

TRANSPARÊNCIA E IMERSÃO EM UMA INTERFACE DE VIDEOGAME: ANÁLISE COM BASE SEMIÓTICA

TRANSPARENCY AND SOAK IN A VIDEO GAME INTERFACE: ANALYSIS BASED SEMIOTICS

Raphael Schmitz da Silva¹, M.Sc.

Ricardo Triska², D.Sc.

Haro Schulenburg³, M.Sc.

João Carlos Vela⁴, M.Sc.

(1) UFSC e-mail: prof.rtz@gmail.com

(2) UFSC e-mail: ricardo.triska@gmail.com

(3) UFSC e-mail: haro@univille.br

(4) UFSC e-mail: joao.vela1@gmail.com

Palavras-chave em português (Videogame, Imersão, Semiótica)

Neste artigo serão demonstrados alguns aspectos da teoria semiótica aplicados na análise dos elementos da interface gráfica de um videogame. inicialmente serão definidos os conceitos e terminologia empregados na contextualização do exercício de análise. esta primeira parte tem como foco a apresentação da problemática envolvendo a relação entre a transparência de uma interface gráfica e o nível de imersão a que se submete o jogador. Em seguida, será apresentado o método escolhido para a realização da análise que seguirá um percurso de aplicação proposto por Santaella (2002) com base na teoria do signo de Peirce, e envolve a descrição formal de cada signo e interpretação geral do contexto. como objeto de análise, será utilizado o head-up display do jogo dead space. as considerações finais destacam um forte apelo aos elementos diegéticos, que podem contribuir com a construção de um ambiente de jogo sólido e gerar uma experiência mais imersível.

Key-words in English (Videogame, Immersion, Semiotics)

This article demonstrates some aspects of semiotic theory applied at the analysis of the graphical user interface elements of a video game. initially the concepts and terminology used in the context of the analyzed object it will be defined. this first part focuses on the introduction of the problematic that involves the relation between the transparency of a graphic user interface and the level of immersion achieved by the player. Then, the method of choice for the analysis exercise, which follows an application path proposed by Santaella (2002) which is based on Peirce's sign theory, will be presented. that method involves a formal description of each sign and a general contextual interpretation. the object chosen for this analysis, is the head-up display from the video game dead space. as closing comments, a strong appeal to the diegetic elements is highlighted, which can contribute to build a solid game environment and generate a more immersive experience.

1. Introdução

Objetivando demonstrar a aplicação de alguns conceitos da teoria semiótica *peirceana*, será apresentada uma análise do processo de significação e de interpretação dos elementos de uma interface gráfica de um videogame. O presente estudo caracteriza-se como parte da produção resultante de um projeto mais abrangente, que estuda a influência da transparência das interfaces de videogames na sensação de imersão do jogador. A análise semiótica, no referido projeto, desempenha o papel

de estruturar a descrição do repertório de cada interface da amostragem, obtendo-se assim um panorama do potencial comunicativo das mesmas. Por constituir um fragmento retirado de seu panorama original, incorre-se na necessidade de uma breve apresentação do contexto onde foi desenvolvida a análise semiótica aqui documentada. Assim, o conteúdo apresentado seguirá uma progressão onde, inicialmente, serão definidos os conceitos de “transparência” e de “imersão”: o primeiro, apresentado com base no ponto de vista de três autores; e o segundo, relacionado definições gerais sobre o conceito e

também quanto aos modos utilizados pelos videogames para gerar a sensação de engajamento profundo. Este conceito será

relacionado, ainda, com a teoria do fluxo, que descreve a imersão sob a ótica da psicologia.

A apresentação da terminologia relativa às interfaces de videogames, utilizada no decorrer do restante do texto, conclui esta primeira etapa. O método utilizado para o exercício de análise é apresentado no item 3 e segue um percurso de aplicação baseado nas proposições de Santaella (2002). Em seguida, foca-se no processo de descrição e análise do objeto de estudo, o jogo *Dead Space*, lançado em 2008 e disponível para diversas plataformas de consoles e computadores. A análise buscou referenciar os conceitos e relações estabelecidas na teoria semiótica abordada que estrutura o processo, produzindo, assim, material para o processo de reflexão sobre como a transparência pode contribuir com a sensação de imersão por meio do processo de significação.

