ocorrem no jogo, façam sentido ao jogador e possam ser associadas às experiências anteriores ou ao repertório, ou ao conhecimento formal ou empírico deste jogador. Este fato também está vinculado ao processo imersivo do jogo.

Para Steven L. Kent (2005, p. 353), *The Legend of Zelda* é o videogame mais brilhante do game designer Shigeru Miyamoto. O autor afirma que o jogo “combinou um bem arquitetado conto-de-fadas com uma mecânica de jogo perfeitamente bem construída”. Kent chama este jogo de conto-de-fadas, pois se trata de um jogo que se passa no mundo de Hyrule e Link, um bom rapaz de coração puro precisa salvar a princesa Zelda que foi raptada por um inimigo chamado Ganon. Os habitantes de Hyrule são todos baseados nas figuras de elfos<sup>26</sup>, criaturas com poderes mágicos e muita sabedoria.

Na história, Link, antes de resgatar a princesa, precisa encontrar partes de uma lápide mágica chamada Triforce, três peças mágicas onde cada uma possui um significado, sendo estes a coragem, força e a sabedoria, enfatizando ainda mais o lado heróico na história. Todo o roteiro deste videogame trabalha com os elementos fantásticos do mundo dos contos-de-fadas, ressaltando a dicotomia do bem e do mal, a vitória do bem sobre o mal e as questões éticas e morais, tal qual ocorre nos contos-de-fadas. Novamente, verificamos a resignificação de elementos do imaginário coletivo no jogo.

*The Legend of Zelda* foi também um dos primeiros jogos que possibilitou uma movimentação do personagem pelo cenário para diversos pontos e não somente para frente e para trás. Este jogo também trouxe uma inovação ao apresentar uma janela para textos em sua interface. As janelas de textos

---

<sup>26</sup> Os elfos são criaturas da mitologia nórdica, muito recorrentes na literatura medieval européia e descritos por diversos autores de romance e ficção, sendo o mais popular deles, John Ronald Reuel Tolkien, escritor britânico.

traziam diálogos entre os personagens do jogo e informações para o jogador, em determinados pontos das áreas jogáveis.

O som nestes jogos é tratado com o devido cuidado e traz associações importantes aos momentos do jogo. A série possui uma música tema de base. Em cada um dos jogos, esse tema é utilizado com variações. As músicas nos jogos são caracterizadas de acordo com cada cenário, assim, mudando de cenário, a música também é alterada. Além dessas músicas, os jogos contam com os ruídos e efeitos sonoros que indicam uma ação realizada ou um diálogo entre os personagens. Este diálogo, no entanto, não exprimem palavras inteligíveis, mas apenas indicam a fala de um personagem. O diálogo em si, compreensível para a interação no jogo, ocorre somente nas caixas de textos que aparecem na interface do jogo.

Ao contrário de *Myst*, todos os jogos desta série possuem apenas uma possibilidade de final. Ainda assim, isto não torna o jogo linear ou desinteressante. A estrutura do jogo se baseia em um grande mapa onde, conforme o jogador completa uma missão, áreas deste mapa são abertas. Conforme as missões são realizadas, mais áreas são liberadas tornando o jogo mais complexo por haver mais ambientes a serem explorados, enigmas, desafios e elementos a serem obtidos. Ao completar uma determinada quantidade de missões (desafio), o jogador segue para outra área podendo retornar aos locais anteriores para realizar novas ações solicitadas em etapas posteriores sempre que desejar.

Em toda a série, não há a necessidade de se realizar todas as tarefas dos jogos, podendo estes, serem finalizados com aproximadamente pouco mais de 50% das missões. Porém, quanto mais se resolve os desafios, mais detalhes da história são exibidos ao jogador. Além disso, há missões e objetos dos jogos não obrigatórios que auxiliam o jogador a chegar a seu objetivo final, sendo interessantes ao jogador poder realizá-las. Diante destas características, *The Legend of Zelda* também possui um sistema de narrativa aberto, ao permitir escolhas ao jogador.

É evidente que estes elementos e estruturas não são encontrados em todos os jogos eletrônicos. Alguns, por conta de seu sistema de jogo (ou gênero), não possibilitam tanta flexibilidade de ações, explorações ou trajetórias. Trazem outros aspectos hipermidiáticos como a não linearidade dentro de um mapa ou estágio do jogo; requerem ações e decisões do jogador e conforme elas, o jogo responde de maneira diferenciada e particular àquele jogador, naquela determinada situação. Um bom exemplo dessas diferenças pode ser vista no videogame C.R.U.S.H.<sup>27</sup>.

Este é um jogo de quebra-cabeça onde o jogador deve recolher as esferas brilhantes (azuis e vermelhas) ao longo da trajetória dos mapas. Somando uma determinada pontuação com estas esferas, uma saída é aberta no labirinto por onde o jogador deve sair e avançar nas fases ao mudar de mapa. O jogo possui um tutorial relativamente complexo para jogos de quebra-cabeça, pois

---

<sup>27</sup> C.R.U.S.H. é um jogo publicado pela SEGA, no final de 2006, para o console portátil da Sony, o PSP.

cada ação exige um comando diferente, utilizando todos os botões de controle do console.

A história de C.R.U.S.H. traz um personagem (que aparece na tela do jogo, com o qual o jogador realiza as ações dentro do ambiente virtual) insone que busca solucionar seu problema. Para isso, ele encontra um cientista que afirma ter a máquina que controlará seus sonhos e o fará dormir. Todos os mapas do jogo são os sonhos do personagem que ele precisa superar. Neste jogo (fig. 16), os cenários possuem aspectos fantasiosos, um mundo irreal dos sonhos formando labirintos a serem enfrentados pelo jogador.

O ambiente de sonhos e insônia é também obtido por meio do som do jogo. A música é composta por uma mistura de jazz com ruídos, vozes que remetem à idéia de perturbação (que pode ser do sonho ou causado pela fadiga da insônia). Os efeitos sonoros indicam ações no jogo. Existe um dispositivo sonoro para uma ação realizada; e outro que indica uma tentativa de ação frustrada, impossível de ser realizada naquela determinada posição em que o jogador se encontra. Há também um efeito sonoro que indica um objeto recolhido e sua pontuação, como por exemplo, a captura de uma esfera pontos. O design de som foi projetado também foi projetado de forma a conectar o jogador ao mundo virtual de C.R.U.S.H..



Fig. 16. Um dos labirintos de C.R.U.S.H..

Conforme o jogador vai caminhando pelo labirinto, ele deve recolher as esferas (indicadas pelos círculos azuis na fig. 16). Ao escolher sua trajetória, o jogador se depara com obstáculos que podem ser ultrapassados com um salto ou com ajuda de objetos que ele encontra no caminho podendo movê-los. Estes objetos podem servir de apoio para saltar o obstáculo ou acionarem alavancas que abrirão uma porta ou um suporte para levar o personagem a outro nível do labirinto. O conceito parece simples para um quebra-cabeça. No entanto, o jogo possui características que interferem nessas ações. Algumas ações são possíveis somente mudando o posicionamento e enfoque da câmera, bem como a escolha da vista 2D, substituindo a vista 3D e vice-versa (figs. 17 e 18).

Após um determinado conjunto de ações e pontuação por meio das estrelas, o jogador encontra uma saída daquele labirinto, passando para outro estágio.



Fig. 17. Exemplo de vista 2D em C.R.U.S.H.



Fig. 18. Exemplo de vista 3D em C.R.U.S.H.

Em cada movimento, ao de deparar com um obstáculo, o jogador deve tomar uma decisão e realizar uma ação diferente, dependendo da natureza dos obstáculos. Em alguns casos, somente mudando a posição da câmera e alterando seu enfoque é que o jogador pode verificar as possibilidades de ação.

C.R.U.S.H. não possui um roteiro complexo como *The Legend of Zelda*. Tampouco possui um personagem carismático e repleto de valores morais como Link. Sequer apresenta cenários realistas e belos como *Myst*. Apesar disso, C.R.U.S.H. possibilita um alto grau de interatividade ao jogador por meio de seus inúmeros comandos e ações. Permite escolhas, tentativas, e experiências diferentes em cada labirinto. Conforme o jogador completa um desafio, ele aprende a solucionar desafios semelhantes, ao se deparar com outros obstáculos. Embora o jogador não possa voltar ao mapa anterior sem retornar à interface principal do jogo, ele poderá traçar seu próprio caminho para recolher as esferas e marcar a pontuação necessária. Também poderá encontrar soluções diferentes para os obstáculos.

A idéia de labirinto leva o jogador a sentir-se perdido, causando ansiedade para encontrar uma saída. Como um pesadelo, muito mais que o sonho bom. Na vida cotidiana, o homem também enfrenta esses problemas do limiar do sonho e da realidade, da sensação de estranheza e perda de orientação por noites mal dormidas ou insônia. São aspectos resignificados pelo designer neste jogo, por meio de seu roteiro e elementos visuais e sonoros. Todos estes aspectos contribuem para este videogame ser uma hipermídia muito imersiva.

Após estabelecermos uma relação entre jogo eletrônico e as características da hipermídia, além dos aspectos interativos, narrativos, sua história e seus elementos visuais e sonoros, é relevante compreendermos a estrutura de jogo, isto é, aquilo que torna o jogo “jogável” - o game play.

### 3.2. Mecânica de Jogo e Jogabilidade: O Gameplay

Jogar implica em uma participação do jogador por meio de escolhas e ações. Deste modo, o jogo se difere de outras mídias como cinema, a TV e a literatura porque necessariamente, precisa da participação efetiva do interator. No jogo, o sujeito não é meramente um espectador, pois é por meio de sua participação efetiva que o jogar ocorre. Porém, como já foi apontado anteriormente neste capítulo, o jogo precisa fazer sentido para o jogador. A grande e relevante diferença entre jogo e outras hipermídias é que no jogo, o interator (jogador), obrigatoriamente necessita compreender as regras e desafios propostos para estabelecer uma estratégia e realizar suas ações. Diferentemente da aleatoriedade que uma exploração pode oferecer em uma hipermídia experimental. Os elementos de um jogo precisam ter um determinado significado de modo a satisfazer o jogador e levá-lo a desejar permanecer no ambiente do jogo e explorá-lo. Corroborando com este raciocínio, encontramos em Salen e Zimmerman a seguinte definição:

Uma jogada significativa em um jogo surge do relacionamento entre a ação do jogador e o resultado do sistema; é o processo pelo qual o jogador realiza a ação dentro do sistema projetado de um jogo e o sistema responde à ação. O significado de uma ação em um jogo reside no relacionamento entre a ação e o resultado (SALEN e ZIMMERMAN, 2004, p. 34).

Os autores apontam que a interação diz respeito à ação e/ou realização do usuário no jogo. Esta jogada significativa define-se como a atividade ou ocupação voluntária do jogador, executada dentro de certos limites fixados de tempo e lugar, que gera um resultado no jogo. Este resultado é a resposta ao jogador para que ele possa, a partir disto, realizar novas ações e escolhas. É

importante ressaltar que o relacionamento entre a ação e o resultado no jogo, ocorre de acordo com as regras aceitas livremente pelo jogador visando sua diversão e imersão.

