

Espacialidade, tecnologia e games – uma tensão entre sentido e informação

Daniel Christino¹

Resumo

O conceito filosófico de espaço tradicionalmente associado às ciências da natureza, especialmente à matemática, ganhou dimensão existencial a partir da obra de Husserl e Heidegger. O caráter ontológico da espacialidade está diretamente ligado à consciência fenomenológica e à hermenêutica heideggeriana da facticidade como uma dimensão essencial do ser e estar no mundo. A ancoragem desta experiência é o corpo e seus modos de performar no espaço. Tanto a ritualística quanto a arte compõem uma interpretação do corpo e do espaço a partir de seus elementos estéticos, mas também a tecnologia constrói uma interpretação do corpo nos espaços virtuais. Em especial as tecnologias interativas (videogame) articulam de modo novo a relação entre espaço, performance e consciência. Este artigo procura delinear os fundamentos de como se dão estas relações e de como uma topografia existencial do espaço como espaço vivido pode iluminar nossa relação com a tecnologia.

Palavras-chave

Videogame, Mídia Interativas, Espacialidade, Fenomenologia, Filosofia.

Space, technology and games - a tension between meaning and information.

Abstract

The philosophical concept of space traditionally associated with the natural sciences, especially mathematics, has gained an existential dimension from the work of Husserl and Heidegger. The ontological character of spatiality is directly linked to the phenomenological consciousness and the Heideggerian hermeneutics of facticity as an essential dimension of being and being in the world. The anchor of this experience is the body and its ways of performing in space. Both ritualism and art compose an interpretation of the body and space from its aesthetic elements, but technology also constructs an interpretation of the body in virtual spaces. In particular, interactive technologies (videogame) articulate the relationship between space, performance and consciousness in a different way. This article seeks to outline the fundamentals of how these relationships are given and how an existential topography of space as lived space can illuminate our relationship with technology.

¹ Professor da Faculdade de Informação e Comunicação da UFG, Diretor do GameLab/Media Lab. @dchristino. dchristino@ufg.br

Keywords

Videogame, Media Theory, Spatiality, Phenomenology, Philosophy

Introdução

Quando ouvimos ou lemos a palavra “espaço” a primeira imagem que geralmente nos vem à cabeça é a de um lugar vazio. Pode ser uma casa, um galpão, uma praça, um descampado ou mesmo o grande vazio entre as estrelas. Essa imagem, comumente associada à experiência do espaço, carrega uma intuição profundamente verdadeira sobre a natureza do conceito: o espaço é algo no qual nos movemos, no qual existimos.

A tradição filosófica do termo – que, modernamente, remonta à *res extensa* cartesiana – tem associado o espaço a uma propriedade da realidade mais do que a uma experiência do sujeito. Entre os gregos, especialmente na Física de Aristoteles, o espaço é dado como propriedade do mundo e dos astros e quase nunca é problematizado em sua particularidade. Evidentemente, em seu sentido mais filosófico, o espaço era uma propriedade essencial do que os gregos denominavam cosmos e um dos principais fiadores da sua unidade, especialmente em seu caráter finito. Do mesmo modo, o debate travado entre as escolas filosóficas pré-socráticas de Parmênides e Heráclito sobre o movimento articulava elementos importantes desta concepção ao debater a possibilidade lógica da existência do vazio. O espaço era um elemento da natureza e possuía substância. A filosofia medieval tratou da questão a partir da noção de *lócus*.

Esta concepção não perdura até hoje e ganhou uma formulação mais atual na modernidade. Koyré traçou a origem deste debate ao mapear a transformação do problema da finitude na física da concepção finita de Aristóteles à concepção de um universo infinito em Newton e Leibniz.

De outra parte, a gradual dissolução da ontologia tradicional, sob o impacto da nova filosofia, pôs em questão a validade da inferência do atributo substância. Em consequência, o espaço perdeu progressivamente seu caráter atributivo ou substancial; da matéria primeira, de que era feito o mundo (o espaço substancial de Descartes), ou de atributo de Deus, quadro de Sua presença e de Sua ação (o espaço de Newton), ele passou a ser cada vez mais o espaço vazio dos atomistas, nem substância nem acidente, o nada infinito, incriado, o quadro da ausência de todo ser; conseqüentemente também da ausência de Deus.²

O espaço coisa, imaginado como algo existente por si mesmo deixa de pertencer à natureza como seu atributo físico e passa a ser imaginado em sua abstração matemática como “o quadro da ausência de todo ser”, ou seja, como o vazio que tanto escandalizava os eleatas.

