

A PERCEPÇÃO NA REALIDADE VIRTUAL DOS VIDEOGAMES DE GUERRA: UM OLHAR FENOMENOLÓGICO.

Marcelo Meneghetti¹

Resumo

Os videogames de guerra jogados em 1ª pessoa proporcionam uma vivência com características comuns à experiência proporcionada pelos ambientes de Realidade Virtual, o que deu origem ao nosso projeto de pesquisa. O objetivo principal é explicitar a experiência daquele que joga videogame de guerra em primeira pessoa. Mais especificamente, pretendemos explicitar, na perspectiva do sujeito que joga, a percepção de si mesmo, do espaço do jogo, do uso das armas e outros objetos situados no espaço do jogo, da relação do corpo físico com o corpo virtual por meio dos dispositivos periféricos do computador — mouse, teclado, monitor e fones de ouvido, do próprio pensamento quando em equipe e das suas emoções e reações durante o jogo. Nossa abordagem, tanto teórica, quanto metodológica, norteia-se pela Fenomenologia da Percepção, de Maurice Merleau-Ponty. O *corpus* da pesquisa é o videogame Counter Strike.

Palavras-chave

Videogames, guerra, realidade virtual, fenomenologia, percepção

¹ Mestrando em Comunicação Social – UNIP. Orientação: Prof. Dr. Eunice Vaz Yoshiura

Introdução

O espaço físico sempre foi o meio de manifestação da existência do ser humano, palco de suas percepções, emoções, vivências, do seu agir e interagir. É por meio dele, espaço físico, que o ser humano se constrói e reconstrói em todos os momentos. Na última década do século XX e neste início de século, o mundo viu — e vê — as atenções do ser humano voltarem-se para um novo tipo de espaço, menos físico, mas não, necessariamente, menos real enquanto meio de interações: o computador, o hiperespaço e suas diferentes manifestações, como por exemplo, os videogames. O vertiginoso desenvolvimento tecnológico, a convergência das mídias, com produtos inéditos como TV com internet, celular que filma e fotografa, computador de mão com GPS, entre outros, permite-nos testemunhar a dinâmica de adaptação da sociedade a essa revolução tecnológica, através de sua própria revolução comportamental. O computador pessoal multimídia potencializou a mania dos videogames, antes restrita à TV acoplada a um console, acrescentado mais proximidade da tela, mais movimento, maior nível de interatividade entre jogador e máquina e, na esteira de seu desenvolvimento, apropriando-se do conceito de Realidade Virtual no ato de jogar. Por meio dos novos videogames, há um novo espaço, não físico, por onde se percebe, se experimenta emoções, se interage e se manifesta. Um novo espaço que, mesmo não sendo fisicamente real, talvez possa nos modificar assim como o espaço físico o faz. O desenvolvimento da tecnologia das placas gráficas “3D” nos computadores propiciou o surgimento de um novo tipo de entretenimento: os jogos de guerra em 1ª pessoa. O termo se auto-explica, no sentido de que a tela do computador assume a posição do olho humano (o monitor “é os olhos do jogador”) e o jogador-soldado, enquanto imerge psicologicamente nos limites da tela, vai abstraindo-se

aos poucos do seu espaço físico e passa a vivenciar a “realidade virtual” da guerra. Enquanto joga, ele “é” a tela. Em seu livro *Corpo e Comunicação* (2004), Lúcia Santaella explora essa interação psíquica e sensorial entre usuário e cybermídia, a que chama de POLISSENSORIALIDADE. Este novo tipo de entretenimento potencializa ainda mais o nível de imersão no espaço virtual, as percepções, emoções e interações.

Dentro do tema “guerra”, porém, os jogos diferenciam-se pela aproximação ou distanciamento da realidade. Assim como na dramaturgia, eles se apropriam de recursos literários em sua narrativa, distinguindo-se como jogos de realismo, ficção científica, épicos, históricos, realismo fantástico etc. O que focalizamos, no momento, são os jogos com proximidade temática com a realidade, mais especificamente com ambientação em Terrorismo, principalmente pela atualidade do tema.