As regras podem parecer um elemento contraditório nos jogos, pois se o interator joga para se divertir, esta diversão deveria ser livre e não permeada por restrições das regras. No entanto, são as regras que especificam as possibilidades dentro do jogo. De acordo com Juul (2005, p. 19), “as regras de um jogo acrescentam significado e permitem ações, estabelecendo diferenças entre jogadas em potencial e acontecimentos”. O autor nos mostra que as regras são importantes para indicar ao jogador o que ele deve ou pode fazer em determinadas situações do jogo. Indicam também, quais as possibilidades de escolhas a serem realizadas, quais estratégias o jogador poderá adotar e especificar cada ação para cada momento ou evento ocorrido neste mundo virtual. As regras estabelecem os momentos e tipos de interação do jogador com o jogo e/ou com outros jogadores e determinam o objetivo do jogo, bem como seus desafios. Complementando esta idéia, retomamos o pensamento de Salen e Zimmerman:

A jogada significativa ocorre quando os relacionamentos entre ações e resultados em um jogo, são ambos discerníveis e integrados em um contexto maior do jogo. Criar uma jogada significativa é o objetivo bem sucedido do design de game (SALEN e ZIMMERMAN, 2004, p. 34).

Verificamos que o significado no jogo é decorrente da interpretação e da compreensão dos elementos e contexto do jogo pelo jogador. Somente se houver essa interpretação e compreensão do jogador, o jogo será jogado de

fato. Desta forma, cabe ao game designer oferecer signos e conceitos cujos significados façam parte do imaginário do jogador ou de seu repertório sócio-cultural.

Além destes aspectos, o designer também deve estar atento ao *gameplay*<sup>28</sup> do jogo. Richard Rouse III nos aponta o principal foco do game designer em relação à mecânica do jogo:

O game design, determina quais escolhas o jogador será capaz de fazer dentro do mundo do jogo e quais ramificações essas escolhas irão ter no resto do jogo. O game design determina qual o critério de vitória ou derrota o jogo deve ter, como o usuário será capaz de controlar o jogo, quais informações o jogo deverá passar para ele (o usuário), assim como estabelecer o quanto difícil o jogo será. Em suma, o game design determina cada detalhe de como o *gameplay* funcionará (ROUSE, 2001, p. 18).

O *gameplay* trata-se de uma estrutura para a jogabilidade emergir, sendo esta um elemento projetual no sistema de jogo o qual o designer precisa compreender e estruturar. Em sua atividade projetual, o designer deve inicialmente estabelecer a mecânica do jogo, isto é, todas as regras e todas as possibilidades e níveis de interação.

Neste contexto, a jogabilidade é a habilidade/capacidade empregada para se possibilitar o jogar, sob o foco do jogador. Ao promover a ação, o jogador está interagindo com o jogo. Podemos consideramos que a interação no jogo é a ação no momento do contato do jogador com a interface, tendo como foco a usabilidade do jogo. Rouse complementa esta idéia ao afirmar que:

---

<sup>28</sup> Não há uma tradução única para o termo *gameplay* no Brasil. Estaremos associando *gameplay* à mecânica de jogo, sob o foco do designer e, jogabilidade sob o ponto-de-vista do jogador.

Um *gameplay* de um jogo é o grau e a natureza da interatividade que o jogo inclui, como o jogador é capaz de interagir com o mundo do jogo e como este mundo do jogo reage às escolhas que o jogador realiza (ROUSE, 2001, p. 18).

Notamos que o *gameplay* está diretamente relacionado ao sistema interativo proposto pelo jogo em seus níveis e variações e na resposta do jogo ao jogador. Desta forma, o grau de interação dentro de um jogo poderá variar conforme o nível de mediação ou transformação do usuário no ambiente do jogo.

Retomando o conceito de Huizinga (ver capítulo 1) de que o jogo é uma atividade lúdica, o jogador, ao jogar, procura a diversão. O *gameplay* também está diretamente relacionado à diversão proporcionada pelo jogo. Encontramos em Juul um questionamento sobre a relação da diversão proporcionada pelos videogames e seu *gameplay*:

Por que os videogames são divertidos? Uma idéia indica que o fator de qualidade de suma importância é seu *gameplay*, a pura interatividade do jogo. Em outras palavras, a qualidade de um jogo depende de suas regras, no jogo-come-regras em vez de no jogo-come-ficção (JUUL, 2005, p. 19).

O autor nos mostra que é o *gameplay* que possibilita a interatividade no jogo. Este *gameplay*, ele associa à mecânica do jogo baseada em regras e não no caráter ficcional do jogo. Isto ocorre porque, apesar dos elementos ficcionais como história, narrativa, personagens, cenários, interfaces, som, textos, enfim, todo o contexto para o mundo virtual do jogo só se integram e permitem a interação do jogador por meio das regras. Deste modo, o que faz com que o jogo seja divertido e jogável é o estabelecimento de regras adequadas a todo o ambiente do jogo.

É por meio de Rouse que podemos estender este pensamento acerca do *gameplay* e o mundo virtual da ficção no jogo:

O *gameplay* não inclui como o mundo do jogo é representado graficamente ou qual tecnologia de jogo é utilizada para realizar aquele mundo. Nem inclui o cenário ou a história daquele mundo do jogo. Estas considerações de estética e de conteúdo são elementos que os jogos de computador podem compartilhar com outra mídia. Eles (os elementos)<sup>29</sup> certamente não são o que diferenciam jogos dessas outras mídias (ROUSE, 2001, p. 18).

Verificamos que assim como Juul, Rouse também não considera que o sistema simbólico do jogo, seus elementos, conteúdos, linguagem visual, textual e sonora não condicionam o *gameplay*. Para Juul, o *gameplay* está diretamente vinculado às regras do jogo; para Rouse, está associado à todas as possibilidades de interação do jogador com os elementos e regras do jogo, em seus diferentes níveis. No entanto, para ambos o *gameplay* é o resultado de um projeto de design diferenciado que torna o jogo único e divertido.

Compreendemos que um sistema de videogame é constituído de elementos tais como os objetos do jogo, personagens, cenários, sons, textos, imagens, animações e enredo. Estes elementos configuram um sistema simbólico que dará significado ao jogador. No entanto, todos estes elementos só se integram por meio do *gameplay* que promove a interatividade dos objetos entre si, dos objetos com o jogador e, em alguns casos, de jogadores com outros jogadores. Essa interatividade é estabelecida pelas regras que vão possibilitar as ações,

---

<sup>29</sup> O conteúdo dos parênteses foi um acréscimo da autora desta dissertação para uma maior clareza da citação.

decisões e estratégias do jogador a fim de superar os desafios, no mundo virtual do videogame.

No próximo capítulo, veremos a definição de RPG e de MMORPG devido à escolha de um jogo deste gênero para estudo de caso. Foi definido o videogame Eve-Online que será analisado sob a perspectiva dos conceitos e teorias apresentados ao longo dos capítulos 1, 2 e 3.

# 4

## EVE in Deep

## 4. EVE in Deep

Neste capítulo serão apresentados os conceitos de RPG e MMORPG com o objetivo de analisar a estrutura destes gêneros de jogos, sob o ponto-de-vista de sua possibilidade de interpretação, representação, construção narrativa, interação e resignificação do imaginário coletivo e individual. Deste modo, não haverá uma abordagem histórica destes gêneros. Entretanto, cabe ressaltar os *war games* de H. G. Wells, deram abertura para os RPGs que se tornaram famosos com a publicação de “Senhor dos Anéis”, de J.J. Tolkien, na década de 1960. O mundo fantástico e místico descrito por Tolkien ofereceu aos RPGs uma possibilidade muito maior de imaginação que os *war games*. Isto se explica devido ao imaginário coletivo que se construiu a partir de Senhor dos Anéis onde o heroísmo, as virtudes, os valores morais e a honra foram exaltados. Tais aspectos não deixaram nunca de fazer parte das aspirações e sonhos a serem conquistados pelo homem em sua vida cotidiana. Somados a esses valores, encontramos na história de Tolkien, seres com capacidades, poderes e conhecimentos não encontrados na vida ordinária. Assim, os RPGs passaram a englobar este universo de grandes e poderosos heróis com suas criaturas fantásticas. O primeiro RPG que trouxe uma concepção próxima ao mundo imaginado por Tolkien foi *Dungeons & Dragons*<sup>30</sup>, em 1973. A partir deste RPG, outros surgiram com os mais diferentes temas, tendo como elemento comum a todos os jogos a estrutura de um mundo de fantasia, elementos não existentes no mundo cotidiano e a possibilidade de uma narrativa aberta, construída a partir da interação dos jogadores.

---

<sup>30</sup> Ver em <http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/whatisdnd>

Os conceitos sobre o gênero RPG serão utilizados, assim como toda a articulação de pensamento dos capítulos anteriores, para analisarmos um jogo de MMORPG, o Eve-Online. Neste estudo de caso, serão abordados os sistemas simbólicos deste jogo e suas representações, bem como sua estrutura aberta, hipermidiática que oferece inúmeras possibilidades de escolhas, decisões e trajetórias ao jogador. Também será analisada a possibilidade de interpretação dos significados dos elementos do jogo, em seu contexto, buscando associações referenciais com o mundo cotidiano do jogador. Assim, verificaremos que o designer, ao projetar o jogo, também precisa interpretar o imaginário coletivo da sociedade na qual vive para oferecer ao jogador um mundo virtual (jogo), onde essa interpretação do designer será novamente interpretada e resignificada pelo jogador.

#### **4. 1. O RPG e o MMORPG: Características Significativas**

*Role-Playing Game* ou mais comumente conhecido como RPG é um jogo de representação e/ou interpretação de personagem. Este jogo baseia-se em um livro de regras com descrições do tema, personagens, as limitações e possibilidades do jogo. É jogado verbalmente, utilizando somente as leituras descritivas de determinados acontecimentos ou cenários e imaginado em todos os seus outros aspectos, pelos jogadores. O RPG é um jogo que depende essencialmente da imaginação dos jogadores e sua capacidade de realizar associações e articulações entre os elementos de seu mundo imaginário.

Regina de Fátima F. de Andrade Bolzan, em sua Tese “O Aprendizado na Internet utilizando Estratégias de Roleplaying Game”, defendida em 2003, afirma que

*Roleplaying Game* significa “Jogo de Representação de Papéis”, onde jogadores assumem uma outra identidade para dentro de uma trama e um cenário definidos pelo jogo para completarem sua busca ou aventura (BOLZAN, 2003, p. 141).

Para a pesquisadora, o(s) jogador(es) assumem outra identidade e por isso estão representando um outro indivíduo que não a si próprio. No entanto, se estão a representar outras personalidades, outros indivíduos (sejam eles seres fantásticos ou humanos), há a necessidade de interpretar o papel deste personagem para poder representá-lo no ambiente proposto pelo jogo. O jogador precisa interpretar o personagem para compreender sua dimensão e traços de sua personalidade, caracterizando-o em seus aspectos morais, éticos e identitários. Isto é, o jogador delimita as atitudes e postura do personagem, ao interpretá-lo. Deste modo, sua representação se tornará crível e coerente ao longo da trama que se desenrolará no cenário do jogo.

Encontramos uma definição acerca das características do RPG no artigo de Patrícia B. Scherer Bassani e Rosemari Lorenz Martins, “Produção de jogos interativos: um espaço de construção hipertextual coletiva”. Segundo as autoras

No RPG, cada jogador “interpreta” um personagem, herói ou protagonista e, conforme o jogo se desenvolve, as suas ações, através do personagem, vão fluindo e acabam por ditar o andamento da história e os rumos que ele seguirá. Para iniciar o jogo e se situar, (localização espaço temporal), os personagens de cada jogador, existe a função do mestre de jogo, a pessoa que irá também fazer a parte dos outros personagens que farão parte da história, com os

quais os personagens dos outros jogadores irão interagir, seja pedindo informações, subornando, seduzindo, interrogando, fazendo parcerias ou simplesmente entrando em combate (BASSANI e MARTINS, 2002, p. 2).