Sem ancoragem num Deus todo poderoso ou na tessitura do real, o conceito de espaço acabou se refugiando no a priori das faculdade da subjetividade como elemento fundador da possibilidade do conhecimento. Sem a possibilidade de estar vinculado à realidade ela mesma, seria necessário fundar o conceito em alguma transcendência não divina. Foi a estratégia adotada por Kant.

Kant considera o espaço uma condição de possibilidade para a formulação de juízos sobre o mundo que buscam alguma pretensão de verdade e o situa na percepção do sujeito. O argumento caminha na direção de atribuir um caráter universal – e, em termos kantianos, objetivo – à espacialidade por meio da afirmação da sua transcendentalidade. Kant dedica uma seção inteira ao espaço na Crítica da Razão Pura, mas é o modo como ele introduz a questão que nos interessa aqui.

Por intermédio do sentido interno (de uma propriedade do nosso espírito) temos a representação de objetos como exteriores a nós e situados todos no espaço. É neste que a sua configuração, grandeza e relação recíproca são determinadas ou determináveis. O sentido interno, mediante o qual o espírito se intui a si mesmo ou intui também o seu estado interno, não nos dá, em verdade, nenhuma intuição da própria alma como um objeto; é todavia uma forma determinada, a úniada mediante a qual é possível a intuição do seu estado interno, de tal modo que tudo o que pertence às determinações internas é representado segundo relações de tempo. O tempo não pode ser intuído exteriormente, nem o espaço como se fora algo interior.³

Este trecho não apenas situa a investigação filosófica sobre o espaço na interioridade da consciência – ao contrário de pensa-lo como um dado da natureza – mas indica a direção para a qual se orientará a investigação sobre a própria consciência. Não é tampouco o espaço abstrato, infinito e matemático de Leibniz, mas sensível, perceptível enquanto representação da subjetividade. O “sentido interno” passa a conter a possibilidade de intuirmos o tempo como tempo subjetivo e o espaço, como abertura na qual os objetos podem ser percebidos em sua “configuração, grandeza e relação recíproca”. Tanto a intencionalidade husserliana quanto os existenciais heideggerianos tensionarão as representações do espaço e tempo a partir deste “sentido interno”.

Em Husserl a espacialidade se constituirá numa topologia derivada da “consciência de si” e que tem o corpo como centro da nossa percepção. Segundo ele, o espaço percebido é sempre referenciado na constituição fenomenológica do nosso corpo. Expressões dêiticas tem seu significado ancorado nesta experiência, mas também as intuições matemáticas.⁴ Contudo, não há referência direta ao problema da existencialidade. É a ontologia existencial de Heidegger que fornecerá a base para uma experiência existencial do espaço.

O caráter existencial do espaço em Heidegger

Para compreendermos o caráter existencial do espaço é necessário retomar a caracterização heideggeriana da espacialidade levada a cabo no parágrafo 23 de *Ser e Tempo*⁵. Heidegger retoma a idéia kantiana da intuição transcendental, mas a modifica em função de sua perspectiva ontológica. O espaço não é apenas intuição pura, mas uma característica da abertura do *Dasein*. A diferença é que Heidegger abandona a noção de “sentido interno” defendida por Kant, embora mantenha a exigência metodológica de que o espaço não seja entendido meramente como *lócus*.

In order for what is at hand to be able to appear as extended in accordance with definite spatial relations, space must already be apparent prior to any taking in of what is at hand in a way that takes in stride. It [space] must be represented as that “within which” what is at hand can first be encountered: Space is [something] represented which is necessary, and necessary in advance, in finite human knowing.⁶

Seguindo Kant, Heidegger afirma que a espacialidade não pode ser uma característica dos objetos que vêm ao encontro do *Dasein* no mundo, mas algo dado anteriormente de modo transcendental. Mas esta transcendentalidade do espaço não se dará nos moldes kantianos, ou seja, não estará enraizada na subjetividade enquanto intuição a priori. Em ST Heidegger situará a espacialidade na abertura do Da a partir dos modos do distanciamento (*Entfernung*) e do direcionamento (*Ausrichtung*). Estes modos qualificam a transcendentalidade do espaço em função da analítica existencial e não como um conteúdo inato da consciência do sujeito. O espaço, enquanto constitutivo da abertura, dá-se em função da referência conjuntural do mundo. Em relação aos entes, o *Dasein* está mais distante ou mais próximo, dependendo do modo como ele já se engajou nas possibilidades de seu ser. Este engajamento abre, para o *Dasein*, a dimensão espacial na qual os entes vêm ao seu encontro.

