

ARENAS SIMBÓLICAS VIRTUAIS

Bruno Miguel dos Santos Mendes da Silva

bsilva@ualg.pt

CIAC/UALG

Resumo

Este trabalho propõe uma reflexão sobre o videogame enquanto espaço simbólico onde a simulação transfigura a realidade em hiper-realidade, possibilitando, assim, a vivência controlada de perigos ficcionados. As facetas virtuais dos jogadores de consola transcendem os limites da vida quotidiana abrindo-lhe portas de mundos paralelos onde pode praticar aptidões fálicas e agressivas.

Palavras chave

Arenas Simbólicas, Simulação, Videogame, representação e realidade.

Abstract

This work proposes a reflection on the videogame as a symbolic space where the simulation transforms reality into hyperreality, allowing the controlled experience of fictional dangers. The adventures of virtual console players transcend the boundaries of everyday life, opening doors to parallel worlds where is allowed to practice aggressive and phallic skills.

Key words

Symbolic Arenas, Simulation, Video Game, representation and reality.

Introdução

Segundo Roberto Stoller¹ certas imagens geram um excitação estético por representarem perigos ficticionais que parecem reais, apesar de estarem perfeitamente controlados. Estas imagens permitem a conversão do trauma em trauma

simulado. Este é o princípio das arenas simbólicas que determinam a tendência geral da cultura contemporânea para ficcionar a vida, como se esta fosse uma consola onde facilmente se muda de jogo.

1. Real = Virtual + Actual

Existem, no entanto, dois tipos de Arenas Simbólicas: as virtuais (videojogos, metaversos e afins) e as físicas (parques temáticos, feiras medievais, paintball², entre outras). Importa, antes de mais, clarificar os conceitos de virtual, real e actual. Conforme refere Lévy, o virtual não pode ser visto enquanto contrário do real³:

" (...) o virtual não se opõe ao real, mas sim ao actual. Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências

ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objecto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a actualização⁴."

As Arenas Simbólicas, através da recriação de mundos artificiais, utilizam imagens, ideias e histórias reais que são convertidas em formas de entretenimento, para possibilitar a vivência de medos e desejos pessoais ou colectivos.

2. As qualidades fugidias do videojogo

As empresas que criam e exploram as arenas simbólicas procuram filões de mercado muito específicos, regulados, muitas vezes, por convenções tribais. Os seus produtos são condicionados e direccionados de acordo com a personalidade e o imaginário

desses grupos sociais. Os autores destes mundos paralelos converteram a cultura contemporânea numa listagem de desejos e medos humanos.

As consolas de jogos oferecem uma acção virtual ao jogador, permitindo-lhe infundir-se em mundos ficcionais através da manipulação de imagens. O jogador encontra um leque muito abrangente de escolhas que, normalmente, coincidem com as temáticas encontradas na televisão e no cinema. A actualidade e pertinência dos temas são igualmente grandes.

Estes jogos e respectivas consolas são produtos com um tempo de vida extremamente curto, que estão constantemente a ser substituídos por novas versões melhoradas e actualizadas. Conforme refere David Harvey⁵:

“a meia vida de um produto fordista⁶ típico era de cinco a sete anos, mas com a acumulação flexível⁷ diminuiu em mais de metade em certos sectores (...) - tais como as chamadas indústrias de thoughtware (por exemplo videogames e programas de computador) – a meia vida está caindo para menos de dezoito meses⁸.”

À semelhança da televisão, do cinema e dos parques temáticos, as consolas de jogos

oferecem simulações de viagens ao passado, a sítios exóticos (ou inacessíveis) ou viagens ao espaço. Estas viagens proporcionam ao jogador a sensação de transcendência física, espacial e temporal - libertando-o, por momentos, que podem ser eternamente revividos, do papel que interpreta na sua rotina quotidiana.

Muitas das simulações de aventuras, que as consolas de jogos oferecem, abarcam agressão fállica e competição física violenta. Os jogadores exteriorizam, através destes simulacros, a sua masculinidade e o desejo de conquista.