Compreendemos com estas características descritas pelas autoras que, a partir da interpretação de um personagem, a narrativa no RPG é construída, de acordo com as escolhas, decisões e ações destes personagens. Embora um determinado jogo de RPG possa ter seus personagens fixos, com certas características pré-determinadas, quando jogado por diferentes indivíduos, resultam em diferentes construções narrativas.

Isto ocorre porque a interpretação e, conseqüentemente a representação de um personagem no jogo, são realizadas por indivíduos distintos entre si, ainda que pertencentes a um mesmo contexto sócio-cultural. Estes indivíduos podem possuir valores ético-morais e até alguns referenciais próximos. No entanto, possuem percepções, sentimentos, experiências e repertórios únicos e individuais. Deste modo, a interpretação de alguma coisa, acontecimento ou pensamento que um indivíduo realiza, é, na maioria das vezes, distinta da interpretação de outro indivíduo acerca do mesmo objeto ou situação. Por isso, a decisão ou ação de um indivíduo diante de uma situação, pode ser completamente diferente da decisão ou ação de outro indivíduo em relação a uma situação semelhante.

No entanto, todos estes aspectos do personagem, são submetidos às regras e condução de outro jogador, conhecido como um mestre (*Game Master*, abreviadamente GM). No RPG, é papel do GM a descrição dos cenários e

orientações gerais quanto aos acontecimentos, indicações, informações e arbitragem. Sua arbitragem é baseada nas regras específicas do jogo. É também o GM quem fornece as descrições de situações e cenários, diante das quais, os jogadores descrevem suas ações e escolhas. O mestre é o único jogador do grupo que não desenvolve um personagem. Segundo Steve Jackson (1994), O mestre atua somente como um comandante do jogo dando um direcionamento ao jogo, conforme as atuações dos outros jogadores e faz o papel de personagens não jogáveis (NPC<sup>31</sup>). Estes personagens são aqueles que não são representados por jogadores, mas podem dar informações, dicas, vender itens, fazer alianças, batalhar etc.

Tanto a imaginação dos jogadores quanto a condução do RPG são limitados ou especificados pelas regras do jogo e pelo tema adotado pelos jogadores, isto é, o cenário descrito pelo GM irá determinar as possibilidades de tipos de personagens. Contribuindo com este pensamento, encontramos em Bolzan, a seguinte afirmação:

O jogador interpreta um personagem que pode ou não ser criado por ele mesmo, assim como pode ser um personagem pronto disponível pelo próprio livro de regras e cenários, assim como pode ser um personagem com referências históricas ou baseado em personalidades da mídia e que se encontram facilmente para serem copiados pela Internet. A criação de um personagem deve ser feita dentro de dois parâmetros: 1. Sistema de Regras – que limitam os tipos e níveis das capacidades de um personagem e 2. Cenário – que limita os tipos de personagens possíveis (BOLZAN, 2003, p. 142).

Conforme a explicação da pesquisadora, o personagem a ser escolhido ou criado pelo jogador, deve ser coerente com os limites do jogo, definido pelas regras e pelo ambiente (cenário) onde acontecerá o desenrolar da narrativa.

---

<sup>31</sup> NPC é a sigla para *Non Player Character*.

Verificamos a necessidade de existir regras mesmo no RPG, que se trata de um jogo onde praticamente todas as ações e decisões são imaginadas pelos jogadores, dentro de seu contexto. Desta forma, as regras, como foi apontado no capítulo 3 desta dissertação, são inerentes à condição de jogo. São as regras que limitam as ações e total liberdade do jogador, entretanto, também são as regras que fornecem recursos aos jogadores, possibilitando que eles tomem decisões embasadas em uma estratégia e não na aleatoriedade (tentativa e erro). As regras dão estrutura ao jogo porque trazem um conjunto de indicações sobre as permissões e impossibilidades para cada situação, objeto e personagem do jogo. Sob este ponto-de-vista, as regras contribuem para que o contexto onde o jogo é jogado, bem como todos os elementos do jogo façam sentido ao jogador.

Jesper Juul nos mostra que o mundo da ficção, apresentados pelos jogos, são também imaginados pelos jogadores. Podemos tomar como exemplo deste mundo ficcional o universo do RPG. Ou autor revela que

Jogos projetam mundos fictícios por meio de uma variedade de significados diferentes, mas os mundos ficcionais são imaginados pelo jogador e o jogador completa cada lacuna aberta no mundo fictício. Muitos jogos também apresentam mundos fictícios onde é opcional ao jogador imaginar, e alguns apresentam mundos que são contraditórios e incoerentes (JUUL, 2005, p. 121).

Ao compararmos esta afirmação de Juul com um jogo de RPG, podemos considerar que embora o mundo imaginário do RPG seja completamente ficcional, os jogadores trazem parte de suas experiências, valores, conhecimento de sua vida cotidiana para o universo do jogo. As lacunas as quais o autor se refere, são exatamente os “espaços” e elementos que são

imaginados pelo jogador, complementando o mundo imaginário ou dando um significado maior a ele. Evidentemente, para o jogador deve estar claro que o jogo não está reproduzindo ou simulando a vida cotidiana, mas as ações do jogador são decididas conforme a compreensão e o sistema simbólico de resignificação de todo o ambiente de fantasia do jogo. O jogador somente consegue passar por este processo se ele encontra no jogo, aspectos com os quais se familiariza de alguma forma. Ou seja, o mundo do jogo, mesmo fictício, precisa fazer sentido e ser coerente para quem está jogando.

De acordo com o pesquisador John Hughes, em seu artigo *Therapy is Fantasy: Roleplaying, Healing and the Construction of Symbolic Order*, faz algumas considerações importantes para o nosso entendimento acerca do universo do jogo de RPG. Para ele os jogadores usam sua imaginação para criar uma personalidade, uma ideologia e um conjunto de interesses e objetivos para seu personagem.

Jogos de Representação criam sistemas culturais como seu passatempo – mundos da imaginação formados pelos participantes, dadas as restrições de seus conhecimentos e da estrutura, fornecidas pelas regras. Tal criação trabalha em todos os níveis – cultura material (arquitetura, moda etc), ideologia (políticas, teorias do poder, construções de gêneros) e temas culturais (qual religião, como a magia opera, a natureza do bom e do mau, teorias do destino, ontologia e epistemologia). RPGs de fantasia possuem estrutura social, normas, valores e uma gama de artefatos culturais que são tão reais quanto tais construções poderiam ser – isto é, eles são reais para aqueles que participam dele. Cada grupo de jogadores interpreta, define e transforma elementos dentro de sua sociedade. Seu mundo do jogo é uma transformação do banal, de realidades compartilhadas. Ele permanece como uma caricatura da vida social, uma reflexão simplificada e exagerada da realidade banal (HUGHES, 1988).

Verificamos que Hughes estabelece uma relação dos processos imaginativos do jogador que o faz levar as experiências e percepções do mundo cotidiano (real) ao universo fantástico do jogo. É por meio dessas experiências individuais e de percepção acerca de seu entorno, de seu contexto-sócio cultural que o jogador constrói seu mundo imaginário no RPG. Ao mesmo tempo em que ele interpreta e representa um personagem, ele também significa as representações dos elementos do jogo de acordo com determinados aspectos que ele conhece ou associa da vida cotidiana. Em seu mundo fictício, ele constrói um mundo “real”. Esta realidade trata-se da realidade enquanto contexto de jogo. No jogo se estabelece um novo sistema de valores morais, éticos, significados e cultura que fazem sentido para as decisões, ações, escolhas e articulações realizadas pelo personagem interpretado pelo jogador.

Queremos mostrar com isto que, embora seja uma representação que ocorre no jogo, este ambiente é construído e estruturado com aspectos que este jogador conhece do contexto sócio-cultural de sua vida cotidiana. Porém, é importante ressaltar que o jogador não está interpretando a si mesmo no jogo. Ele está interpretando um personagem que ele construiu a partir de todos os fatores identificados em seu contexto sócio-cultural (cotidiano) e que sejam coerentes com as possibilidades de caracterização do personagem no ambiente do jogo.

Além destas questões interpretativas, a narrativa também é construída a partir da interação dos personagens no jogo. As decisões e ações tomadas por cada personagem diante de um desafio, promovem resultados diferentes. Este fator,

altera e interfere no desenrolar da trama do jogo de RPG. A narrativa em um RPG se constrói somente com a colaboração de todos os jogadores, no decorrer do jogo.

A construção narrativa é um dos elementos mais importantes no RPG, pois ela não é pré-determinada. Depende da interação dos jogadores, de sua compreensão e interpretação das situações oferecidas pelo jogo e das decisões e respostas de todos os jogadores. Ao tratarem do sistema de narrativa de RPGs, Salen e Zimmerman afirmam que

Os significados que surgem de um sistema surgem dos relacionamentos individuais entre elementos, tanto quanto os modelos mais globais que surgem através de muitos conjuntos de relacionamentos menores (SALEN e ZIMMERMAN, 2004, p. 404).

Os autores querem nos mostrar com este pensamento que a narrativa em um RPG faz parte de um sistema integrado, em conjunto com outros elementos do jogo. Desta maneira, conforme todos estes elementos se relacionam, principalmente os jogadores, este sistema se altera. Este é o motivo da narrativa no RPG ser aberta. Ela vai sendo construída e modificada conforme as interações entre os jogadores e suas possibilidades conduzidas pelas regras do jogo. Em narrativas assim, não há uma única possibilidade de final ou mesmo roteiro para a história que vai se formando. Os jogadores são todos co-autores de um novo roteiro a cada novo jogo realizado.

Mostramos que os RPGs são jogos que, embora possuam regras, são estruturas com uma narrativa aberta onde os desafios e decisões interferem em todo o jogo e conseqüentemente, nos jogadores. Esta estrutura narrativa

torna-se muito maior em jogos onde há possibilidade de mais jogadores interagindo, estabelecendo uma maior socialização no jogo, com mais elementos e um mundo fictício maior como os MMORPGs.

Um *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG), caracteriza-se por ser um jogo com os conceitos fundamentais de um RPG porém, com uma possibilidade infinitamente mais ampla de interpretações, narrativa, elementos e jogadores.

Miller afirma que os MMOs (jogos massivos para múltiplos jogadores, disponibilizados por acesso *online* na internet) possuem uma série de características que os diferem de outros jogos, mesmo os outros jogos *online*.

A autora afirma que

[...] eles são jogados simultaneamente por milhares de pessoas e as interações entre as pessoas são significativamente parte da experiência. Eles são dispostos para se alastrarem por paisagens fictícias que geralmente incluem múltiplos e complexos mundos, todos eles podendo ser povoados. Estes mundos do jogo também universos persistentes, significando que as histórias continuam mesmo quando o jogador se desconecta, assim como no mundo real as coisas continuam a acontecer mesmo quando vamos dormir (MILLER, 2004, p. 226).