Somente na medida em que se descobre para a pre-sença a distância dos entes é que no próprio ente intramundano tornam-se acessíveis “distanciamentos” e intervalos com referência a outros entes. Da mesma forma que quaisquer duas coisas, dois pontos não estão distantes um do outro porque nenhum deles é capaz de distanciar em seu modo próprio de ser. Apenas possuem um intervalo que pode ser considerado na distância e por ela medido.⁷

Deste modo Heidegger procura ligar a percepção sensorial do espaço com o significado intencional de “espaço” para o *Dasein*. A idéia é ao mesmo tempo afastar-se do referencial kantiano mantendo sua visada transcendental. No exemplo dado por Heidegger, dois pontos quaisquer estão distantes um do outro em função do espaço

MAIO
9-11
UFG/BR

que a abertura do *Dasein* desde sempre já desvelou em seu ser. Vemos os entes “aí” e podemos medir sua distância com um mapa, por exemplo. Entretanto, esta distância não pertence aos entes, não está neles enquanto uma propriedade, a extensão. O espaço que Heidegger quer enraizar na existência fáctica do *Dasein* é, ele mesmo, uma derivação do estar-jogado, característica essencial do existencial ser-no-mundo. Se o *Dasein*, como afirma o filósofo, é mundo, ou melhor, é formador de mundo, o espaço, o “lá”, no qual o mundo parece estar colocado nada mais é do que um modo da ocupação, ou seja, um modo pelo qual os entes dentro do mundo se fazem notar como “dentro” de algo e, por extensão, como possivelmente “próximos” ou “distantes”.

Dizer, por sua vez, que o espaço é um modo da ocupação significa dizer que o aproximar-se ou distanciar-se dos entes está sempre referenciado no uso que o *Dasein* faz destes entes. Isso quer dizer que o espaço, enquanto algo simplesmente dado, nunca está no campo das vivências do *Dasein*. Heidegger nos diz, por exemplo, que um caminho objetivamente muito cumprido pode nos parecer o mais curto, enquanto o mais curto pode acabar se tornando uma difícil caminhada. Heidegger não quer dizer que experimentamos o caminho objetivamente mais curto como mais difícil, se com isso pretendemos afirmar que as distâncias são percebidas primeiro como objetivamente mensuráveis e, depois, os estados de espírito dos sujeitos distorcem sua percepção das distâncias. Ele quer dizer exatamente o contrário, ou seja, uma distância é vista como longa ou curta, fácil ou difícil, em função do engajamento do *Dasein* no mundo em que ele desde sempre já se encontra lançado. É a significância do mundo descortinada na circunvisão que determina o modo “objetivo” de mensuração do espaço. É nesta chave simbólica que Heidegger irá interpretar uma importante tecnologia da comunicação e seus efeitos na mentalidade da época.

Todos os modos de aumentar a velocidade que nós, hoje, de forma mais ou menos forçada, exercemos impõem a superação da distância. Assim, por exemplo, com a “radiodifusão”, a pre-sença cumpre hoje o distanciamiento do “mundo”, através de uma ampliação e destruição do mundo circundante cotidiano, cujo sentido para a pre-sença ainda não pode ser totalmente aquilatado.⁸

As modificações que uma ampliação e destruição do mundo circundante cotidiano causam no *Dasein* não serão discutidas por Heidegger, mas ele não deixa dúvidas ao situar tais modificações no âmbito da mídia. Eles causam um impacto formidável no modo como o *Dasein* interpreta a circunvisão que referencia a ocupação. Tal movimento se dá, é verdade, ao nível ôntico e não propriamente ontológico, mas a ampliação do mundo têm conseqüências para o *Dasein*. Sua extensão e intensidade, porém, dependerá do grau de comprometimento que uma determinada sociedade com a tecnologia e o modo como ela se deixa permear pelas mídias. Do mesmo modo

MAIO
9-11
UFG/BR

que outros filósofos seus contemporâneos, Heidegger não é capaz de ignorar as transformações sociais derivadas do desenvolvimento da tecnologia. Mas ele tende a considerá-las como fenômenos derivados tanto do desenvolvimento tecnológico quanto dos contextos de interação comunicativa determinados pelo discurso.