Vale ressaltar que os cenários idealizados com softwares de desenho e animação 3D, muitas vezes, imitam em detalhes os lugares verdadeiros de batalhas ocorridas, ou de lugares potencialmente violentos, como cidades do oriente-médio, lugares da europa ou mesmo favelas brasileiras. As armas também são modeladas com base nas armas verdadeiras, refletindo o mais fielmente possível suas reações, sons, forma de recarregar a munição, velocidade de tiro, mira, etc. Alguns destes jogos são antecidos e intermeados por vídeos e clipes, nos mesmos moldes utilizados para motivar, insuflar coragem e levantar o moral das tropas verdadeiras.



Estes jogos estão entre os mais populares, graças nível intenso de envolvimento sensorial, emocional e psicológico que proporcionam ao jogador. Além disso, a ambientação terrorista acrescenta o realismo narrativo, que vem se somar ao visual e sonoro.. As batalhas virtuais são jogadas durante horas seguidas, não raro noites inteiras, proporcionando, virtualmente, uma das emoções mais intensas que o ser humano poderia experimentar — a última fronteira do limite social, moral e ético — que é matar ou ter a própria vida subtraída por alguém. Imersos neste espaço virtual, interagem entre si empunhando armas virtualmente reais. Resumindo, o desenvolvimento tecnológico possibilitou à realidade virtual condições extremas de aproximação com a realidade, proporcionadas pela qualidade da imagem e do som , o estilo de jogo eletrônico em primeira pessoa, a narrativa realista e a proximidade do monitor junto aos olhos do jogador — em média 50cm.



Diante deste realismo, aliado às emoções extremas causadas pela temática desses tipos de jogos e pelo uso de estratégias de matar e morrer, e também pela preocupação de como isso pode afetar o jogador, emergem as questões: 1) Como atua a percepção na experiência de jogar videogames de guerra? 2) Essa experiência pode ser vista como uma vivência da realidade? 3) Ela nos afeta o sujeito positiva ou negativamente? 4) No ambiente do jogo, a percepção de si e

do espaço ocorre como na realidade? 5) Que tipo de emoções e reações imediatas esta experiência desencadeia e por que?

A partir dos questionamentos colocados acima, delinea-se como hipótese da pesquisa a afirmação de que a experiência proporcionada por jogos eletrônicos de guerra na primeira pessoa se processa, na subjetividade do sujeito, de modo semelhante à vivência da realidade.

Desejamos descobrir de que forma o universo virtual de guerra, presente neste tipo de entretenimento, pode influenciar a percepção daqueles que vivenciam diariamente estes jogos, imersos neste mundo, a fim de contribuir para um melhor entendimento de como, e se, a realidade virtual pode afetar ou influenciar nossa percepção do mundo real.

A Fenomenologia da Percepção no espaço virtual

Essa vivência proporcionada pela realidade virtual, este “entrar e sair” dos espaços virtualmente criados, esta adaptação, tanto perceptiva, quanto motora realizada pelo conjunto humano quando adentra o mundo virtual, suas dimensões e objetos, encontrou acolhida para nossa compreensão teórica, no pensamento de Maurice Merleau-Ponty. Sua obra, Fenomenologia da Percepção, foi um dos marcos do questionamento existencialista à tendência racionalista que dominou o início do século XX.

Discípulo de Husserl, filósofo considerado o “pai” da fenomenologia, Merleau-Ponty contribui com a idéia da intencionalidade do ser humano, mas com um caráter mais instintivo e menos transcendental que o idealizado pelo filósofo alemão. A idéia central da Fenomenologia da Percepção é a de que o ato de perceber não está em acolher, com o conjunto sensorial, um mundo pré-existente, mas sim construí-lo, a partir da subjetividade daquele que o percebe. No pensamento do autor, a perspectiva desloca-se para o próprio corpo, que constrói, a partir das sensações, o mundo percebido. É para ele que a percepção direciona primeiramente suas informações, antes que o cérebro racional possa se dar conta. O corpo, segundo Merleau-Ponty, tem sabedoria própria, se organiza e se adapta de forma contínua ao ambiente à sua volta. Sentir, perceber, passa a ter uma significação vital na relação com o mundo. Uma relação mais plena e anterior ao “preconceito” que o mundo objetivo tem em relação às coisas.