Verificamos que este universo dos jogos massivos é construído com a participação dos jogadores, suas interações, mas possuem também um sistema de manutenção dos fatos e acontecimentos no jogo mesmo sem a interação dos jogadores em determinados momentos ou locais. Deste modo, nem sempre a participação dos jogadores é necessária para haver alterações nestes mundos ficcionais, diferentemente dos videogames em que toda mudança no jogo depende da ação de um ou mais jogadores. Outro fator

relevante em MMOs é a experiência individual dos jogadores. Esta experiência ocorre quando eles interagem com outros jogadores ou com elementos do jogo. Neste tipo de jogo, a experiência do jogador contribui para que ele possa ampliar suas ações e possibilidades dentro do jogo. Quanto mais ele jogar, mais ganhará experiência, isto é, mais aprenderá e poderá tomar decisões e ações visando um resultado mais significativo ou mais positivo.

O MMO ainda possui um universo virtual extenso, onde diversos mundos ou cenários se conectam, oferecendo uma amplitude de locais, missões, desafios e itens aos jogadores. Deste modo, a interação entre os jogadores e os objetos do jogo são mais diversificadas, a interação e o relacionamento entre jogadores é importante para a realização de ações e desafios em equipe, além de este ambiente oferecer uma maior gama de desafios e trajetórias exploratórias. Diante de todos estes fatores, a narrativa de um MMORPG é também mais aberta que em outros jogos, oferecendo múltiplas possibilidades de construção e jamais possuindo um fim.

Especificamente no MMORPG, encontramos todos estes elementos e características do MMO somados às características do RPG. R.V.Kelly 2, um pesquisador de realidade virtual e desenvolvimento de ensino à distância, nos dá uma idéia das características do MMORPG a seguir:

Entrar em um MMORPG é como entrar em um universo separado com suas próprias regras físicas e sociológicas. É um universo reconhecível. Você não pode andar através das paredes, por exemplo. E você não cai para cima quando você dorme. Mas também ele também é um universo completamente diferente. Se uma pedra cai sobre sua cabeça, você não sente dor. E se você lança um encantamento sobre você mesmo, você pode voar, ou respirar sob a água, ou atirar relâmpagos da ponta de seus dedos.

Portanto, MMORPGs são simultaneamente idênticos ao mundo real e completamente diferentes dele. (KELLY, 2004, p. 24).

Este pensamento de Kelly nos indica que embora o universo virtual do MMORPG apresente características e possibilidades não encontradas ou possíveis no mundo cotidiano, ainda assim ele possui a lógica e a consciência do mundo “real”. O universo do MMORPG se assemelha ao mundo cotidiano porque é imaginado a partir do contexto sócio-cultural do homem. Desta forma, este ambiente virtual mantém um grau de realidade que torna os eventos, objetos e cenários compreensíveis e perfeitamente aceitáveis quando um jogador se depara com eles. O MMORPG apresenta aquilo que o homem deseja em sua vida cotidiana, mas não pode obter por questões físicas, biológicas, anatômicas, temporais ou sociológicas.

Os MMORPGs permitem uma individualização e particularização ao jogador que não é encontrada em outros jogos. Muitos dos MMORPGs possibilitam ao jogador personalizar seu personagem, tornando-o singular com as características e detalhes unicamente determinados pelo jogador. Assim, o jogador pode conferir ao personagem um perfil que ele não poderia ter ou encontrar em seu mundo cotidiano.

Criar um personagem completamente único, conforme o desejo e a imaginação de um indivíduo é um aspecto muito relevante do MMORPG. A personalidade que o jogador conferir ao personagem interpretado por ele, também será a partir de sua imaginação, sendo distinto daquilo que o jogador é em seu dia-a-dia na vida cotidiana. Interpretar seu personagem é o momento em que o indivíduo imerge ao mundo de uma outra realidade (a virtual) e passa a

vivenciar as experiências únicas que o jogo oferece, sem ter as responsabilidades, preocupações ou frustrações da vida cotidiana. Ao contrário, no universo do jogo ele pode realizar muitas conquistas com maior velocidade ou amplitudes do que em seu mundo “real”.

## 4.2. EVE Online: um Estudo de Caso

Lançado em maio de 2003, *EVE Online* é um MMORPG que utiliza uma tecnologia proprietária desenvolvida sobre a plataforma *DirectX 9* pela CCP<sup>32</sup>, uma empresa situada na Islândia. Possui apenas um único servidor<sup>33</sup> para todos os jogadores de diversos países. Diferentemente da grande maioria dos jogos do mesmo gênero RPG ou dos RPGs eletrônicos<sup>34</sup>, EVE não é concebido com a temática mais recorrente neste gênero. Enquanto a grande parte dos jogos de RPG utiliza como referência a mitologia nórdica ou o tradicional contexto medieval iniciado nos RPGs de mesa, EVE traz a ficção científica e futurista (*Sci-fi*). Por se tratar de um MMORPG, este jogo não possui um final sendo suas atualizações implementadas em formato de crônicas. A cada crônica (atuam como expansões do jogo) mais locais, elementos e informações são disponibilizados aos jogadores para a construção da narrativa no jogo.

### 4.2.1. A História de EVE

Para contextualizar o MMORPG, foi desenvolvido um roteiro inicial, com uma história sobre o surgimento do mundo de EVE. O jogo é ambientado no universo espacial assim como a grande maioria das histórias de ficção

---

<sup>32</sup> Crowd Control Production.

<sup>33</sup> Sistema para uma rede de computadores, no caso, múltiplos usuários que podem estar presentes no mesmo sistema, concomitantemente. Este jogo de MMORPG especificamente, possui uma rede extensa, internacional, permitindo acesso simultâneo de diversos usuários de países e regiões distintos.

<sup>34</sup> Mais conhecidos como CRPG – *Computer Role-Playing Game*, são videogames projetados para um jogador, não tendo a característica de um massivo para múltiplos jogadores e tampouco é disponibilizado online

científica, mais precisamente em um conjunto de estrelas longe do habitat humano, a Terra. Com a evolução da tecnologia na Terra, viagens espaciais cada vez mais distantes foram ficando mais freqüentes. Em uma dessas viagens, os seres humanos conseguiram chegar a um local, a uma dimensão totalmente nova nunca vista antes, por meio de um buraco espacial. Esse buraco foi batizado de *EVE*, sendo na verdade um portal que permitia a transição entre esse novo sistema solar denominado New Eden, e a Terra. New Eden foi colonizado rapidamente e os seres humanos expandiram-se furiosamente em todas as direções, explorando este novo universo. No decorrer deste processo, algo inesperado foi acontecendo, o portal EVE entrou em um gradativo colapso apocalíptico e conseqüentemente, o sistema solar New Eden, ainda muito dependente da Terra (denominada “velho mundo” na história) foi arruinado. Milhares de colônias foram isoladas e abandonadas.

Por séculos os seres humanos sobreviventes sofreram as conseqüências de sua ganância e exploração inúmeras vezes, beirando a extinção. Muitos sucumbiram e somente cinco colônias sobreviveram e prosperaram. Por terem sido privados do contato com o Velho Mundo, cada colônia desenvolveu-se separadamente, seguindo a teoria da evolução. Deste modo, os indivíduos de cada colônia, desenvolveram aspectos e características diferentes ao longo desta evolução.

Estas colônias acabaram tornando-se os principais impérios que juntos, mantêm o equilíbrio no mundo de EVE. Por muito tempo, os cinco impérios lutaram juntos lado a lado, contra as dificuldades do mundo de EVE, contra as

dificuldades de um mundo pós-guerra elegendo a paz sempre em primeiro lugar. Recentemente com os avanços tecnológicos e novas descobertas, bem como o aumento gradativo de viagens espaciais e o número cada vez maior de viajantes, esta paz vem sendo abalada.

Estes impérios são conhecidos como: Império Amarr, a Federação Gallente, o Estado Caldari, a República Minmatar e o Império Jovian, somados a mais algumas poucas facções e estados independentes.

**Amarr:** a maior etnia do império corresponde a 40% dos sistemas estelares. A autoridade deste império é inquestionável e absoluta, porém sua maneira arcaica e burocrática de governar torna difícil o exercício das ordens sobre seu povo. O Imperador, bem como seus subordinados, possuem uma grande longevidade (aproximadamente 500 anos), graças a um chip implantando em seus organismos. Esta longevidade faz com que estes indivíduos se tornem um símbolo de divindade real aos olhos dos Amarrians. Logo após o colapso de EVE, os fervorosos religiosos Amarrians começaram a se expandir pelas proximidades vizinhas e a cada nação conquistada, eles a escravizam sendo esta uma prática justificada por sua religião.

**Minmatar:** constituem uma etnia determinada e independente. Seu planeta natal é um paraíso natural mesmo com os séculos de abuso e exploração dos recursos naturais, sua beleza continua praticamente intacta. Os Minmatars prezam a vida mais do que tudo e mesmo vivendo em famílias, preferem se identificar como clãs ou tribos. São os mais numerosos dentro do mundo de

EVE, porém são divididos em várias facções, sendo que um terço vive em um regime de escravidão dentro do império Amarr; um quinto reside dentro da federação Gallente fazendo com que exista uma relação forte com os Gallenteans e os Amarrians. Um vasto número de Minmatars age como piratas, contrabandistas e camelôs, indo contra as leis e políticas do *EVE*.

**Gallente:** os Gallenteans constituem um grupo de liberalistas e defensores do mundo livre. Descendentes diretos dos *Tau Ceti*, os Gallenteans continuam sendo grandes crentes na força de vontade e nos direitos humanos. No mundo de EVE, os Gallenteans são muito conhecidos como os reis do entretenimento. Possuem uma produção em massa de tudo que se relacione à luxúria, gerando assim muito dinheiro para sua população dentro do universo de EVE.

**Caldari:** Um estado construído em uma corporação capitalista. Caldari é mantido por suas pequenas corporações que dividem o estado entre elas (as corporações), controlando e reinando sobre todos os aspectos da sociedade. Cada corporação é formada por milhares de micro-empresas, variando de companhias industriais a empresas de advocacia. Embora isso dê às companhias poderes ditatoriais, elas são justas, tratando cada habitante com dignidade. A competição assídua entre as empresas e as corporações assegura um ambiente social e que beneficia a todos.

**Jovian:** A etnia mais elusiva e misteriosa de todo o mundo de *EVE*. Constituem apenas uma pequena fração de seus vizinhos, porém sua superioridade tecnológica faz com que esta etnia possua um grande poder. Embora sejam

descendentes diretos dos humanos, os Jovians se parecem muito com as outras etnias, mesmo não pertencendo a nenhuma delas a não ser a sua própria. Eles compreendem a engenharia genética como um caminho para resolver os problemas de mutação, devido à evolução natural da raça humana. Com o passar dos anos, os Jovians experimentaram todos os tipos de mutações genéticas possíveis pela tecnologia e por este motivo seus poderes foram crescendo. Estes experimentos fizeram com que cada vez mais eles parecessem com mutações bizarras, física e mentalmente.

Por viverem em um sistema solar e possuírem tecnologias avançadas os habitantes do mundo de EVE deslocam-se basicamente por meio de naves. Estas naves possuem funções específicas como, por exemplo, ser adequada à mineração ou então ser uma nave de batalha com velocidade de ataque. Logo no início do jogo EVE, o usuário receberá uma nave básica conhecida como Rookie Ship, no entanto, essa nave serve apenas para o início do jogo sendo uma das primeiras tarefas do jogador, trocá-la por uma outra nave. As naves encontradas em EVE são:

**Shuttles:** as menores naves dentro do mundo de EVE. Podem ser utilizadas por qualquer jogador, possuem pouco espaço de carga porém são relativamente rápidas, além de possuir um baixo custo. São normalmente utilizadas para longas viagens.