De qualquer forma, o exemplo do rádio serve ao propósito de mostrar que a noção de espaço está longe de ser determinada objetivamente, muito pelo contrário. A “ampliação” do mundo cotidiano promovida pela radiodifusão é uma evidência de que o sentido existencial da temporalidade é anterior ao seu sentido físico.

A análise da espacialidade do *Dasein* demonstra uma das principais características do pensamento de Heidegger. Sempre que lhe é possível ele reforça a noção de que a objetividade da natureza é uma função da existencialidade do homem. Primeiro estamos “em um mundo” para depois nos engajarmos no estudo científico deste mundo, por exemplo. Mais ainda, o estudo científico – amparado pelo método e deduzido de uma extensa reflexão epistemológica – é, talvez, o último na escala de importância. Muito mais importante para Heidegger é o mundo prático, cotidiano, no qual os objetos se apresentam ao modo da ocupação. É neste engajar-se que o espaço é “conhecido”, isto é, nesta dimensão pragmática da relação com os entes ele emerge como condição de possibilidade do trânsito dos entes. Só depois ele será objeto da sofisticação conceitual da Ciência. Inverter esta perspectiva – isto é, tomar o espaço como um dado que depois é intuído pela consciência – é um erro comum.

Seguindo a orientação prévia pela “natureza” e pelos intervalos entre as coisas, medidos “objetivamente” tem-se a tendência de considerar tais avaliações e interpretações do distanciamento como “subjetivas”. Trata-se, porém, de uma “subjetividade” que talvez descubra o mais real da “realidade” do mundo, a qual nada tem a ver com uma arbitrariedade “subjetiva” nem com “apreensões” subjetivistas de um ente “em si” diverso. O distanciamento guiado por uma circunvisão na cotidianidade da presença descobre o ser-em-si do “mundo verdadeiro”, isto é, de um ente junto ao qual a presença, existindo, já sempre está. (Heidegger, 1989, p. 155)

Heidegger oferece uma série de exemplos para caracterizar essa proximidade que o manual estabelece com o *Dasein*. Em geral estes exemplos procuram demonstrar que o que está mais próximo “aparece” como o mais distante quando nos engajamos nas coisas do mundo. O esforço continua sendo o de deslocar o sentido comum de espaço, referenciando-o na existência do *Dasein*. É deste modo que ele introduz o exemplo dos óculos e da estrada. Mais importante, porém, é a caracterização do olhar e do ouvir como sentidos “espaciais”, ou seja, que situam os objetos estabelecendo o distanciamento em relação ao *Dasein*. O que observamos através dos óculos está muito mais próximo de nós – o filme ou a jaboticabeira no quintal – do que os próprios

óculos, geralmente esquecidos em sua transparência. Do mesmo modo a estrada, na qual andamos, importa-nos menos do que quem vem ao nosso encontro caminhando em sentido contrário – ou do que o destino para o qual nos dirigimos. Segundo Heidegger, esquecemos da estrada ao olharmos quem vem ao nosso encontro. Com a audição dá-se o mesmo. Prestamos mais atenção ao que está sendo dito por outro ao telefone do que propriamente à tecnologia que possibilita a interação à distância, a não ser, claro, quando ela falha, mas aí estamos num dos modos negativos de manifestação da manualidade, o que, ao fim e ao cabo, nos revela o mesmo fenômeno: a estrutura existencial do mundo como ser do *Dasein*.

O espaço também é visto nesta mesma perspectiva. O *Dasein* doa espaço ao possibilitar que os objetos se apresentem a ele como algo arrumado, no sentido de que cada coisa tem seu lugar determinado. Esta “arrumação” do mundo é uma característica existencial. Dialogando diretamente com Kant, Heidegger procura tornar mais clara sua concepção de espaço.