Ao final deste estudo é apresentada uma breve discussão voltada para o objetivo do projeto do qual o conteúdo desse artigo faz parte, abordando a relação entre transparência e imersão, assim como uma avaliação do papel da análise de significado nesse tipo de estudo.

2. A Transparência das Interfaces

No contexto desse trabalho, o termo “transparência” é referente ao grau de descrição, mesclagem, ou naturalidade com que a interface se apresenta, ou o quanto a mesma se denuncia como intermediária na relação jogador/jogo. Diversos autores utilizam os conceitos de transparência e opacidade, da mesma forma, como qualidades mais associadas a “intrusão” ou ao ruído de comunicação e não a percepção visível no sentido literal.

Negroponte (1995) sustenta que a transparência (no caso da computação de forma geral) surge de um cenário de ubiquidade aliado a formas de uso natural da tecnologia, o que a torna, por consequência, invisível ou transparente. No mesmo sentido, o conceito de *seamless computing*, ou ‘computação sem emendas’, se caracteriza por estruturas que conectam todos os tipos de informações direcionadas ao usuário e comandos

enviados por este de forma natural e intuitiva, sem ambientes específicos para cada tipo de tarefa (Gates, 2003). Ubiquidades e intuitividades à parte, a transparência de uma tecnologia, seja ela um dispositivo eletrônico ou não, seria a ideia de que o usuário não se dá conta da existência do objeto que intermedia a sua relação com a tarefa, tamanha a naturalidade com ocorre essa relação.

De uma forma mais direta, Eco (1993) trata da transparência usando a televisão como exemplo. No texto “Tevê: a transparência perdida”, de 1983, o autor critica a mudança de linguagem ocorrida na época, em que a televisão adotara discursos que falavam “mais de si própria e do contato que estabelece com o público” (Eco, 1993, p. 182), ao invés de falar simplesmente do mundo para o qual deveria servir apenas como acesso.

Entende-se, portanto, nesta pesquisa, os conceitos de opacidade e transparência como relativos ao nível de presença gerado pela conotação das interfaces gráficas como intermediárias entre a informação (universo diegético) e o usuário (jogador).

3. Engajamento, Imersão e Fluxo

A sensação de imersão, por sua vez, pode ser entendida como um estado mental gerado por um processo ao qual esta mente está profundamente engajada e, assim sendo, constitui um dos principais aspectos que caracterizam uma determinada atividade como entretenimento.

Embora seja comum encontrar-se engajado no desempenho dos mais diversos tipos de atividade – como ao trabalhar por exemplo –, para as atividades de entretenimento, levar o espectador a um estado de imersão mais profunda significa sucesso, principalmente no que se refere ao consumo de mídia.

McMahan (2003, apud LUZ, 2010 p.75) define o estado de imersão como “a sensação artificial que um usuário tem num ambiente de que o ambiente não é mediado”. Esta definição se apropria, de certa forma, do conceito de transparência, apresentado anteriormente, para descrever a sensação de uma mente (usuário) em contato com um ambiente que aparentemente (artificialmente) “não é mediado” (transparente). Desta forma pode-se pressupor que o nível de opacidade de uma

interface (no caso, a mediadora) pode influenciar no nível de imersão percebido pelo jogador. Por este motivo a tentativa de interfaces mais transparentes em jogos eletrônicos é algo que se tornou recorrente.