**Frigates:** Muito parecidas com as shuttles, com a diferença de que podem ser utilizadas com outros propósitos além de viagens como, por exemplo embarcações.

**BattleShips:** Possuem um armamento muito pesado, capaz de causar um grande dano a seus adversários. É uma nave muito respeitada dentro do mundo de EVE.

**BattleCruiser:** É uma embarcação projetada a ajudar seus aliados dentro do campo de batalha. É uma nave intermediária entre os Battle Ships e os Cruisers, pois ela não tem a capacidade para ser equipada com um armamento tão pesado quanto o de uma Battle Ship, porém seu poder de fogo é maior que o de um Cruiser.

**Recon Ships:** Esses cruzadores são especializados em operações de reconhecimento e também nas guerras eletrônicas, além de possuir uma alta resistência a ataques.

**Exhumers:** Essas naves possuem uma ótima defesa e foram criadas com o propósito de mineração em zonas de alto risco. Essa é a nave mais eficiente que existe dentro do mundo EVE para essa tarefa.

**Transport Ships:** Possuem um grande espaço para carregamentos bem como uma alta tecnologia para transporte de materiais valiosos.

**DreadNoughts:** Essas naves causam o maior dano de todo o mundo EVE, porém esse grande dano só é causado em outras Naves grandes e/ou em instalações estacionárias.

**Destroyers:** Possuem um grande armamento, porém seu poder de fogo é inferior ao de um Cruiser.

**Interceptors:** Rápidos como um raio, extremamente leves e de fácil pilotagem.

**Logistics:** Naves de suporte, projetadas para assistência em campo em grandes batalhas.

**Covert Ops:** São naves com ótimos ataques furtivos, porém com pouca defesa. Foi designada especialmente para operações clandestinas.

**Minining Barges:** Outra nave especializada em mineração, no entanto mais utilizada para acumular o minério.

**Assault Ships:** São desenhadas especialmente para combates, principalmente pelo fato delas serem muito resistentes.

**Heavy Assault Ships:** São bem próximas às Assault Ships, porém muito mais poderosas, com mais armamento e com um poder de fogo mais propício para derrotar naves mais pesadas.

**Freighters:** São naves enormes, capazes de carregar outras naves. Porém seu poder de defesa e sua velocidade são extremamente baixos.

**Titans:** a maior nave de todo o universo presente no EVE. É conhecida como o pai do vôo e seu armamento é enorme, além de ter o poder de definir o resultado de uma batalha muito rapidamente. Porém sua construção é extremamente lenta e cara. No caso dessa nave é necessário se ter uma aliança com organizações poderosas envolvidas para a construção da mesma.

**Carriers:** Essas bases voadoras possuem uma altíssima defesa. É capaz de levar cerca de 10 Fighters dentro de si.

**Interdictors:** Essas naves são projetadas para puxar outras embarcações fora do transportador. São bem velozes, superando a velocidade de um Destroyer comum.

**Industrial Ship:** Construída para transportar uma vasta quantidade de carga.

**Cruisers:** É uma das naves mais comuns dentro do EVE. Geralmente é a primeira nave comprada pelos jogadores que desejam possuir algum poder de fogo, porém essa nave não deve ser subestimada, pois ela é extremamente equilibrada e balanceada.

**Command Ship:** São derivadas dos Battle Cruisers e designadas para ajudar seus aliados no campo de batalha.

## **Habilidades disponíveis em EVE**

**Gunnery:** O núcleo das artes de combate. Serão aprendidas lições de como se usar as armas.

**Corporation Management:** Irá aprender a gerenciar as operações de uma forma delicada e ao mesmo tempo, firme.

**Drones:** O jogador aprenderá as eficientes operações dos Drones.

**Electronics:** Habilidades pertencentes à gerência de sistemas eletrônicos de algum tipo de embarcação.

**Engineering:** Habilidades pertencentes à gerencia de sistemas de hardwares dentro das embarcações.

**Industry:** O jogador aprenderá as habilidades referentes ao uso eficiente de facilidades manufaturadas e refinaria.

**Leader Ship:** Serão ensinadas lições de como manter uma coordenação eficiente sobre os pilotos que estarão sobre o controle do jogador.

**Learning:** Esta habilidade ajudará o jogador a construir um cérebro super inteligente dentro do jogo com um vasto conhecimento sobre o mundo de EVE.

**Mechanic:** Habilidades pertencentes à gerência de sistemas mecânicos de algum tipo de embarcação.

**Missiles:** Habilidades pertencentes ao uso eficiente de mísseis.

**Navigation:** Serão ensinadas formas de o jogador se guiar pelo espaço de maneira rápida e eficiente.

**Science:** Habilidades e conhecimento sobre os campos científicos.

**Social:** Serão ensinadas regras e condutas pertencentes ao contexto social.

**Spaceship Command:** Técnicas e habilidades para se comandar naves de grandes portes.

**Trade:** Conhecimento necessário para se construir um império comercial.

#### 4.2.2. Analisando os Elementos e Aspectos do Jogo

Verificamos que a história do jogo traz muitas referências do contexto sócio-cultural do mundo cotidiano do homem e de sua história das civilizações. Sua estrutura social bem como o comportamento dos habitantes tais como a ganância, a conquista de territórios, a exploração de recursos naturais sem planejamento e o desenvolvimento das comunidades baseados na tecnologia e pesquisas científicas genéticas, reflete valores, costumes e anseios, existentes ao longo da história social.

Podemos fazer uma comparação análoga dos valores sócio-culturais da etnia Gallente, por exemplo, a um pensamento de Charles Taylor ao se referir ao conceito moderno de dignidade presente no contexto de muitas sociedades contemporâneas:

[...] temos a noção moderna de dignidade, que hoje possui um sentido universalista e igualitário. Daí falamos em <<dignidade dos seres humanos>> ou dignidade de cidadão. Baseia-se na premissa de que é comum a todas as pessoas (TAYLOR, 1994, p. 47).

Para o pensador, a dignidade é a busca da igualdade entre as pessoas, que estas sejam reconhecidas individualmente por outrem por meio de suas respectivas identidades; não sendo menosprezadas ou desconsideradas pela sociedade na qual vivem. Os Gallentes do jogo possuem estes valores resignificados no contexto sócio-cultural do jogo. Seus perfis de comportamentos e atitudes descritos na história de EVE, indicam que tais perfis foram considerados pelos criadores do jogo ao conceberem a estrutura social e política dos impérios e seus indivíduos.

Somados aos aspectos sócio-culturais e históricos do mundo cotidiano (real), EVE ainda aborda o tema da ficção científica, muito recorrente na literatura e no cinema (figs. 19). É provável que os game designers deste jogo, buscaram tais referências em histórias ficcionais famosas que apresentavam o espaço como conquista do homem e suas naves que desafiavam as leis da física e da engenharia mecânica. Além disso e/ou descobertas de mundos com seres fantásticos tais como 2001 – Uma Odisséia no Espaço que se tornou notória por meio do filme de Stanley Kubrick, em 1968; a trilogia de Guerra nas Estrelas, dirigida por George Lucas; seriados de TV da década de 1980 (Galactica e Jornada nas Estrelas dentre outros).



Fig. 19. Exemplo de nave (crusader) em EVE.

Um exemplo onde podemos verificar esta referência do cinema de ficção científica está nos implantes cerebrais (fig. 20) existentes no jogo. Inúmeros filmes abordaram estas questões. Os implantes nos filmes tinham várias funções: aprimorarem a performance (física ou mental) do indivíduo implantado; servirem de rastreadores ou identificadores; substituírem membros ou órgãos do corpo do indivíduo.



Fig. 20. Lista de implantes na personagem.

Embora EVE tenha sido desenvolvido por game designers islandeses que possuem em sua cultura muitas características e costumes específicos, tais elementos encontrados no jogo, fazem parte do imaginário de muitas sociedades por sua popularização. A tecnologia e conquista espacial sempre foram conquistas almejadas pelo homem. Podemos citar como exemplo, a Guerra Fria, ocorrida entre Os EUA e a antiga União Soviética. Uma guerra por disputa de superação tecnológica e conquista do espaço (que culminou com a chegada do homem à Lua). Ou ainda, as imagens, fotografias e ilustrações do espaço e suas constelações muito divulgadas pela NASA e observatórios, habitam o imaginário dos fãs de ficção científica, de cientistas e pesquisadores. Encontramos nas interfaces do jogo (figs. 21 e 22), estas representações resignificadas para o contexto de um universo espacial fictício.

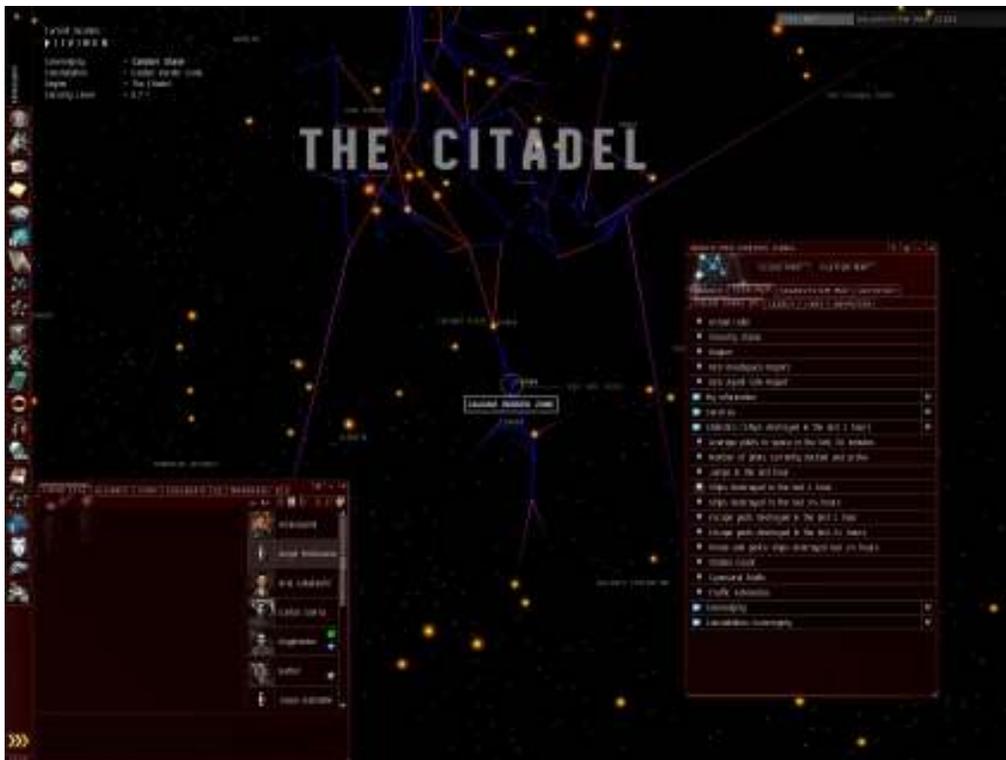


Fig. 21. Interface com mapa e rota de viagem espacial.



seu conhecimento, aprendizado e habilidades ao clone. No entanto, por existirem clones de níveis diferentes, quanto mais conhecimento e habilidades, mais potente deve ser o clone adquirido. Desta maneira, o clone passa a representar o personagem assumindo suas características e funções.