O espaço nem está no sujeito nem o mundo está no espaço. Ao contrário, o espaço está no mundo na medida em que o ser-no-mundo constitutivo da pre-sença já descobriu sempre um espaço. O espaço não se encontra no sujeito nem o sujeito considera o mundo “como se” estivesse num espaço. É o “sujeito”, entendido ontologicamente, a pre-sença, que é espacial em sentido originário. Porque a pre-sença é nesse sentido espacial, o espaço se apresenta como a priori. Este termo não indica a pertinência prévia a um sujeito que de saída seria destituído de mundo e projetaria de si um espaço. Aprioridade significa aqui precedência do encontro com o espaço (como região) em cada encontro do mundo no mundo circundante.⁹

Heidegger insiste, ao falar do espaço, em diferenciar sua reflexão da perspectiva kantiana. Faz isso ressaltando o caráter ontológico da sua reflexão em oposição à ênfase epistemológica de Kant. Deste modo, ao desenvolver uma crítica do espaço como a priori necessário para os juízos da ciência, Heidegger opõe o conhecimento científico ou matemático do espaço àquele derivado da atividade cotidiana de estar engajado no mundo, um conhecimento pragmático e, por isso mesmo, mais próximo ao ser do *Dasein*.

A espacialidade só pode ser descoberta a partir do mundo e isso de tal maneira que o próprio espaço se mostra também um constitutivo do mundo, de acordo com a espacialidade essencial da pre-sença, no que respeita à sua constituição fundamental de ser-no-mundo.¹⁰

A espacialidade do *Dasein* é fundamento da tonalidade afetiva do temor, porque o temor baseia-se na possibilidade de que os entes intramundanos venham de encontro ao *Dasein* no modo específico do dano. Este movimento de aproximar-se e distanciar-se só é possível quando por conta da espacialidade que todo *Dasein* já sempre é e, assim, descortina o horizonte existencial no qual os objetos podem se aproximar. Este movimento dos entes em direção ao *Dasein* é chamado por Heidegger de ameaça. Só tememos aquilo que se apresenta no mundo como ameaça. Lembrando que o temor refere-se, aqui, à disposição, um dos modos essenciais da abertura.

The issue of spaciality in Heidegger's thought leads to the alterity of events of beings and thought, an aspect of the question of being that points toward the possibility of a thinking (a philosophical discourse) that engages alterity outside the interpretation of beings in terms of ob-jective and ideal presence. The difficulty of engaging the alterity of events of beings and thought is tied to Heidegger's engagement of spaciality in *Being and Time*. This is done by first showing that spaciality appear as a figure of alterity in *Being and Time*, and by then turning to the way Heidegger's project in general takes up the issue of alterity through his development of an "apophantic logos". Heidegger's project opens a space of thought that, because of its awareness of its very alterity, remains open to the occurrences of beings in their diversity and withdrawal.¹¹

O que se teme é sempre um ente que vem ao encontro dentro do mundo, ou seja, é sempre um ente intramundano situado. Como o espaço mesmo no qual tal ente se aproxima é uma categoria existencial do *Dasein*, o temível estará sempre associado ao próprio temer. Aquilo que comumente identificamos com o medo (no sentido de "estar amedrontado") não possui algo que nos assusta como se isso fosse uma propriedade de tal e tal ente. Na verdade, é o próprio mundo que se descortinou ao modo do temor e, por isso, determinado ente nos vem ao encontro como algo temível.

É temendo que o temor pode ter claro para si o temível, "esclarecendo-o". A circunvisão vê o temível por já estar na disposição do temor. Como possibilidade adormecida do ser-no-mundo disposto, o temer é "temerosidade" e, como tal, já abriu o mundo para que o temível dele possa se aproximar. A própria possibilidade de aproximação é liberada pela espacialidade essencialmente existencial do ser-no-mundo.

Heidegger argumenta que o temor, enquanto tonalidade afetiva fundamentada na disposição, não se encontra nos objetos, mas no próprio modo como a espacialidade do *Dasein* já lhe abriu o mundo e, conseqüentemente, os próprios objetos intramundanos. O temor é um modo da espacialidade do *Dasein*. Por outras palavras, é o

próprio espaço existencialmente constituído que permite aos entes (ou a um ente em particular) se apresentarem como temíveis. É por esse motivo que os objetos aos quais o medo vincula-se podem ser vistos, em outro contexto, livres da temeridade. Esse “afinamento” do *Dasein* com o mundo no qual ele “está” é a estrutura fundamental da disposição. É neste sentido que a noção de espacialidade se acopla à reflexão sobre o temor. O ente que vem ao encontro do *Dasein* e, portanto, abre-lhe este espaço, isto é, torna o *Dasein* consciente de sua espacialidade, é experimentado como alteridade. O outro, que não é aqui o outro ético ou moral, ameaça na medida em que abre esta espacialidade ao modo do temor. Quando Heidegger fala em disposição ele se refere exatamente a este elemento de *awareness* que se abre na experiência das tonalidades afetivas. O que se descortina ao modo do temor é o próprio mundo enquanto espacialidade interpretada, significativa. Por isso é tão importante entender o papel da espacialidade na estruturação das tonalidades afetivas.

