

Interfaces: de quem é este problema?

Interfaces: Whose Problem Are Them?

Thiago Falcão¹



Resenha

JØRGENSEN, Kristine. *Gameworld Interfaces*. Cambridge: The MIT Press, 2013.

¹ Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia; bolsista PNPd/Capes no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo.

E-mail: falc4o@gmail.com



O livro *Gameworld interfaces* (MIT Press, 2013), assinado por Kristine Jørgensen, professora associada do Departamento de Ciências da Informação e de Estudos da Mídia da Universidade de Bergen², na Noruega, não discursa sobre cinema ou ficção seriada – não fala de novelas ou de animação. Sua discussão se concentra no universo dos jogos eletrônicos, mas o faz de uma forma que pode, certamente, não apenas aproximar os *videogames* dos estudos do audiovisual contemporâneo, como auxiliar no entendimento das relações fronteiriças entre o conteúdo de uma obra e seu aspecto material.

A discussão acerca das formas materiais que auxiliam a produção de sentidos a partir de um conteúdo foi, por muito tempo, negligenciada. Gumbrecht (2004, p. xv) oferece, a este fenômeno, a alcunha de “esquecimento e abandono progressivos da presença”: não apenas subsiste uma preocupante tradição para a qual “a interpretação, ou seja, a identificação e/ou atribuição de significado é a prática central” (p. 1), mas rejeita-se, também, a possibilidade de um relacionamento para com o mundo que seja baseado em presença - no impacto do material, da forma, sobre os sentidos.

Se esta reflexão a respeito da materialidade envolvida no processo comunicacional foi, em alguma medida, encenada (ou reencenada) por Gumbrecht (2004) em meados da década de 1980, ela também encerra certamente um considerável número de outros nomes em seu desenrolar internacional. De fato, o fervor com o qual Gumbrecht denuncia o dito esquecimento da presença há de ser relativizado: Edwin Sayes (2014) habilmente sublinha o fato de que não apenas as Ciências Sociais, mas também as Humanidades, hoje, abraçam seu aspecto material de forma muito mais relevante. O questionamento acerca da produção de presença e das materialidades da comunicação não se encontra mais entregue ao ostracismo, mas floresce junto a um entendimento de que formas e sintaxes agem tanto sobre uma experiência de recepção quanto o conteúdo por elas materializado.

Esta digressão acerca das materialidades da comunicação possui uma intenção: traçar um breve contexto para este comentário, considerando principalmente que a mídia sobre a qual ele discursa não figura de forma usual

² <http://www.uib.no/infomedia/>

neste periódico. Apesar de jogos eletrônicos apresentarem estruturalmente todos os aspectos encontrados na produção e fruição do audiovisual contemporâneo, sua penetração em revistas voltadas para a temática ainda é parca: raramente as duas áreas encontram tópicos em comum para além de problemas de adaptação entre uma mídia e outra – qualquer que seja a direção, de jogos para filmes ou de filmes para jogos.

O problema que concerne à obra de Kristine Jørgensen, contudo, é menos do campo dos *game studies* e mais do interesse das Ciências da Comunicação como um todo: todo recorte narrativo necessita de uma interface através da qual ele é consumido. É necessário pontuar, contudo, que narrativas de ordem linear e mais tradicional não são o objeto de estudo da pesquisadora neste volume. Ela se debruça veementemente sobre jogos eletrônicos, mas o faz de uma forma que evoca questões da ordem do consumo moderno de narrativas, sobretudo em uma época na qual a palavra *transmídia* ronda de forma tão predatória o imaginário da produção audiovisual.

Gameworld interfaces apresenta uma hipótese central que é desenvolvida no decorrer de quatro capítulos: a de que, em um jogo eletrônico, a interação entre um personagem e um objeto qualquer se dá em planos distintos de sentido. Estes planos apresentam atributos singulares: o plano do mundo do jogo (*gameworld*) está relacionado a aspectos técnicos e sistemáticos da construção do bem simbólico, enquanto o plano da narrativa aponta para questões mais básicas dos estudos narratológicos. Para a autora, a interface de um *videogame* não possui amarras para com as coerências exigidas em narrativas mais complexas, ela deve promover a jogabilidade e as mecânicas do jogo. Esta questão – que foi sublinhada em Juul (2005) como sendo um problema da *lógica do jogo* – oferece um problema único: se o que está sob escrutínio em um jogo eletrônico é uma coerência para com o ato de jogar, como interpretar todo o aspecto narrativo que se desenrola *enquanto* da fruição?