Diversos pesquisadores e teóricos das áreas da usabilidade, user experience e videogames, como Adams (2004) e Cooper (2007), categorizam as diferentes formas de se atingir um estado mais profundo de engajamento ou imersão, ou rotinas específicas que funcionem como catalisadoras deste estado. Adams (2012, p. 25) categoriza a sensação de engajamento proporcionada pelos videogames em três tipos: imersão tática; imersão estratégica; e imersão narrativa. O autor condiciona a experiência proporcionada por cada tipo de imersão à uma combinação específica de mecanismos de funcionamento e desafios presentes no jogo. Torna-se importante salientar que a imersão que acontece nos videogames ocorre, de maneira geral, como resultado de uma combinação desses três tipos. Um jogo raramente se apoiará apenas em uma abordagem. É possível que dependendo do jogo, ou das preferências e repertório do jogador, ocorra um direcionamento maior para um ou outro resultado imersivo.

Numa outra abordagem, focada mais na análise da mente imersa do que no conteúdo ou condições que favorecem o engajamento, o psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi (2008) introduz um conceito chamado de flow ou 'fluxo'. O estado de fluxo seria caracterizado pelo êxtase, ou pela sensação de se estar absorvido por uma determinada atividade. O Autor defende que uma das condições que podem levar ao fluxo é quando a limitada capacidade de processamento do cérebro está completamente focada em uma atividade, não restando margem cognitiva para processar outros estímulos, externos àquela atividade. "O fluxo tende a ocorrer quando as habilidades estão totalmente envolvidas em superar um desafio que está no limiar de sua capacidade de controle" (Csikszentmihalyi, 1999, p.37). Isso faz com que a pessoa perca a noção do que acontece a sua volta e até mesmo de sua própria presença física. O fluxo seria, segundo o autor, um estado mental que estaria diretamente ligado à "felicidade" das pessoas e que esta seria proporcional ao período de tempo que estas passam experienciando o fluxo.

Mentes em fluxo compartilham certas características que estão listadas, com base no que

é descrito por Csikszentmihalyi (2008), a seguir:

- envolvimento total pela atividade – foco e concentração
- senso de êxtase – sentir-se fora da realidade cotidiana
- forte senso de clareza – saber o que deve ser feito e como está se saindo;
- consciência de controle – suas habilidades são adequadas à tarefa;
- senso de serenidade – ausência de preocupações e sensação de crescimento além dos limites do próprio ego.
- perda da noção do tempo – completamente focado no presente, horas parecem passar como minutos;
- motivação intrínseca – o motivo que produz o fluxo é a própria recompensa.

Esse conjunto de qualidades pode ser apresentado por pessoas em envolvimento proposital ou involuntário com os mais diversos tipos de situações. É possível fazer um paralelo do que representam esses atributos que caracterizam o fluxo na experiência de se jogar videogame: foco e concentração seriam exigidos do jogador com a emissão de uma carga de estímulos próxima ao limite de sua capacidade de processamento; ambientes bem construídos associados a mecânicas plausíveis podem contribuir para a sensação de êxtase; o senso de clareza pode estar apoiado no modo como as informações são transmitidas pelas interfaces ou também pela narrativa do jogo, ambas projetadas para que o jogador seja posicionado de forma precisa quanto a situação imediata e objetivos de curto e longo prazo.; a medida que o jogador desenvolve sua experiência, adquirindo ferramentas para lidar com as situações apresentadas pelo jogo, a sensação de controle aumenta assim como a de serenidade; a partir desse ponto, o jogador estaria cada vez mais imerso e começa a perder a consciência de tempo e do mundo físico ao seu redor; ao atingir o estado de fluxo o sistema começa a se auto-sustentar no sentido de fornecer uma recompensa, a motivação intrínseca, na forma do próprio estado de fluxo que seria um dos princípios básicos da sensação de satisfação proporcionada pelos videogames (as idéias de 'fim' e 'meio' se fundem).

Assim, os diferentes tipos de apelo que podem levar o jogador a um estado de engajamento profundo, conforme a segmentação sugerida por Adams (2012), podem ser entendidos como

princípios catalisadores que levam à um estado prazeroso de imersão, caracterizado por Csikszentmihalyi (2008) como o fluxo. A teoria do fluxo, por sua vez, nos daria os meios para identificar e possivelmente mensurar esse estado por meio da avaliação da intensidade dos indicadores listados.