Espaço de jogo

Até aqui discutimos a noção de espacialidade desde sua formulação transcendental em Kant até a “virada” existencial heideggeriana. Em Heidegger observamos uma mudança no eixo de análise do espaço na trilha já aberta por Husserl. O espaço, antes de ser um conceito matemático referente aos objetos e à realidade que observamos, é uma experiência ancorada na percepção do mundo que nos envolve. Dito de outro modo, estamos sempre em algum lugar antes de ocuparmos algum espaço.

Este “estar” se caracteriza por uma percepção do espaço natural. Mas nem Kant nem Heidegger poderiam ter antevisto a possibilidade de mundos absolutamente virtuais e, conseqüentemente, modos significativamente novos de “estar no mundo”. Desta forma é bastante pertinente, diante da investigação conduzida até agora, nos perguntarmos sobre a natureza do espaço virtual e, claro, sobre os modos de estar neste espaço.

Ora, se a espacialidade é um modo do nosso existir e é ela que determina a possibilidade dos entes virem ao nosso encontro neste mundo; se esta espacialidade não se confunde com estes entes, mas é condição de possibilidade da sua percepção – tanto intelectualmente quanto emocionalmente –; se este estar no mundo também determina a compreensão de si e da corporeidade da nossa existência, então a criação e o desenvolvimento de “mundos virtuais” pode nos abrir novas perspectivas de análise tanto do fenômeno da espacialidade quanto da própria subjetividade. Desta forma, assim como nos indagamos no início deste artigo sobre o caráter de “coisa” do espaço natural, podemos novamente nos perguntar sobre os modos pelos quais o espaço virtual ou simulado existe.

O espaço da tecnologia é, novamente, um espaço matemático; ontologicamente matemático, formado por linhas de códigos e cálculo de dimensões. A melhor forma de exemplificar a natureza deste espaço virtualizado é pelo conceito de espaço fásico

ou espaço de fases (*phase space*)¹³. A explicação mais comum envolve uma partida imaginária de ping pong. Imagine que precisamos simular, num espaço virtual, a posição da bola de ping pong durante uma partida. Para isso, precisamos transformar sua posição em cada ponto do espaço num valor calculável. Assim, quando a bola estiver sobre a rede, ela estará numa altura, numa velocidade e numa direção todas representadas por equações matemáticas, sendo cada uma equivalente a uma dimensão do objeto. O espaço de fases é constituído de todos os pontos que a bola pode ocupar dentro de um determinado sistema.

The quality of a play space is determined by how its active constrains structure ou immediate actions. Thus, if we want to understand how a play sapce works, we need to develop a set of tools that we can use to analyze these active constraints. A particularly useful abstraction for this purpose is the mathematical concept of a phase space. A phase espace is the hypothetical space representing all possible states of a system, such that any particular state corresponds to a unique location within the space.¹⁴

O importante na definição de espaço físico é que ele não é apenas uma representação do espaço natural traduzido em linguagem matemática. O processamento informacional dos cálculos relativos às propriedades que gostaríamos que os objetivos possuíssem, por exemplo, em um específico vídeo game (como Pong), tornam a existência destes objetos independentes da existência de um objeto igual correspondente no mundo natural. Um objeto cuja altura, largura e peso são processados virtualmente existem enquanto objetos próprios, possuem uma ontologia própria. E como nos espaços físicos a natureza da espacialidade está diretamente ligada às relações entre os elementos que compõem o sistema, podemos postular uma existência "real" de espaços virtuais. Aqui não há nada de novo. Os fundamentos da geometria sempre trabalharam com objetos abstratos, mas perfeitamente reais. O que torna a construção matemática do espaço virtual interessante é exatamente o fato de que ela pode ser experimentada existencialmente e não apenas como entidades abstratas ou conjuntos dinâmicos de equações. É o caso do espaço de jogo citado acima ou, mais precisamente, do espaço como contruído na experiência do jogo.