A autora sublinha, em seu argumento, o fato de que em um jogo eletrônico, o próprio mundo no qual se caminha, o qual se experimenta, é parte da interface. Este é, ao mesmo tempo, representação de um universo narrativo e do sistema que faz com que o jogo eletrônico funcione. Como tal, sua construção deve prover não apenas coerência para com os aspectos maquínicos

do *videogame*, mas suficientes elementos narrativos para promover a imersão na obra. A visão da autora é original, e problematiza não apenas as interfaces materiais (MURRAY, 1997) dos jogos eletrônicos, mas, sobretudo, a materialidade de sua organização informacional – *de que forma pixels se arranjam em uma cena*. Sua visão do aspecto limiar da interface – aquela que, ao mesmo tempo, une e separa os dois planos citados anteriormente – é responsável por questionarmos se esta se afirma como parte do conteúdo ou parte da forma através da qual o jogo é oferecido para fruição, e certamente atentando para uma incerteza nesta relação.

Para além das óbvias contribuições para os estudos dos jogos eletrônicos, *Gameworld Interfaces* levanta dois questionamentos interessantes para o estudo do audiovisual contemporâneo: o primeiro deles diz respeito ao modo como se frui certos textos. Naturalmente, há de se aguardar uma evocação acerca da ideia de transmídia, neste ponto, porque esta certamente estremece a relação entre homens e narrativas audiovisuais, uma vez que oferece vias diversas por meio das quais se pode consumir um produto específico. Consideremos, ora, o fato de que é praticamente impossível, hoje, supor como se dá a prática de recepção destes textos – e de como um problema como estes impacta de forma relevante sobre os Estudos de Recepção e de Experiência Narrativa à la Richard Gerrig. O problema, neste caso, é claramente uma discussão acerca da ideia de mediação – e de remediação – e de como elementos distintos produzem efeitos singulares, em uma alusão aos estudos das materialidades da comunicação que não é construída pela autora, mas que é praticamente impossível de ser ignorada.

O segundo ponto se relaciona ao primeiro, mas se concentra sobre o aspecto narrativo: para a autora, o próprio mundo de jogo é uma interface para o mundo ficcional que àquilo dá suporte – mas não é o *mundo ficcional*. O *gameworld* é, ao mesmo tempo, meio narrativo e meio técnico, mas nunca completamente os dois. Ao sublinhar um problema como este, Kristine Jørgensen abre espaço para que as relações entre obras sejam discutidas a partir de outro entendimento que não o da adaptação: considerar que uma representação de um mundo ficcional em um jogo eletrônico não possui status narrativo canônico aponta para a própria noção de mundo possível como algo

nunca completamente representável, e para questões de potencialidades e limitações da representação de um cenário nas mídias.

Através de um estudo da interface de jogos eletrônicos, Kristine Jørgensen oferece vários pontos válidos para discussões caras ao campo da Comunicação, sobretudo ao discorrer sobre aspectos da materialidade de uma obra e de como estes impactam sobre seu consumo e recepção. Mais que isso, as questões levantadas neste livro fazem com que ele seja valioso não apenas para aqueles que se interessem pelo estudo dos jogos eletrônicos, mas para todos os que observem a relação entre forma e leitura – no sentido amplo da palavra.

Referências

GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Production of Presence*. What Meaning Cannot Convey. Stanford: Stanford University Press, 2004.

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

JØRGENSEN, Kristine. *Gameworld Interfaces*. Cambridge: The MIT Press, 2013.

KITTLER, Friedrich. *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford: Stanford University Press, 1999.

MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck*. O Futuro da Narrativa no Ciberespaço. São Paulo: UNESP, 2003 (1997).

SAYES, Edwin Michael. Actor-Network Theory and Methodology: Just What Does it Mean to Say That Nonhumans Have Agency? In: *Social Studies of Science*. Vol. 44, No. 1. 2014.