Apesar de a aparência e cenografia destes jogos serem normalmente exóticas ou futuristas, as fantasias e desejos que normalmente representam são muito básicas.

A destruição de objectos e personagens no monitor da consola de jogos permite ao jogador demonstrar toda a sua potencial raiva latente e desejo de vingança.

3. A dilatação do jogador

O jogador de consola, que é, simultaneamente, espectador e participante, controla uma imagem que é a sua própria representação.

A sua actuação neste meio ambiente virtual está condicionada por esta dualidade. Enquanto espectador, o jogador tem total domínio da situação mas, enquanto

participante, experiencia o papel da sua personagem como uma extensão da sua personalidade e do seu corpo. O corpo do jogador dilata e passa a contemplar uma imagem que actua sob o seu controle. Essa dilatação permite ao jogador uma presença física (virtual) no jogo.

O jogador tem a possibilidade de manipular imagens de poderosas máquinas ou de poderosos lutadores hiper-musculados, experienciando novos corpos e, conseqüentemente, a sensação de poder,

realizando a fantasia da grandiosidade física. Estes corpos virtuais são independentes do corpo do jogador, o que lhe permite admirá-los como outro corpo, como outra pessoa.

4. O factor lúdico

Os jogadores encontram, também, nestes jogos de simulação a possibilidade de competirem entre si virtualmente. Conseguem completar objectivos propostos (celebrados pela subida de nível do jogo) e sentir o orgulho da vitória enquanto libertam instintos agressivos e fálicos. Através da simulação, encontram uma forma mais aliciante de confirmação social, ou seja, de impressionar os amigos

Johan Huizinga⁹ pensa o jogo como um retalho da narrativa temporal onde o jogador interpreta uma outra vida paralela e sublinha, na sua obra “Homo ludens: o jogo como elemento da cultura”, a importância essencial do jogo na edificação da cultura de qualquer sociedade.

O fascínio e o excitamento são a alma do jogo, explicitados através de formas rítmicas e harmónicas que salientam a sua componente lúdica. Segundo Huizinga:

“Não foi difícil mostrar a presença extremamente ativa de um certo fator lúdico em todos os processos culturais, como criador de muitas das formas fundamentais da vida social. O espírito de

competição lúdica, enquanto impulso social, é mais antigo que a cultura, e a própria vida está toda penetrada por ele, como um verdadeiro fermento¹⁰”

Podemos, então, reportar os estudos de Huizinga para a contemporaneidade onde a relação entre jogo e novas tecnologias está intimamente ligada, proporcionando, através do lúdico, o aparecimento de novas redes de sociabilização.

Podemos verificar isso na adesão massiva aos jogos online que, partindo da premissa simples de evasão da vida real, proporcionam o aparecimento de equipas de jogadores profissionais que participam em campeonatos mundiais e arrastam consigo verdadeiras legiões de fãs.

Estes campeonatos, onde os jogadores profissionais se encontram fisicamente (tornando a tensão visível), representam, para os espectadores/fãs, a montra de uma grande loja onde se encontra o sonho proibido de treinar horas a fio diariamente, bem como, o respectivo reconhecimento desse esforço.

Conclusão

As arenas simbólicas possibilitam o aumento e o desenvolvimento da experiência do mundo ao permitirem a simulação de situações semelhantes às da vida quotidiana.

Podemos, também, considerar que certas arenas simbólicas podem potenciar situações de melhoria do auto-conhecimento e até da auto-estima, por permitir o confronto com dificuldades e riscos simulados.

Estas simulações são, portanto, prazerosas e permitem o ensaio dos mais recônditos desejos. Neste sentido, as arenas simbólicas permitem aos jogadores a reprodução de

fantasias através de interação física ou da representação de papéis.