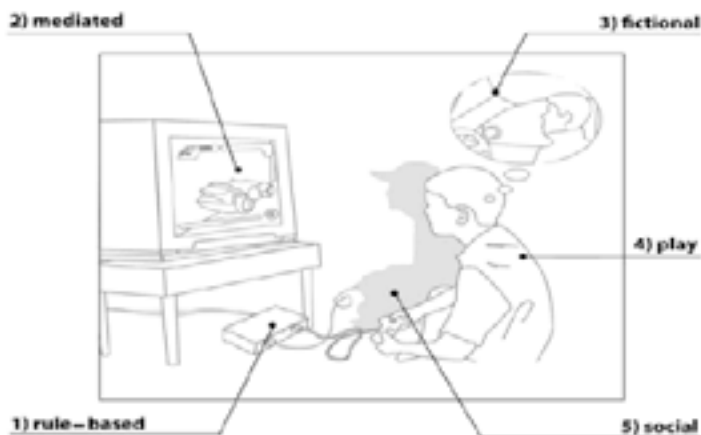
É possível experienciar o espaço abstrato e matemático como um mundo circundante, na expressão de Heidegger, no sentido mais tradicional de jogo. Em uma das primeiras formulações do conceito, Huizinga faz questão de ressaltar o caráter específico dos espaços de jogo ao separá-lo do fluxo cotidiano da vida.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo,

acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana¹⁵

Mas isso não significa, necessariamente, imersão. É possível “estar” existencialmente nos espaços virtuais mesmo não estando completamente imersos neles. Na verdade esta experiência é muitas vezes liminar. Neste sentido, o jogo é o melhor exemplo para se discutir a liminaridade da experiência do espaço. Por exemplo, no caso da figura 1¹⁶.

Imagem 1: Planos do Espaço de Jogo.



Neste caso a “cena” contém 5 planos distintos: o plano das regras; o plano da mídia; o plano ficcional; o plano de jogo – performance – propriamente dito e, por fim, o plano social. O ato de jogar, entretanto, é o conjunto de todos estes planos interpostos num sistema simbólico que só pode ser interpretado pelo jogador como uma experiência destacada das atividades do dia-a-dia. O importante é perceber que mesmo engajado no jogo, o jogador entra e sai do “círculo mágico” próprio ao espaço de jogo constantemente, do mesmo modo que entramos e saímos do espaço representado ao digirir guiado por um aplicativo geolocalizado. Ou, para usar uma metáfora mais comum, estamos o tempo todo caminhando tanto no mapa quanto no território, tanto na geografia física quanto na topografia cultural dos símbolos. A experiência liminar é o que permite o trânsito entre as experiências e também a dinâmica hermenêutica de interpretação do nosso mundo circundante. Dito de outro modo, a experiência do espaço de jogo não pode ser separada dos limites deste espaço, que são as fronteiras com outros espaços, sociais, culturais, físicos¹⁷.

A liminaridade está longe de ser um conceito específico dos estudos em jogos. Na literatura tradicional da antropologia da performance, a liminaridade é um dos

MAIO
9-11
UFG/BR

elementos fundamentais para se entender como os indivíduos “entram” e “saem” dos rituais próprios aos seus universos culturais.

The passage from one social status to another is often accompanied by parallel passage in space, a geographical movement from one place to another. This may take the form of a mere opening of doors or the literal crossing of a threshold which separates two distinct areas, one associated with his post-ritual or postliminal status. On the other hand, the spatial passage may invoke a long, exacting pilgrimage and the crossing of many national frontiers before the subject reaches his goal, the sacred shrine. ¹⁸

No caso específico da figura 1, a passagem entre os planos na verdade implica a existência de dois espaços distintos, unificados pela experiência completa do jogo. O espaço dos processos lógicos-matemáticos de processamento que ocorre “dentro da máquina” e o espaço vivido pelo jogador a partir da sua performance. O jogador muda sua atenção de um plano para outro, mas permanece no espaço de jogo enquanto estiver engajado na relação com a mídia. Este tráfego simbólico, da agilidade dos dedos ao movimento na tela, é ultrapassado liminarmente, mas a “peregrinação” entre o jogo e o cotidiano é, na verdade, a grande experiência do jogo. Nosso enraizamento existencial dá a este trânsito o caráter de espaço vivido ao mesmo tempo em que doa realidade ao conjunto de processos matemáticos articulados pela mídia.

Imagem 2: Um corredor em Amnesia – Dark Descent.