A primeira parte da Fenomenologia da Percepção apresenta o papel do corpo, da expressão corporal, da sexualidade e da fala. Na segunda parte, a que mais nos interessa, coloca esse corpo no espaço,

na relação com as coisas e com as pessoas. É aqui que desenvolve a sua teoria geral da percepção, elevando o corpo à condição de protagonista na apreensão deste mundo. Na parte final de sua obra, fala da natureza da consciência e rejeita a idéia de ela seria pura, transparente, “consciente” de si mesma, mas também recusa a inconsciência. Novamente aqui, o ser tem relação com o seu corpo e para ser ou estar, o faz preservando a liberdade do corpo tomar consciência do mundo.

É neste sentido que entendemos ser a Fenomenologia da Percepção, o alicerce de reflexão ideal para a nossa pesquisa. Antes de raciocinarmos sobre a Realidade Virtual dos Videogames, é necessário senti-la, apreende-la nas informações que ela pode transmitir ao nosso corpo real — e por que não dizer, virtual — nos diversos tipos de sinais que podem ser captados pelo nosso conjunto perceptivo.

Counter Strike

O Counter Strike é ambientado com a temática da guerra pós- virada do milênio: o Terrorismo. Pode-se jogar sozinho ou com adversários em rede. No primeiro caso, se o jogador optar por jogar sozinho, o jogo se encarrega de criar o restante da equipe e os adversários, em grupos de até oito por equipe. Os objetivos variam de acordo com a Arena de jogo escolhida (v. exemplos acima) em missões que duram 4 minutos, mas basicamente dividem-se em: Armar / Desarmar bombas; Libertar reféns; Escoltar o VIP. É um jogo relativamente barato e, na sua versão mais comum, pode ser jogado na maioria dos computadores.

Caminhos teóricos e metodológicos

Optamos pelo próprio método fenomenológico, da forma como Merleau-Ponty o fez, ao relatar a percepção do mundo à sua volta. Trata-se de pesquisa qualitativa, tendo como método de coleta de dados a experiência, a vivência, seguida de relato descritivo, numa das variações do método tradicionalmente adotado. A Fenomenologia da Percepção de Merleau-Ponty é uma base filosófica de pensamento a respeito do mundo que o cerca, e no qual o autor aplicou seu modo de ver. Tendo a subjetividade como princípio, utilizou o método que respeitasse essa filosofia na sua essência primeira. Merleau-Ponty mergulha na vivência dos espaços, deixando que seu próprio corpo seja objeto de pesquisa.

Por outro lado, a percepção no espaço virtual, principalmente num ambiente de guerra, não vem destituída de reações e emoções. Elas estão intrinsecamente ligadas à descoberta e à interação com o mundo em volta. A rigor, jogar é permanecer sentado, em aparente estado de relaxamento, como movimentos mínimos dos dedos e do pulso. Mas a breve observação nos leva a verificar reações e emoções de quem não está simplesmente sentado, nem em estado de relaxamento, pelo contrário. Encontramos em António Damásio um alicerce de pensamento que nos permite compreender as emoções e reações daquele que joga e o que ocorre com seu sistema nervoso.

Aplico o método metodológico da Fenomenologia da Percepção ao investigar minha percepção do espaço virtual. Assim como Merleau-Ponty se auto-pesquisou quanto descreveu os fenômenos, tal como lhes pareciam, também o faço, adentrando o espaço virtual do jogo Counter Strike durante dois meses, duas a três vezes por semana, 60 minutos por dia. Jogo sozinho e em rede, via Internet. Ao final de cada

período de jogo, descrevo o espaço a partir da minha subjetividade. Em seguida, procuro relacionar minhas percepções e emoções com o pensamento de Merleau-Ponty e António Damásio.

A escolha deste método de pesquisa se deu após reflexão, tendo como principal preocupação o olhar fenomenológico do autor. Seguem alguns resultados dessas incursões pelo espaço virtual:

Da posse do corpo virtual

Após alguns dias de jogo, me aposssei do corpo virtual, passando a dominar o uso da arma através dos botões direito e esquerdo do mouse, bem como do seu movimento em combinação com as teclas A, S, D e W, que me dão o poder de movimentação e alcance dos lugares nesta realidade virtual. Já não raciocino a respeito. Armo, desarmo, atiro, corro, desvio, pego objetos sem me dar conta de que não o estou fazendo na realidade. O mouse e o teclado fazem parte do meu corpo, assim como a moldura da tela são minhas pálpebras e o écran, meus olhos. Meu corpo tomou posse dos seus apêndices virtuais, adaptando-se ao esquema deste ambiente para alcançá-lo em sua espacialidade específica. Da mesma forma que o domina, é influenciado por ele. Sons e imagens que representam a ameaça de ser “morto” pelos adversários repercutem em suores nas mãos, rigidez e retesamento dos ombros, aceleração cardiovascular, movimentos e desvios bruscos com a cabeça, como se todo o corpo estivesse presente dentro da arena de guerrilha. Esta posse que tomo do corpo virtual assemelha-se à que se refere Merleau-Ponty (p.143), uma posse indivisa, quando diz que sabe a posição de cada um dos seus membros, porém com uma noção ambígua, como aliás todas as “que surgem nas reviravoltas da ciência” (p.144). Trata-se de uma espacialidade do corpo diferente da dos objetos. Não uma espacialidade de posição, mas de situação. A

rigor, estou sentado em frente ao monitor, segurando o mouse com a mão direita e com os dedos da mão esquerda postados sobre o teclado. Mas há sutis diferenças na minha postura, que vai se alterando à medida que se desenrolam as situações do jogo. É como se o corpo, ao retesar ombros, apertar com mais força o mouse, ou ao jogar repentinamente a cabeça para trás, quisesse “reagir” às situações, como se elas estivessem ocorrendo realmente. E com isso, ocupar o espaço fenomenal conforme as situações lhe solicitam.

Dos estímulos sensoriais

Quando sou atingido por um tiro adversário durante o jogo, pontos específicos da tela, e portanto da minha “visão”, adquirem, por uma fração de segundos, uma coloração vermelha, semi-transparente, acompanhada de um retardamento nos “meus movimentos”. Instintivamente, associo as manchas vermelhas a uma reação de cerrar minhas pálpebras e franzir o rosto. Apesar de meu corpo real não ter sido estimulado sinestésicamente de forma alguma, ele reage à cena em que me encontro inserido como se tivesse sido atingido de alguma maneira. Um mecanismo sensorial e fisiológico presente meu ato de jogar, anterior ao meu raciocínio e sobre o qual não me dou conta, a não ser que o faça deliberadamente como agora, de certa forma associa a visão e a audição dos tiros dirigidos a mim, mais os “flashes” avermelhados, que numa situação de perigo de vida poderiam ser interpretados como sangue, e mais o retardamento nos movimentos, como se eu tivesse perdido parte do controle sobre meus apêndices que, em conjunto, me transmitem a sensação de ter levado tiros e perder a resistência. Meu corpo fenomenal desencadeia, numa fração de segundos, esta série de reações fisiológicas nas pálpebras, no rosto, nos ombros e no batimento cardíaco que me levam a supor que

a sensação de levar o tiro de alguma maneira antecede o próprio impacto do tiro. Reajo, enfim, como o doente picado pelo mosquito que não precisa procurar o ponto picado e o encontra à primeira tentativa, na descrição de Merleau-Ponty (p.153). Assim como o doente não precisa situar o ponto da picada em relação a eixos de coordenadas no espaço objetivo, mas apenas atingir com sua mão fenomenal um certo lugar doloroso de seu corpo fenomenal (a potência de coçar), também reajo fenomenalmente, através de um sistema fisicamente artificial, porém sensorialmente natural, porque é assim que me parece.

Da percepção e do movimento

Os atos de reconhecer o adversário e atirar ocorrem quase que simultaneamente, de forma impulsiva, assim como a reação de esguio e defesa. É uma reação que se aprimora com o tempo de jogo, não pela intencionalidade objetiva, mas de forma imperceptível, como uma ordem dada pela minha fisiologia para a manutenção da minha presença pelo maior tempo possível naquele espaço. Merleau-Ponty (p.160) defende que não haveria uma percepção seguida de movimento porque percepção e movimento formariam um sistema que se modificaria como um todo. Esta minha reação ao adversário seria semelhante ao exemplo do sinal para o amigo se aproximar. Para Merleau-Ponty, a intenção de fazer o sinal não é um pensamento preparado.