*EVE* permite muitas escolhas desde seu início. O jogador pode construir personagens dentre as cinco etnias que constituem os impérios. Pode determinar a profissão de seu personagem, realizando assim um desejo que dificilmente ele realizaria em seu mundo cotidiano. Ele pode tornar-se um importante militar ou um comerciante de sucesso, por exemplo. No universo do jogo, o jogador pode conquistar a fama, o poder e realizar atos heróicos em um período de tempo muito diferente ao do mundo “real”. O personagem é representado graficamente por meio de um *avatar* que pode ser modelado pelo jogador. No entanto, este *avatar* é somente um retrato do rosto do personagem e tem a função de estabelecer algumas características de perfil, de acordo com a escolha inicial de sua etnia, como podemos ver na figura 23 a seguir.

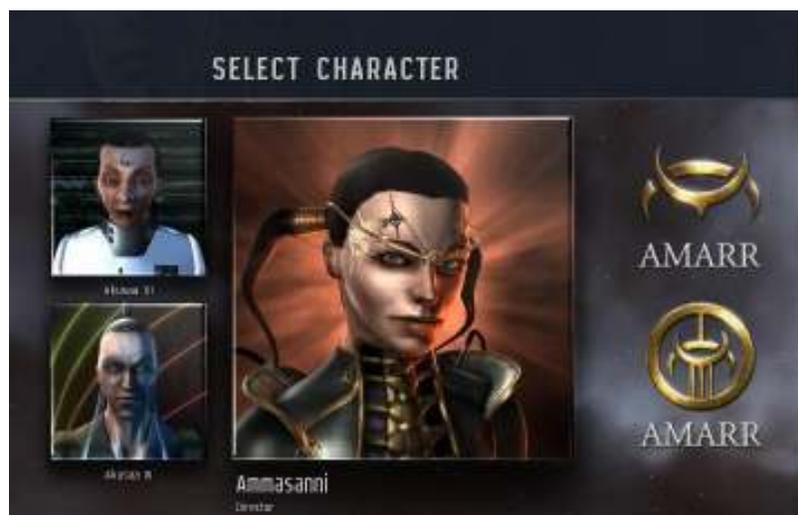


Fig. 23. *Avatar* da personagem Ammasanni.

Como já foi apontado neste capítulo, o jogador interpreta um personagem tanto no RPG quanto no MMORPG. Murray cita um exemplo sobre os bailes de máscaras renascentistas que contribui com a compreensão deste caráter interpretativo. A autora afirma que

A máscara estabelece o limite da realidade de imersão, e indica que estamos interpretando um papel e não atuando com nossa identidade real (MURRAY, 1999, p. 126).

Ao utilizar uma máscara, o indivíduo pode esconder-se e não relevar sua verdadeira identidade. Na verdade, o intuito da máscara é este. A máscara vela a identidade do sujeito sem deixar transparecer suas expressões faciais. Ela confere ao sujeito a possibilidade de demonstrar outras características ou identidade de uma nova *persona* (pessoa/ personalidade) imaginada por ele. No baile, o indivíduo imerge em uma nova *persona* por meio da máscara. Assume temporariamente esta personalidade, podendo agir de modo completamente distinto de si mesmo. O mesmo ocorre com o jogador ao interpretar um personagem. A representação do personagem por meio do *avatar* tem o mesmo atributo da máscara. Este é o motivo de ser um mundo fictício (imaginado) onde o jogador realiza ações e tem comportamentos muito distintos de sua vida cotidiana.

Todas as possibilidades de movimentação e ações são realizadas a partir da espaçonave comandada por este personagem criado. Assim, o verdadeiro personagem do jogo é a espaçonave. A nave é composta por três camadas (fig. 24) básicas onde o usuário pode interferir. A primeira camada – interna – apresenta os painéis de comando. A camada intermediária – de defesa do

usuário – possui a estrutura de proteção da nave e seus equipamentos. Finalmente, na camada externa – de ataque do usuário – localizam-se as armas para ataque ou combate. Em sua evolução no jogo, o usuário tem opção de compra de diferentes modelos de espaçonave, para utilizá-las em situações específicas, conforme sua necessidade ou intenção, podendo agregar equipamentos.



Fig. 24. Painel demonstrativo das camadas de uma nave.

Para Salen e Zimmerman (2004) o design faz com que os elementos do jogo tornem-se explicitamente significativos, a partir do ambiente proposto. Podemos compreender esta colocação dos autores quando o designer, ao projetar o jogo, promove a experiência do usuário, por meio de interação deste usuário com os elementos do jogo. Conseqüentemente, estes elementos passam a ter uma função e um significado específicos conforme a

experimentação e o aprendizado do jogador neste ambiente. O aprendizado do jogador ocorre por meio de um processo contínuo, conforme sua experiência prática ao longo do tempo, da mesma maneira como ocorre na vida real do ser humano. Podemos identificar na interface com as camadas da nave da figura 24 que os símbolos dispostos, embora representem objetos e informações de um mundo tecnológico e científico, possuem características reconhecíveis e associáveis às suas funções pelos jogadores. A camada de proteção da nave, por exemplo, podemos ver uma imagem de escudo semelhante aos utilizados por cavaleiros medievais.

As naves de EVE possuem uma estrutura básica de acordo com suas propriedades de uso mas podem ser construídas ou complementadas pelos jogadores. Muitas trazem algumas características orgânicas. Estas características podem ser vistas em referências como a anatomia de animais e as formas sinuosas e arredondadas encontradas em elementos da natureza, reconhecidos e possíveis de se identificar pelo indivíduo em seu mundo cotidiano. Podemos reconhecer estas características nas figuras 25, 26, 27a e 27b a seguir:

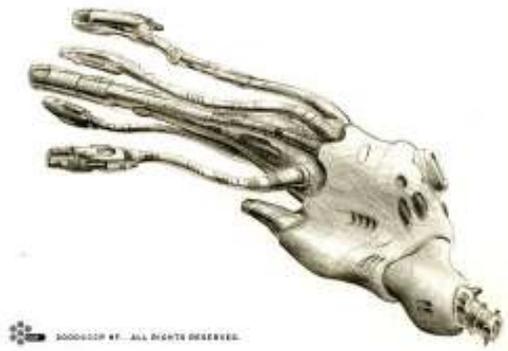


Fig. 25: *Concept art* de nave para EVE (características de uma lula marinha).



Fig. 26. *Concept art* de nave para EVE (características de um gafanhoto).



Fig 27a. Nave de EVE (formato de um casco de besouro).



Fig. 27b. Nave de EVE (formato de um caso de besouro).

Notamos que o *concept art*<sup>35</sup> para jogos em geral, busca o contexto do mundo real e seus elementos como referências. A exemplo do pensamento de Huizinga (2004), verificamos a adoção de referências do mundo real, classificada como imaginação, ou seja, verificamos o designer codificando um elemento conhecido de seu cotidiano em um elemento que passa a fazer parte do imaginário coletivo. Os exemplos aqui mostrados de concepção das formas das naves (insetos e animais marinhos) também são recorrentes em outros ambientes e narrativas de ficção científica. O homem busca as formas encontradas na natureza e em seu entorno para comporem ao seu mundo da imaginação.

Assim como as naves, é possível produzir praticamente tudo existente dentro do mundo de EVE, desde naves, peças para as naves, armas ou então objetos para serem vendidos, conseguindo dessa forma arrecadar dinheiro, dentro do jogo. Lembrando que, o EVE possui uma complexa economia totalmente gerada pelos jogadores (fig. 28). Para a produção dos artefatos existe um item indispensável e necessário para viabilizar o mesmo. Trata-se dos BPOs (Blue Print Original). Os BPOs contém todas as informações necessárias para se construir o objeto desejado, assim como a quantidade de minério necessária, o tempo preciso de produção e quantas unidades são capazes de serem produzidas em apenas um único ciclo. Os minérios que podemos comparar ao ouro são obtidos pelos jogadores que trabalham como mineradores.

---

<sup>35</sup> Em projeto de jogos, é comum o uso do termo *concept art* ou somente *concept* para os estudos e esboços de cenários, personagens, objetos e outros elementos visuais para o jogo.



Fig. 28. Interface de contrato.

Conforme se verifica no jogo, sua estrutura econômica se assemelha muito com o ambiente capitalista do mundo cotidiano. As corporações do jogo equivalem às corporações e empresas deste mundo “real” onde entram em disputas e concorrências visando seu crescimento e lucros. Novamente encontramos características do mundo cotidiano resignificados para o contexto do jogo. Esta concorrência acirrada entre as empresas capitalistas está presente em quase todas as nações do mundo (“real”) globalizado.

Para que o personagem possa se aprimorar e alcançar assim suas expectativas e objetivos desejados, a estrutura de EVE oferece também habilidades a serem aprendidas pelos personagens, conforme sua estratégia e escolha de profissão. Quanto mais o personagem treina suas habilidades, estas aumentam exponencialmente, podendo levar em alguns casos, semanas

(contadas em tempo real, de acordo com o mundo cotidiano, externo ao jogo) para que o personagem possa subir de nível.

No EVE existe a possibilidade de trabalho e assim manter uma renda para empreender dentro do jogo. Os trabalhadores ficam geralmente dentro das corporações onde os indivíduos são selecionados por suas funções. A medida que o personagem suas tarefas, suas habilidades aumentam, porém aumentam apenas dentro de sua respectiva área de trabalho. As habilidades, que seguem o lema de “conhecimento é poder”, são umas das características mais importantes para o crescimento de um personagem no jogo. Estas habilidades podem ser escolhidas conforme as necessidades e profissão do personagem, não sendo impostas ou restritas a cada etnia ou profissão. Este processo perdura até o momento em que essas corporações partem para uma missão com seu grupo de trabalhadores, cada qual de uma área profissional. Cada personagem deve exercer sua função na qual se especializou. Um minerador será um bom minerador e nunca poderá ser um bom lutador.

As corporações são formadas por um grupo de personagens com o mesmo objetivo. Participar de uma corporação é a maneira mais fácil e eficiente de socialização do jogo. As corporações são como famílias onde os membros desenvolvem uma atividade de cooperação e de ensino-aprendizado mútuos. Também é o local onde os personagens interagem socialmente, podendo estabelecer conversas por meio do sistema de *chat* do jogo.

De acordo com Salen e Zimmerman (2004, p. 462), esta socialização entre jogadores é muito importante. “Um jogo significativo pode ser estruturado como um fenômeno social”. Para o jogador, socializar em jogos como EVE trazem benefícios e contribui para o crescimento no jogo. Muitos dos desafios e tarefas a serem superados, só são possíveis quando realizados em equipe. Somente dentro das corporações o personagem terá acesso a inúmeros recursos que dificilmente conseguirá sozinho. Além disto, pertencer a um grupo faz com que o indivíduo seja identificado e reconhecido por seus pares. O mesmo ocorre na vida cotidiana entre amigos, familiares e colegas de trabalho.