O que garante caráter diferenciado à experiência simulada do espaço é o engajamento racional e emocional com objetos puramente virtuais, a performance do jogador. As construções de ambiência nos jogos de terror, como em *Amnesia – Dark*

MAIO
9-11
UFG/BR

Descent são desenhadas especificamente para provocar o temor (Imagem 2). A interação com o espaço simulado determina o ritmo do movimento do jogador, as ações permitidas, as restrições e os limites à performance no jogo, disparando uma interpretação do mundo construído que obriga o jogador a decodificar o conjunto de informações que ele recebe como um espaço no qual ele vive, no qual os objetos vem ao seu encontro no modo da ameaça. O terror experienciado como fenômeno estético apenas se dá, nos games, por conta da sua ancoragem em nossa existencialidade. É o que confere sentido e intencionalidade ao que fazemos no jogo e, de modo recíproco, confere ao jogo um sentido para nós. A realidade espacial dos objetos matemáticos de qualquer mundo simulado depende desta experiência existencial do espaço, e não meramente cognitiva.

Na verdade, a questão do espaço vivido (ou experienciado) é tão central para a articulação entre os campos da tecnologia e da cultura, ou seja, das humanidades digitais, que a investigação intentada neste artigo não faz senão arranhar a superfície do problema. Neste sentido o texto pretende muito mais apontar possibilidades e desdobramentos futuros do que apresentar uma tese suficientemente acabada. Ainda, é no entrocamento entre estes campos que poderemos investigar o que significa para nós viver nos dias de hoje.

Notas

² Koyré, Alexandre. **Do mundo fechado ao Universo infinito**. Rio de Janeiro : Forense Universitária, 2010. Pg. 243.

³ Kant, Immanuel. **Crítica da Razão Pura**. Fundação Calouste Gulbenkian : Lisboa, 1993. A 23.

⁴ Husserl, Edmund. **Thing and Space - Collected Works; vol. VII**. Londo : Kluwer Academic Publishers, 1999.

⁵ Heidegger, Martin. **Ser e Tempo**. Campinas : Editora Unicamp; Petrópolis : Vozes, 2012.

⁶ Heidegger, Martin. **Being and Time**. Nova York: HarperCollins, 1962.

⁷ Heidegger, Martin. **Ser e Tempo**. Campinas : Editora Unicamp; Petrópolis : Vozes, 2012.

⁸ Idem;

⁹ Idem;

¹⁰ Idem;

¹¹ Malpas, Jeff. **Heidegger's Topology**. Cambridge : MIT Press, 2008.

¹² Heidegger, Martin. **Ser e Tempo**. Campinas : Editora Unicamp; Petrópolis : Vozes, 2012.

¹³ Upton, Brian. **The aesthetics of play**. Cambridge : MIT Press, 2015

¹⁴ Idem

¹⁵ Huizinga, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo : Perspectiva, 2007.

¹⁶ Nitsche, Michael. **Video Games Spaces – image, play and structures in 3D worlds**. Cambridge : MIT Press, 2008.

¹⁷ Lefebvre, Henri. **The Production of Space**. Oxford : Blackwell, 1991.

MAIO
9-11
UFG/BR

¹⁸Turner, Victor. **Form Ritual to Theatre – The Humam Seriousness of Play**. New York : PAJ Publications, 1982.

Referências

Heidegger, Martin. **Ser e Tempo**. Campinas : Editora Unicamp; Petrópolis : Vozes, 2012.

Heidegger, Martin. **Being and Time**. Nova York: HarperCollins, 1962

Husserl, Edmund. **Thing and Space – Collected Works; vol. VII**. Londo : Kluwer Academic Publishers, 1999.

Huizinga, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo : Perspectiva, 2007.

Kant, Immanuel. **Crítica da Razão Pura**. Fundação Calouste Gulbenkian : Lisboa, 1993.

Koyré, Alexandre. **Do mundo fechado ao Universo infinito**. Rio de Janeiro : Forense Universitária, 2010.

Lefebvre, Henri. **The Production of Space**. Oxford : Blackwell, 1991.

Malpas, Jeff. **Heidegger’s Topology**. Cambridge : MIT Press, 2008.

Nitsche, Michael. **Video Games Spaces – image, play and structures in 3D worlds**. Cambridge : MIT Press, 2008.

Turner, Victor. **Form Ritual to Theatre – The Humam Seriousness of Play**. New York : PAJ Publications, 1982.

Upton, Brian. **The aesthetics of play**. Cambridge : MIT Press, 2015