No entanto as arenas simbólicas podem, igualmente, ser usadas como uma espécie de refúgio que oferece um certo contentamento e evita o confronto com os problemas reais. Ou ainda, em última instância, levar o jogador a encarar a vida real enquanto arena simbólica, onde poderá pôr em prática todas as suas fantasias.

Através das arenas simbólicas, o jogador tem a oportunidade de alcançar uma transcendência espaço-temporal e social (ao libertar-se do papel que interpreta no dia-a-dia).

Bibliografia

- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *O que é a filosofia*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- HARVEY, David. *Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo, Ed. Loyola, 2003.
- HUIZINGA, Johan - *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- JAMESON, Fredric – *Ensayos sobre el posmodernismo*. Buenos Aires: Ediciones Imago Mundi, 1991.
- LÉVY, Pierre – *O que é o Virtual?*. São Paulo: Editora 34, 1995.
- MAFFESOLI, Michel – *Sobre o Nomadismo, Vagabundagens pós-modernas*. Rio de Janeiro: Record, 2001.
- SPILLER, Neil (org.) – *Cyber_Reader. Critical writings for the digital era*. London: Phaidon, 2002.
- STOLLER, Robert – *Observing the Erotic Imagination*. London; Yale University Press, 1985.

¹ STOLLER, Robert – *Observing the Erotic Imagination*. London; Yale University Press, 1985.

² O paintball é uma forma de combate simulado que utiliza imitações de armas de fogo, transformando brincadeiras de infância em jogos de guerra para adultos. Pode ser praticado em interiores (normalmente

edifícios abandonados) ou em espaços exteriores. Os jogadores utilizam um fato de protecção, um capacete e uma arma que dispara *paintballs*: cápsulas do tamanho de uma bala cheias de tinta. Quando um jogador é atingido a cápsula rebenta, enchendo a sua roupa e a sua pele de tinta, ou seja, de sangue. Então esse jogador é considerado oficialmente morto. O jogo continua até todos os oponentes serem eliminados ou até que um objecto representativo da vitória seja capturado no território da equipa contrária. O paintball retoma apenas a forma da batalha real (muitas vezes na forma de reconstituição histórica), já que combatentes ressuscitam após a batalha sem danos físicos de maior (embora o impacto da cápsula cause dor). Este jogo bélico, exemplo de uma arena simbólica característica da cultura contemporânea, é um domínio privado onde é possível exteriorizar fantasias, onde é possível representar realidades paralelas ao dia-a-dia.

³ Deleuze e Guattari partilham da mesma opinião de Lévy: “O virtual não se opõe ao real, mas somente ao atual. O virtual possui uma plena realidade enquanto virtual. Do virtual, é preciso dizer exatamente o que Proust dizia dos estados de ressonância: «Reais sem serem atuais, ideais sem serem abstratos», e simbólicos sem serem fictícios. O virtual deve ser entendido como uma estrita parte do objeto real - como se o objeto tivesse uma de suas partes no virtual e aí mergulhasse como numa dimensão objetiva”. (DELEUZE, Gilles e

GUATTARI, Félix. *O que é a filosofia*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. p. 335-336.)

⁴ LÉVY, Pierre – O que é o Virtual?. São Paulo: Editora 34, 1995., p.16.

⁵ HARVEY, David. *Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo, Ed. Loyola, 2003.

⁶ Para Harvey o fordismo tem início em 1914, altura em Henry Ford introduziu a ideia de oito horas de trabalho diárias, compensadas por cinco dólares, nas suas fábricas da indústria automóvel.

⁷ Este conceito de Harvey também pode ser encontrado em Jameson, sob a denominação de capitalismo tardio. Segundo Harvey a acumulação flexível vem substituir o modernismo fordista (estética de certa maneira estável), trazendo consigo a instabilidade e as “qualidades fugidias” típicas pós-modernas que exaltam o efémero, o espectáculo, a moda e a mercantilização da cultura e da arte.

⁸ HARVEY, David. *Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo, Ed. Loyola, 2003, p.135.

⁹ Huizinga, Johan - *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1992.

¹⁰ Ibid