Atualmente, existem milhares de corporações, cada uma com suas próprias características, qualidades, defeitos, pontos fortes e pontos fracos. Um fato interessante a ser citado é a possibilidade de guerras entre as corporações. Para se iniciar uma guerra entre corporações é preciso pagar uma taxa inicial assim como uma taxa diária e um das possibilidades mais geradas por essa guerra é a possibilidade dos jogadores das corporações rivais, se atacarem sem sofrer as punições dos policiais. Por outro lado existem as alianças, um grupo de corporações que se unem com o mesmo propósito e ideal, fortalecendo assim seu império. É possível acontecer também uma guerra envolvendo alianças e corporações, assim, quando uma aliança entra em guerra todas as corporações presentes dentro desta, também estarão em estado de guerra. As alianças são as entidades mais poderosas dentro do jogo, além de possuir um forte vínculo com a política. As corporações, presentes ou não na aliança, sofrem grandes ameaças em comum. Esta ameaça, conhecida como Hangar Raiders, é formada por jogadores que invadem as corporações,

estando ela presente em alguma aliança ou não, e rouba-lhe informações vitais enfraquecendo assim toda a estrutura da corporação.

O jogador tem a possibilidade de estabelecer sua estratégia e realizar escolhas e caminhos, interagindo com os elementos propostos no jogo. Por meio destas decisões o usuário constrói, aos poucos, sua história e participação no "universo" proposto pelo jogo. É importante ressaltar que o jogador, no contexto deste jogo está a interpretar e representar o papel de um personagem. Huizinga nos oferece um pensamento de forma a complementar esta idéia. Segundo o autor

A função do jogo, nas formas mais elevadas que aqui nos interessam, pode de maneira geral ser definida pelos dois aspectos fundamentais que nele encontramos: uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa. Estas duas funções podem também por vezes confundir-se, de tal modo que o jogo passe a "representar" uma luta, ou, então, se torne uma luta para a melhor representação de alguma coisa (HUIZINGA, 2004, p. 16 e 17).

Compreendemos a partir desta afirmação, que o jogador, ao representar seu personagem está em busca da superação dos desafios propostos pelo jogo. Isto é o jogador, no papel do personagem está a lutar por suas conquistas e objetivos neste contexto específico. Entretanto é preciso considerar que nesta representação, o jogador antes, precisou compreender os significados dos desafios e traçar os objetivos (do personagem) a serem alcançados. E, necessariamente, resignificá-los para a interação de seu personagem com este universo virtual. Portanto, o jogador, por meio da interpretação de seu personagem, assume valores que podem ser diferentes dos seus na vida cotidiana. Valores estes, dentro de um sistema simbólico e significados

próprios do jogo. O personagem age e decide conforme uma nova e específica personalidade construída pelo jogador, distinta da personalidade e atitudes do jogador em seu mundo ordinário. No jogo, o jogador vivencia e experimenta a realidade do mundo do personagem, isto é, o mundo fantástico do jogo.

Podemos então, considerar que o jogador, ao assumir a personalidade do personagem, passa a ser o próprio personagem enquanto estiver no contexto do jogo. Este fato oferece uma experiência muito imersiva ao jogador, a partir que ele passa a interpretar seu personagem.

O tutorial do jogo é bem extenso. Porém, foi projetado pelos game designers de forma que o jogador tenha uma experiência agradável e possa imergir no ambiente do jogo por meio da interação proposta no próprio tutorial. Assim, o tutorial apresenta-se como uma fase experimental e de exploração dos aspectos principais do jogo por meio do *gameplay*, das interfaces gráficas e sonoras, das missões, regras principais e estratégias iniciais para a construção das características do personagem (comandante e nave). Após receber estas instruções, o usuário depara-se com o universo de EVE onde pode fazer suas escolhas e traçar aos poucos, seu destino dentro do jogo.

Os comandos do jogo são realizados por meio dos dispositivos do computador: mouse e teclado. Há três possibilidades de movimentação da nave. Por *point click* ao se selecionar um destino para a nave com o cursor, esta automaticamente vira na direção do destino determinado. Outra maneira de movimentar a nave para um destino desejado é por meio do painel de controle,

na interface. Este painel (fig. 30) possui símbolos distintos que indicam cada tipo de ação que o jogador deseje para deslocar sua nave. A terceira forma de movimentar a nave é por meio de outra interface que permite programar o destino da nave, escolhendo a localização dentre uma lista de locais possíveis daquele ponto onde a nave se encontra.



Fig. 29. Detalhe de interface de controle da nave.

As interfaces visuais de EVE foram concebidas de acordo acompanharem a temática do jogo. Possuem muitos controles para comandos e informações. O jogador pode escolher minimizá-los para uma melhor visibilidade da tela ou arrastá-los com o cursor do mouse. Todos os comandos de ações e itens possuem símbolos que os identificam, tornando a busca por um determinado

item ou comando, mais dinâmica. A tipografia nos revela um alinhamento com as características futurísticas do contexto do jogo, priorizando as fontes geométricas e sem detalhamentos que nos remete ao universo tecnológico e digital.

A câmera em EVE permite somente a visualização dos cenários como se o jogador fosse um observador. Em todas as telas de navegação, o jogador pode ver sua nave. No entanto, ele poderá movimentar esta câmera mudando seu ângulo de visão ou utilizando o zoom para aproximar ou afastar a imagem na tela.

Analisando os cenários e objetos de EVE, verificamos que o jogo possui um padrão gráfico visivelmente superior ao dos MMOs de hoje, com cálculos de luzes e sombras geradas em tempo real, inúmeros detalhes minuciosos presentes em cada nave espacial. A concepção gráfica possui também um sistema de gerador de partículas para enfatizar as explosões, colisões e tiros de armas. As construções de EVE, desde naves até plataformas de pouso, complexos, artefatos e armas seguem a mesma concepção visual, sofrendo influências de filmes de ficção científica como Guerra nas Estrelas, Jornada nas Estrelas, Blade Runner etc. (fig. 30).



Fig. 30. Plataforma de pouso do EVE.

O design de som também recebe atenção importante. Assim como no cinema de ficção científica, contrariando as leis da física, onde o som não se propaga no vácuo, *EVE* traz os efeitos sonoros para este ambiente.

A música do EVE tende a ir do minimalismo até o épico dependendo do momento no jogo. Durante as viagens pelo espaço de EVE a música, quase imperceptível, tem função de auxiliar a imersão do jogador dentro do universo do jogo. Já durante os momentos de batalhas, a emoção é tomada por conta das músicas épicas para ambientar a movimentação e ações com mais dinamismo. Sonoramente, as músicas tendem a utilizar instrumentos e ruídos sintetizados devido o conceito futurista do jogo, mesmo quando elas possuem

uma tendência clássica, os instrumentos reais como violino, cellos, trombone, dão lugar aos instrumentos virtuais. Já os inúmeros efeitos sonoros são basicamente utilizados de uma maneira muito similar aos outros jogos do gênero, ou seja, em clique de botões, passos, tiros etc.

Neste capítulo, fizemos uma análise do MMORPG EVE-Online sob o ponto-de-vista da linguagem do design que se manifesta como expressão do designer que se encontra em um determinado contexto sócio-cultural. O imaginário coletivo deste contexto é interpretado pelo designer que o ressignifica por meio de um projeto de design. Os conceitos e pensamentos dos capítulos anteriores foram identificados e associados aos elementos projetuais do jogo, bem como a interação do jogador com outros jogadores, estabelecendo redes sociais e a interação com o mundo da imaginação e da ficção de EVE. Nesta interação, o jogador está interpretando um personagem, podendo realizar um papel completamente distinto de sua vida cotidiana. Esta compreensão de seu personagem no contexto do jogo ocasiona a participação mais efetiva do jogador que pode construir sua própria história em EVE. Deste modo, ele imerge e vivencia o jogo em todas as suas possibilidades.

## **Considerações Finais**

## Considerações Finais

Ao longo desta dissertação pudemos conhecer e compreender por meio de Ernst Cassirer as relações do sistema simbólico que se formam a partir de um determinado contexto sócio-cultural e se tornam significativos para a construção do imaginário coletivo e individual. Verificamos que o homem estabelece por meio de um processo identitário os signos de seu imaginário. Estes signos possuem significados distintos conforme a interpretação de cada indivíduo em seu contexto sócio-cultural.

No entanto, segundo Paulo Roberto M. de Araújo este indivíduo tem antes a necessidade de reconhecer-se diante de sua comunidade e fazer-se reconhecido por meio de seu eu (*self*) individual. Esta identidade permite ao homem expressar-se por meio da linguagem expressiva e simbólica. A partir desta identidade é que o indivíduo pode relacionar-se com os objetos atribuindo-lhes seus significados particulares. Deste modo podemos compreender que o homem necessita das representações simbólicas para dar significado à sua própria existência. É por meio destas representações simbólicas significativas que ele constrói sua cultura e suas referências.

Encontramos por meio de Johan Huizinga um pensamento que nos revela que o jogo em suas diversas formas de manifestações sempre esteve presente na cultura da sociedade. Ele se apresenta por meio de uma representação de aspectos e comportamentos estabelecidos e identificados na coletividade. Também se caracteriza como expressão decorrente de uma interpretação do

indivíduo. Desta maneira compreendemos o jogo como uma representação da vida, das atitudes, do comportamento e dos valores de uma sociedade. No entanto, os jogos se diferenciam do contexto da vida cotidiana e podem ser considerados elementos lúdicos. Estas idéias encontram lastro no pensamento de Huizinga, Danill Elkonin, Hans-Georg Gadamer e Marshall McLuhan que abordam o jogo como um elemento cultural sempre presente nas sociedades.

A partir dos significados existentes em uma determinada sociedade, o designer pode interpretá-los para então, propor uma resignificação deste sistema simbólico. Esta resignificação ocorre por meio do projeto de design. Compreendemos que o design se trata de uma linguagem expressiva porque envolve os processos construtivos do imaginário e confere relações subjetivas e emocionais aos objetos. O designer estabelecerá novos significados em seus projetos e estes, por sua vez, serão interpretados e resignificados pelo sujeito (consumidor, usuário, interator).

A partir da compreensão do design como uma linguagem expressiva, estudamos suas características na contemporaneidade onde se desenvolveram novas propostas de ambientes considerados ambientes virtuais. Verificamos por meio de Mônica Moura, Arlindo Machado e Lev Manovich que estes ambientes são construídos a partir da convergência de diferentes mídias e elementos, encontrados anteriormente em campos distintos como o do cinema, da animação, da TV, da literatura, da fotografia dentre outros. Este novo ambiente, denominado hipermídia, leva o sujeito (agora interator e não mais somente um expectador ou usuário) a um mundo virtual onde ele pode interagir com os elementos do ambiente e com outros indivíduos, levando-o a um

estado imersivo. Esta convergência de mídias possibilita ao interator uma nova experiência com uma infinidade de trajetórias a serem exploradas onde os elementos tais como imagens estáticas e dinâmicas, animações, sons, música, textos e hipertextos, podem ser recompostos, sobrepostos e interpretados de diferentes maneiras, conforme a percepção do interator. Estas interações são possíveis por meio das interfaces propostas no sistema da hipermídia.

Pudemos verificar que os jogos eletrônicos, de acordo com suas características podem ser considerados sistemas hipermidiáticos onde é proposto ao interator/jogador um ambiente interativo que possibilita uma narrativa aberta ao realizar as ações e obter respostas que o levam à novas ações e desafios. Ainda, compreendemos os jogos eletrônicos como um ambiente que possui um sistema de regras que determinam as possibilidades e limitações dos jogadores. As regras permitem e norteiam as interações no jogo.