Da apreensão de objetos no espaço virtual

Ao caminhar pelo espaço onde ocorrem as ações de guerrilha, são encontrados os “corpos dos guerrilheiros” que já foram mortos, ao lado de suas armas. Por vezes, encontramos também o “corpo” do terrorista que teria a função de “plantar” a bomba no alvo. Penso que, caso já tenha sido morto, a mochila contendo a bomba estará próxima

do seu “corpo”. Mesmo não tendo lido as regras do jogo, passo por cima destes objetos a fim de “pegá-los”. Se a arma que está no chão tiver poder de fogo superior à que empunho no momento, ao passar por cima, “jogo” minha arma no chão e pego a outra. Da mesma forma, se eu estiver integrando o exército dos terroristas, é minha missão pegar a bomba e levá-la até o alvo. Como sei que devo pegar ou jogar estes e outros objetos, se não conheço as regras? O ato de pegar estes objetos acontece naturalmente, sem obedecer a qualquer regra, mesmo fazendo parte dela. O simples fato de estarem dispostos pelo caminho me leva a pegá-los. Uma explicação possível é o fato de que, assim como os objetos, interferindo na paisagem do jogo nos convidam a ir até lá para pegá-los, também o corpo virtual busca naturalmente por eles. Comporta-se como um corpo fenomenal que busca naturalmente pelo mundo à volta como aquele que Merleau-Ponty aponta (p. 153): “Não é nunca o nosso corpo objetivo que movemos, mas nosso corpo fenomenal, e isso sem mistério, porque já era nosso corpo, enquanto potência de tais regiões do mundo, que se levantava em direção aos objetos a pegar e que os percebia.”

Do ato de raciocinar em relação ao jogo

O domínio sobre o mouse, o teclado, a arena de batalha, bem como o domínio sobre a jogabilidade não ocorrem enquanto penso a respeito deles. A intenção consciente, ao invés de ajudar, parece que interfere negativamente na naturalidade com que navego pelo espaço virtual. Naturalidade e desenvoltura nesse espaço não só não dependem do meu raciocínio, como de certa forma pedem que não pense sobre ele, mas me deixe imergir naturalmente. Quando debruço meu olhar sobre as teclas ou o mouse, quebra-se o poder que os dedos e a mão naturalmente exercem sobre eles. Mouse e teclado

solicitam de meu corpo um domínio tátil, que vai se encontrar com meu sentido visual lá dentro da arena de jogo Visão, audição e tato estão separados aqui no mundo físico, para se unirem no mundo virtual. Como afirma Merleau-Ponty:

Os sentidos são distintos uns dos outros e distintos da inteligência, já que cada um deles traz consigo uma estrutura de ser que nunca e exatamente transponível. Nós podemos reconhecê-lo porque rejeitamos o formalismo da consciência e fizemos do corpo o sujeito da percepção. (p. 303)

Considerações

A pesquisa “em campo” levada a cabo no ambiente da realidade virtual do videogame Counter Strike não atingiu, ainda, um número de experiências que permita fazer afirmativas ou conclusões a respeito da deste ambiente. Mas há indicativos de que ela contribui para que o usuário tenha noções prévias de espaços, movimentações, distribuição geográfica, habilidades na manipulação de objetos, treinamentos estratégicos e táticos e outros que se relacionem ao campo cognitivo. No campo psíquico-emotivo, embora o espaço, a dinâmica e a narrativa do jogo proporcionem uma experiência intensa, com alto nível de estresse e envolvimento do jogador, não parece que possa ser comparado à experiência real. Parece haver um limite associativo, a partir do qual eu sei que a experiência não é real. Outra questão a ser considerada é que o ambiente virtual do jogo, apesar de ser um simulacro da realidade, tem sua lógica própria. Meu corpo virtual se adapta a ela, assim como meu corpo real se adaptou à realidade física. Esta lógica pode variar de jogo para jogo, requerendo de minha adaptabilidade apenas um tempo de aprendizado. Está previsto como etapa da pesquisa de campo, experimentar desafios à lógica cognitiva-espacial, como inverter o eixo do monitor, tanto horizontal, quanto verticalmente, bem como o movimento do mouse e a posição das teclas de movimento. O objetivo é o mesmo realizado por Merleau-Ponty, batizado como “experiência do espelho a 45%” à qual dá mais detalhes na página 334 de *A Fenomenologia da Percepção*.

Referências

DAMÁSIO, Antonio. *O Mistério da Consciência: Do Corpo, das Emoções ao Conhecimento de Si* Editora Companhia das Letras, São Paulo, 1999.

MOREIRA, Daniel Augusto. *O método fenomenológico na pesquisa*. São Paulo: Pioneira, 2002

PONTY, Merleau. *Fenomenologia da Percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 1996