4. Interfaces e Head-up Displays

A terminologia que compete ao campo da ergonomia, o qual encerra a área das usabilidades e interfaces de forma geral, por si só, pode variar muito, na literatura. No que se refere a terminologia específica para as interfaces para jogos eletrônicos, a designação de nomenclaturas e conceitos pode se apresentar de formas ainda mais variadas. Rollings e Adams (2003) justificam essa deficiência léxica salientando que a documentação de pesquisa acerca de videogames é relativamente recente comparada as outras áreas do conhecimento. Não há um esforço coordenado entre os grupos de pesquisadores e a indústria. As tentativas de padronização do vocabulário, por conta disso, não têm obtido aceitação em massa dos profissionais, pesquisadores, mídia e público. Por este motivo, as designações e seus objetos, necessários para o bom entendimento do presente estudo são apresentados a seguir.

O termo Interface é utilizado para designar as interfaces de forma geral, que constituem a superfície física ou virtual de interação com qualquer dispositivo seja uma gaveta, uma máquina de escrever ou computador. Em dispositivos eletrônicos baseados em sinal de vídeo como computadores e videogames, a interface virtual é base da principalmente em estímulos visuais sendo que o termo Interface Gráfica (“Graphical User Interface” ou “GUI”) é o termo que designa essas interfaces virtuais. Nos videogames as interfaces gráficas podem aparecer tanto como menus para escolha de configurações, que podem ser acessados antes ou durante o jogo, quanto como uma interface intra-jogo atualizada em tempo real, mais conhecida como Head-up Display – ou HUD. O termo HUD vem da aeronáutica. É o nome dado a interface projetada em uma tela transparente em frente ao piloto, que permite que este verifique informações como, altitude, direção e velocidade sem desviar o olhar da visão externa, à frente. O termo tem origem na ideia de que o piloto pode ter acesso a informação

mantendo a cabeça para cima (head-up) sem incliná-la em direção ao painel de instrumentos (AVIATION INTERNATIONAL NEWS, 2012).

A Figura 1 apresenta um exemplo de como este conceito de transmissão de informações é comumente aplicado nos videogames.



Figura 1: Head-up display do jogo Demon's Souls.
Fonte: Desenvolvido pelo autor com base em capturas de tela do jogo Demon's Souls (From Software, 2009).

Por se tratar do tipo de interface que está presente durante a ação do jogo e, por consequência, a camada que mais poderia interferir na obtenção da qualidade de transparência, a análise aqui proposta tem como foco uma interface HUD.

5. Método para Abordagens Semióticas

A análise e categorização dos componentes de uma interface e do modo como as mensagens são transmitidas por ela, pode contribuir para um melhor entendimento a respeito da forma como são construídas interfaces menos intrusivas e mais transparentes.

De acordo com Ghizzi *apud* Perassi (2009), certas áreas de estudo podem fornecer a teoria necessária para a análise de uma estrutura visual de sinais:

“Dentro do campo de abrangência do estudo dos signos visuais estão os processos de leitura capazes de dar conta da imagem. Aquele que sepropõe a “traduzir” uma imagem – obra de arte ou outra – pode fazer isso utilizando como mediador uma teoria: semiótica, psicologia, psicanálise, etc. Essas se o fornecem um corpo de idéias nos quais apoiar e organizar o pensamento sobre objeto de estudo.” (Ghizzi *apud* Perassi, 2009 p.15)

É importante para estruturação do método de coleta de dados que o pesquisador conheça a amostra analisada. Assim, uma técnica que possa colaborar com a organização dos componentes e dos pormenores das interfaces torna-se coerente com esse pensamento e a semiótica pode fornecer ferramentas que permitem a análise sistematizada de interfaces e HUDs. “A análise semiótica tem por objetivo tornar explícito o potencial comunicativo que um produto, peça ou imagem apresenta, quer dizer, explorar, através da análise, quais os efeitos que um dado produto está apto a produzir em um receptor.” (SANTAELLA 2002, p.69). Desta forma serão revisados alguns conceitos propostos por Santaella (2002) baseados na semiótica *peirceana*, com o intuito de compreender tanto o processo de construção do sintagma visual que configura um HUD transparente, bem como o processo de cognição que identifica as diversas funções desempenhadas por estas interfaces.