Ao final deste trabalho, verificamos que alguns gêneros de jogos (RPG e MMORPG) propõem ao jogador um universo distinto do seu mundo cotidiano onde ele pode vivenciar uma outra realidade (virtual) e interpretar um personagem, representando por meio dele, valores, atitudes, comportamentos e personalidade diferentes de si próprio. Nestes jogos, o jogador ao interpretar um personagem, assume a identidade do personagem e assim, imerge na experiência oferecida pelo mundo imaginário do jogo.



## BIBLIOGRAFIA:

ANDRADE, Flávio. Possibilidades de uso do RPG.

Disponível em: <<http://www.historias.interativas.nom.br/educ/rpgtese.htm>>  
acesado em 14/06/2007.

ANDRADE, Luiz Adolfo de. **A Corporalidade do RPG Inscrita no Design do Jogo Eletrônico**. Trabalho apresentado ao GT04 “Criação e Poéticas Digitais”, XV Encontro Anual da Compós. Bauru: UNESP, 2006.

ARAUJO, Paulo Roberto M. **Charles Taylor: para uma Ética do Reconhecimento**. São Paulo: Edições Loyola, 2004.

ARGAN, Giulio Carlo. **Projeto e Destino**. 1ª edição. São Paulo: Editora Ática, 2001.

\_\_\_\_. **A Crise do Design**. *In: História da Arte como História da Cidade*. 4ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

AZEVEDO, Wilton. **Hiperdesign: uma cultura do acesso**.

Disponível em:  
<<http://arteonline.arq.br/museu/ensaios/ensaiosantigos/wilton.htm>> acessado  
em 15/06/2007.

BARTHES, Roland. **Elementos de Semiologia**. 16ª ed. São Paulo: Cultrix, 2006.

\_\_\_\_. **Crítica e Verdade**. 3ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2003.

\_\_\_\_. **A Aventura Semiológica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BASSANI, Patrícia B. Scherer; MARTINS, Rosemari Lorenz. **Produção de jogos interativos: um espaço de construção hipertextual coletiva**. Artigo apresentado no 4º Simpósio Internacional de Informática Educativa, 2002. Disponível em: < <http://www-gist.det.uvigo.es/~ie2002/actas/paper-208.pdf>>

BAUDRILLARD, Jean. **A Sociedade de Consumo**. Lisboa: Edições 70, Lda., 2003.

\_\_\_\_. **O Sistema dos Objetos**. 4ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2002.

BENJAMIN, Walter. **Brinquedo e Brincadeira. Observações sobre uma Obra Monumental**. *In: Obras escolhidas – magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996.

BOLZAN, Regina de F. F. de Andrade. **O Aprendizado na Internet Utilizando Estratégias de Role Playing Game (RPG)**. Tese de Doutorado em Engenharia de Produção – UFSC, 2003.

BOMFIM, Gustavo Amarante. **Notas de Aula Sobre Design e Estética**. Rio de Janeiro: Departamento de Artes & Design – Laboratório da Representação Sensível, 2001.

\_\_\_\_. **Fundamentos de uma Teoria Transdisciplinar do Design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação**. *In: Estudos em Design V*. Nº 2. Rio de Janeiro: Associação de Ensino de Design do Brasil, 1997.

BÜRDEK, Bernhard E. **Diseño. Historia, Teoría y Práctica del Diseño Industrial**. 3ª edición. Barcelona: Editorial Gustavo Gilli, 2002.

BURKE, Peter. **O que é História Cultural?** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda., 2005.

\_\_\_\_. **Testemunha Ocular – História e Imagem**. Bauru: EDUSC, 2004.

CAILLOIS, Roger. **Man, Play and Games**. Illinois: University of Illinois Press, 2001.

CASSIRER, Ernst . **Ensaio Sobre o Homem**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

\_\_\_\_. **A Filosofia das Formas Simbólicas. Vol. I – A Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

COUTO, Rita M. & OLIVEIRA, Alfredo J. **Por uma Metodologia Interdisciplinar**. In: **Formas do Design**. Rio de Janeiro: 2AB, 1999.

**CCP Games**. Site Oficial. Disponível em <<http://www.ccpgames.com>  
acessado em 27/09/2006

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma Introdução à História do Design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

\_\_\_\_. **Design, Cultura Material e o Fetichismo dos Objetos**. In: **Arcos: Design, Cultura Material e Visualidade, I**. Rio de Janeiro: Programa de Pós Graduação em Design ESDI, 1998.

DORFLES, Gillo. **Introdução ao Desenho Industrial**. Lisboa: Edições 70, Lda., 2002.

\_\_\_\_. **O Devir das Artes**. 1ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

DORMER, Peter. **Os Significados do Design Moderno - A Caminho do Século XXI**. Portugal: Centro Português de Design, 1995.

**Dungeons & Dragons**. Site Oficial.

Disponível em: <<http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/whatisdnd>  
acessado em 13/06/2007

ECO, Umberto. **Como se faz uma Tese**. 18ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2003.

ELKONIN, Daniil B. **Psicologia do Jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

ESCOREL, Ana Luisa. **As Linguagens do Design**. *In: O Efeito Multiplicador do Design*. 2ª ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2000.

**Eve-Online**. Site oficial. Disponível em <<http://www.eve-online.com>> acessado em 27/09/2006

FULLERTON, Tracy; SWAIN, Chris; HOFFMAN, Steven. **Game Design Workshop: Designing, Prototyping and Play Testing Games**. Oxford: Focal Press, 2004.

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e Método I – Traços Fundamentais de uma Hermenêutica Filosófica**. 6ª edição. Rio de Janeiro: Vozes, São Paulo: Editora Universitária São Francisco, 2004.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as Novas Mídias – Do Game à TV Interativa**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.

HOEZEL, Carlos Gustavo Martins. **Design Ergonômico de Interfaces Gráficas Humano Computador: um Modelo de Processo**. Tese de Doutorado em Engenharia de Produção. Universidade Federal de Santa Catarina, 2004.

HORKHEIMER, Max e ADORNO, Theodor. **A Industrial Cultural – O Iluminismo como Mistificação de Massas**. *In: Teoria da cultura de massa*. 5ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

HUGHES, John. **Therapy is Fantasy: Roleplaying, Healing and the Construction of Symbolic Order**.

Disponível em: <[http://www.rpgstudies.net/hughes/therapy\\_is\\_fantasy.html](http://www.rpgstudies.net/hughes/therapy_is_fantasy.html)>

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens – O Jogo como Elemento da Cultura**. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface – Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda., 2001.

JUUL, Jesper. **Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: MIT Press, 2005.

\_\_\_\_\_. **The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness**. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>> acessado em: 16/04/2007.

\_\_\_\_\_. **Introduction to Game Time / Time to play - An examination of game temporality**. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>> acessado em: 16/04/2007.

\_\_\_\_\_. **Without a Goal On open and expressive games**.

Disponível em: < <http://www.jesperjuul.net/text/withoutagoal/>> acessado em 03/07/2007

KELLY 2, R. V. **Massively Multiplayer Online Role-Playing Games – The People, the Addiction and the Playing Experience**. North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2004.

KELMAN, Nic. **Video Game Art**. New York: Assouline Publishing, 2005.

KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games – From Pong to Pokémon and Beyond – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World**. New York: Thre Rivers Press, 2001.

KOHLER, Chris. **Power-UP – How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life**. Indianapolis: BradyGames, 2005.

LANDOW, George P. **Hypertext: the Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1992.

LÉVY, Pierre. **A Inteligência Coletiva – Por uma Antropologia do Ciberespaço**. 4ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

\_\_\_\_. **Cibercultura**. 2ª ed. São Paulo: Editora 34 Ltda., 2000.

LÖBACH, Bernd. **Design Industrial - Bases para a Configuração dos Produtos Industriais**. 1ª ed. São Paulo: Editora Edgard Blücher Ltda, 2001.

LUCIE-SMITH, Edward. **Os Movimentos Artísticos a Partir de 1945**. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

MACHADO, Arlindo. **O Sujeito na tela - Modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

\_\_\_\_. **Máquina e Imaginário: o Desafio das Poéticas Tecnológicas**. 3ª ed. São Paulo: EDUSP, 2001.

MALDONADO, Tomás. **Design Industrial**. Lisboa: Edições 70, Lda., 1991.

MANOVICH, Lev. **Imagine Future**, 2006.  
Disponível em: < <http://www.manovich.net/>> acessado em 03/07/2007.

\_\_\_\_. **The Language of New Media**. Cambridge (MA): MIT Press, 2001.

\_\_\_\_. **An Archeology of a Computer Screen**. Artigo publicado no Kunstforum Internacional, Alemanha, 1995.  
Disponível em: < [http://www.manovich.net/TEXT/Digital\\_nature.html](http://www.manovich.net/TEXT/Digital_nature.html)> acessado em 10/05/2007.

MANZINI, Ezio. **A Matéria da Invenção**. Porto: Centro Português de Design, 1993.

MEADOWS, Mark Stephen. **Pause & Effect – the Art of Interactive Narrative**. Indiana: New Readers, 2003.

MILLER, Carolyn Handler. **Digital Storytelling – A Creator’s Guide to Interactive Entertainment**. Oxford: Focal Press, 2004.

MOURA, Monica Cristina de. **Design de Hipermídia**. Tese de Doutorado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2003.

MURRAY, Janet Horowitz. **Hamlet em la holocubierta**. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1999.

NESTERIUK, Sérgio. **A narrativa do jogo na hipermídia: a interatividade como possibilidade comunicacional**. Dissertação de Mestrado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2002.

NIEMEYER, Lucy. **Design no Brasil: Origens e Instalação**. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.

NORMAN, Donald A. **Emotional Design: Why we love (or hate) everyday things**. New York: Basic Books, 2004.

PANOFSKY, Erwin. **Significado nas Artes Visuais**. 3ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2002.

PARENTE, André (org.). **Imagem Máquina – A Era das Tecnologias do Virtual**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

POYNOR, Rick. **No Mas Normas - Diseño gráfico posmoderno**. Barcelona: Editorial Gustavo Gilli, 2003.

PREECE, Jennifer. **Design de Interação – Além da Interação Homem-Computador**. Porto Alegre: Bookman, 2005.

RODRIGUEZ, Hector. **The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens.**

Disponível em: <<http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues>> acessado em 14/04/2007.

ROUSE III, Richard. **Game Design – Theory and Practice.** 2<sup>nd</sup>. edition. EUA: Wordware Publishing, Inc., 2001.

RUSH, Michael. **Novas Mídias na Arte Contemporânea.** 1<sup>a</sup> ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. (editors). **The Game Design Reader – A Rules of Play Anthology.** Cambridge: The MIT Press, 2006.

\_\_\_\_. **Rules of Play – Game design fundamentals.** Cambridge: The MIT Press, 2004.

SANTOS, Antonio Raimundo dos. **Metodologia Científica – A Construção do Conhecimento.** 6<sup>a</sup> ed. Rio de Janeiro: DP&A editora, 2004.

SATO, Adriana Kei Ohashi. **Design de Jogo: imaginário, cultura e significação.** In: SILVA, Jofre (org.) **Design, Arte e Tecnologia – Espaço de Trocas.** São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi / Edições Rosari / PUC Rio, 2006.

TAYLOR, Charles. **Multiculturalismo.** Lisboa: Instituto Piaget, 1994.

TEWS, Rebecca R. **Archetypes on Acid.** In: **The Medium of the Video Game.** Texas: University of Texas Press, 2001.

WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard (editors). **The Video Game Theory Reader.** New York: Routledge, 2003.