Santaella (2002), propõe uma série de métodos para realização de análises interpretativas com base semiótica. “A análise semiótica tem por objetivo (...) explorar, através da análise, quais os efeitos que um dado produto está apto a produzir em um receptor.” (SANTAELLA 2002, p.69). Os diferentes roteiros propostos pela autora variam de acordo com os objetos de análise, bem como com a profundidade e formato dos relatórios e outros tipos dados gerados. Entretanto, todas as abordagens propostas pela autora seguem a sequência lógica da tricotomia do signo proposta por C. H. Peirce, composta pela primeiridade, que trata das qualidades sensoriais que o signo encerra em si mesmo; pela secundidade, que trata da relação do signo com aquilo representado, referido ou indicado por ele; e pela terceiridade, caracterizada pela interpretação do signo pelo receptor.

A sequência para aplicação de análises semióticas proposta por Santaella segue o percurso “contemplar, discriminar e, por fim, generalizar em correspondência” (Santaella, 2002, p. 29). Partindo dessa orientação pode-se estipular um roteiro de análise, com base na autora, que passa pelas seguintes etapas: (1) contemplar os fenômenos sensoriais - em um primeiro momento, se analisam as características elementares dos sinais, ou seja, qualidades físicas percebidas pelos sentidos (por

exemplo: cor, forma, posição etc.). “Neste nível, portanto, o signo é considerado como pura possibilidade qualitativa” (Santaella, 2002, p.30). Essas possibilidades ou qualidades físicas primárias podem levar a impressões estéticas e qualidades abstratas vagamente definidas; (2) explorar a relação entre o significante e significado – a análise do ponto de vista da secundidade, discrimina e caracteriza os aspectos das possíveis relações entre o objeto imediato (o modo como se representa) e o objeto dinâmico (aquilo que se representa) categorizando essas relações como predominantemente icônicas, indiciais ou simbólicas; (3) Categorizar a interpretação das mensagens – Nesta última etapa, delimitam-se os interpretantes finais dos signos com relação a sua função como elemento de interface e categorizam-se os efeitos gerados no interprete como: emocionais (quando invocam uma emoção) ; reativos (quanto estimulam algum tipo de ação, física ou mental); ou lógicos (quando conduzem a uma linha de pensamento).

A abordagem sugerida para a análise, apesar de dividida em etapas sequenciais lógicas que seguem a tricotomia dos signos, pode, durante seu desenvolvimento, alternar o foco entre cada uma das fases 1, 2 ou 3. É importante ressaltar que esse tipo de análise semiótica pode regredir indefinidamente em direção ao interpretante final ou progredir, da mesma forma, rumo ao objeto imediato, tornando-se necessário que se estabeleçam limites (Santaella, 2002, p.42). Desta forma, a presente análise se estrutura com o objetivo de acompanhar os processos cognitivos desencadeados para que se atinja entendimento da função de cada elemento do HUD dentro do jogo. A “função”, portanto, atua como o interpretante final e limitador do processo de análise.

6. Objeto de Análise: O jogo Dead Space

Com uma temática que mistura ficção científica e horror de sobrevivência, Dead space (2008, Electronic Arts) é ambientado no futuro e coloca o jogador no papel de um engenheiro que, deve realizar uma série de missões de reparo em uma nave de mineração, enquanto se livra da tripulação, que foi transformada em uma horda de seres monstruosos por um artefato misterioso encontrado durante uma escavação em um planeta distante.

A escolha desse objeto de análise foi feita com

base no nível de transparência percebido no HUD do jogo *Dead Space*, característica ressaltada pela mídia especializada como inovação na época de seu lançamento, e que se tornou referência para jogos *hudless*. O referido jogo está disponível em diversas plataformas de consoles e dispositivos mobile. Para esta análise, foi utilizada a versão de *Dead Space* para computadores pessoais, por permitir a utilização de ferramentas de captura de tela de maneira mais prática e com melhor qualidade.

A Figura 2 apresenta um panorama geral do HUD de *Dead Space* onde seus componentes informacionais foram organizados em 5 categorias principais. Estas categorias que levam em consideração sua localização espacial, não com relação a posição na tela mas ao universo e ambientação do jogo: (1) informações da personagem - Ex.: medidores de “vida” (1b), habilidades especiais (1c) e munição (1a); (2) identificação dos itens encontrados - Ex. dinheiro (2), munições (2a) e itens necessários para realização de objetivos (2b); (3) interfaces do ambiente - para interação com portas (3a), e dispositivos do universo do jogo (3b); (4) informações no ambiente - graffiti (4a) e sinalização (4b); (5) projeções e menus flutuantes - inventários (5), chamadas de vídeo (5a), notas (5b) diários de voz (5c) e mapa.

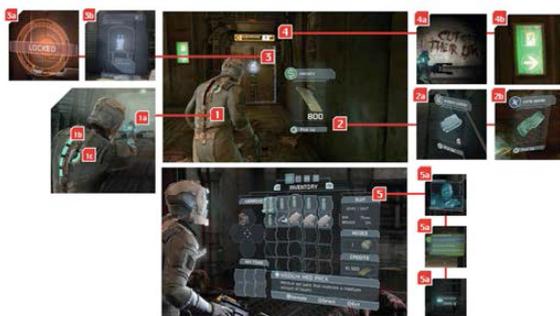


Figura 2 – Principais componentes do HUD e elementos informacionais presentes no jogo *Dead Space*.
Fonte: Desenvolvido pelo autor com base em capturas de tela do jogo *Dead Space* (Visceral Games, 2004).

6.1 Análise Descritiva: Contemplando e Discriminando

Um dos componentes mais evidentes no Head-up Display de *Dead Space* encontra-se estruturado como uma barra junto à vestimenta ou armadura da personagem (figura 3), localizada verticalmente nas costas do avatar controlado pelo jogador. Esta barra possui uma parte segmentada e de cor muito clara, sugerindo luminosidade, que assume coloração distinta de acordo com a quantidade de segmentos iluminados, e em outra parte com aspecto sólido também segmentada, de cor cúprea e com apêndices laterais.

O conjunto apesar de parecer coeso e rígido, aparenta flexibilidade pois se adapta a diferentes formatos que seguem a movimentação da personagem. Este conjunto pode ser facilmente associado por iconicidade à coluna vertebral de seres cordados por compartilhar características sensoriais (posição, orientação, segmentação, apêndices, firmeza e flexibilidade) com esta estrutura anatômica. Sendo a coluna vertebral o centro nervoso e de sustentação do corpo humano, um medidor que remete a raquis da própria personagem tende a ser interpretado, da mesma



forma, como importante e vital.

Figura 3: Barra de energia como elemento intrínseco ao design da personagem.

Fonte: Desenvolvido pelo autor com base em capturas de tela do jogo *Dead Space* (Visceral Games, 2008).

O funcionamento deste elemento é regido de forma indicial. A barra segue a lógica de um recipiente que pode assumir graus de “cheio” e “vazio” o que indica uma determinada “quantidade” representada pela extensão iluminada da coluna a partir da base. Esta quantidade é reduzida a medida que o personagem recebe dano físico e implica na morte da personagem ao esvair-se completamente. O modo de funcionamento desta forma, é um índice lógico que monitora a quantidade de dano que o personagem pode receber antes de morrer.

A cor, neste medidor, atua como símbolo e ícone do status da condição física da personagem: trata-se portanto de um quali-signo simbólico, enquanto invoca convenções estabelecidas por códigos como as leis de trânsito onde a cor amarela amarela significa um estado de alerta ou de perigo iminente, simbolizado pela cor vermelha. Estas cores podem ser associadas, ainda, à ideias coerentes com as situações referenciadas por elas, o que as caracteriza como quali-signo icônico emocional: o azul pode ser associado ao céu limpo e conseqüentemente à tranquilidade, normalidade e bem estar, e o vermelho pode ser associado a sensações mais intensas, ao calor, ao sangue e à dor.

Outro indicador da condição vital da personagem é sua postura e comportamento. Com a coluna vazia, a personagem passa a cambalear e mancar com uma atitude cansada e ofegante, temos uma coleção de *sinsignos* indiciais reativos sugerindo que há algo de errado.

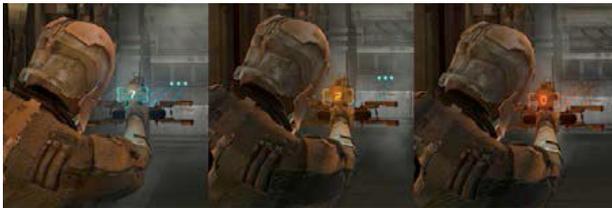


Figura 4: Mostrador de munição integrado ao armamento.

Fonte: Desenvolvido pelo autor com base em capturas de tela do jogo Dead Space (Visceral Games, 2008).

A mesma simbologia de cores aplicada a lógica de funcionamento do medidor de energia é utilizada pelo marcador de munição nas diversas armas (figura 4), onde o azul simboliza “ok”, o amarelo alerta para poucos disparos disponíveis, e o vermelho simboliza o perigo associado a uma arma descarregada em ambiente hostil. Este contador, assim como vários outros elementos do HUD de Dead Space – tais como os diálogos de interação com portas (figura 5), menus de opções (figura 6) e comunicação (figura 7) – é luminoso, translúcido e manifesta-se no espaço sem suporte, em uma posição fixa em relação ao personagem. Estas características são quali-signos indiciais emocionais de ausência de materialidade, típica de projeções luminosas ou holografias. As

informações sustentadas por essas projeções são marcadas por linhas horizontais numa alusão as linhas de definição de vídeo. Em monitores ou projetores o fato de haver linhas de definição visíveis influenciam na qualidade de exibição da imagem o que pode indicar uma certa precariedade ou economia no desempenho do aparelho. Desta forma, no contexto do jogo, a presença de tais linhas são sin-signos indiciais lógicos que podem ser interpretados como uma tecnologia em estágios iniciais de desenvolvimento, ou uma



econômica aplicada de forma funcional aos dispositivos, o que se ajusta a narrativa e ao universo propostos pelo jogo.

Figura 5. Portas que remetem a mecanismos de travas, tranca e fechaduras. Fonte: arquivo pessoal.

Fonte: Desenvolvido pelo autor com base em capturas de tela do jogo Dead Space (Visceral Games, 2008)

Outras interfaces encontradas pelo ambiente exibem *qualisignos* e *sinsignos* semelhantes aos já apresentados anteriormente. As portas (figura 5) exibem interfaces que adotam os mesmos princípios icônico-simbólicos das cores dos mostradores de “vida” e munição: azul é igual a “aberto”, “ok” ou “siga” enquanto vermelho está para “proibido”, “inacessível” e “fechado”. As mesmas portas ainda exibem formas geométricas circulares e “dentadas”, quali-signos icônicos lógicos que aludem aos conceitos de “mecanismo”, “giro” e “trava” que, por sua vez, remetem a tranças e fechaduras como *sinsignos* icônicos lógicos destas. Fechaduras, por



sua vez, são sin-signos indiciais lógicos de portas.

Figura 6. Da esquerda para direita: menus de inventário, loja e modificação de equipamentos.



Fonte: Desenvolvido pelo autor com base em capturas de tela do jogo Dead Space (Visceral Games, 2008).

Figura 7: Iconografia de “falha” (codigos de erro e glitches de vídeo) utilizada para emoldurar a instrução de recuperação de erro (um ataque que resulta em dano).

Fonte: Desenvolvido pelo autor com base em capturas de tela do jogo Dead Space (Visceral Games, 2008) e arquivo pessoal.

Os menus e demais painéis interativos (figura 6), assim como outros itens já citados, agrupam também uma coleção de quali-signos indiciais emocionais que podem ser interpretados como uma projeção holográfica. Além disso, o formato das linhas utilizadas na organização e adorno desses menus e painéis, apresenta ângulos retos ou em 45°.

Por indicialidade, a aparência dos conjuntos formados por essas linhas, sugerem rigor técnico, estabilidade, dureza e também conversam com as texturas exibidas pelas paredes, equipamentos e design da personagem por associação iconográfica, onde os elementos compartilham semelhança ou fragmentos entre si. Isso pode contribuir com a unidade do ambiente e coerência do universo apresentado pelo jogo. Ainda por iconicidade, o formato dos padrões e molduras compostos pelas linhas ortogonais e diagonais podem ser associados ao interior de equipamentos eletrônicos e placas de circuito, que por sua vez são sin-signos indiciais lógicos que invocam as idéias de “expertise técnica” e “manutenção”, personificada pela personagem que interage com essas interfaces. Esse mesmo contexto é novamente trazido à mente do interprete pelo sinal gerado por certos tipos de ataques que imobilizam a personagem (Figura 7): o sinal que indica a ação a ser realizada para que a personagem se liberte (no caso, pressionar o botão “A”) é composto por sin-signos icônicos lógicos que remetem a ideia de manutenção, com linhas de códigos, e também à idéia de falha e mal-funcionamento.

6.2 Exploração Conotativa – Correlações Gerais do Discurso da Interface

No decorrer da análise, foram identificados pontos na iconografia e estética dos elementos de interface que remetem tanto ao imaginário coletivo quanto a convenções estabelecidas pelos próprios jogos eletrônicos bem como por outros tipos de

hipermídia. É possível fazer paralelos entre o HUD de Dead Space com direcionamentos estéticos variados que compõem a atmosfera geral do jogo. A totalidade dos elementos informacionais analisados promovem, no processo de significação, relações que contribuem para o desenvolvimento da narrativa, complementando o entendimento do universo proposto pelo restante do jogo. O clima hi-tech claustrofóbico com forte apelo “industrial”, assim como a construção da personagem principal são constantemente reforçados pela estética proposta pelos elementos significativos do HUD.

Percebe-se como as informações podem ser transmitidas com menor necessidade de aprendizado, contextualizada e baseada em repertório prévio derivado do senso comum. Apesar de mais natural, esse tipo de decodificação pode tornar-se mais intensa e desafiadora, dependendo da complexidade do universo proposto pelo contexto da mídia. Esta complexidade, conforme defende a pesquisa de Csikszentmihalyi (op cit), pode atuar como catalisadora da sensação de engajamento, fluxo ou imersão: submeter o usuário a um processo de interpretação mais intenso permite que níveis maiores de atenção sejam direcionados para o conteúdo, restando menos espaço para interferências externas.

Além do caráter denotativo, as linhas de pensamento desencadeadas por diversos signos presentes em Dead Space promovem a confirmação constante do funcionamento do ambiente proposto pelo jogo. Um exemplo disso são as “armas” utilizadas pela personagem que são ferramentas de mineração adaptadas emergencialmente pela personagem para sua defesa. São, portanto, armas improvisadas e refletem isso na crueza de suas interfaces com índices de economia na percepção da “tecnologia” de seus displays monocromáticos e com linhas de definição aparentes. A própria função da personagem no universo do jogo é constantemente citada pelo modo como são apresentadas as interfaces, remetendo ao interior dos equipamentos com a alusão do autômato desprovido de carenagem. A ação de tais desdobramentos lógicos, subjetivos ou estéticos, desencadeados no processo de interpretação, além de ajudar a estruturar o ambiente diegético, também o expande, construindo uma nova camada narrativa além daquela apresentada pelas personagens, ambientação, diálogos e pela atuação da

personagem no desempenho de sua função de avatar do usuário.

A credibilidade do ambiente é reforçada ao excluir-se a presença do próprio usuário: em nenhum momento as mensagens são direcionadas ao jogador, a interface sempre conversa com a personagem.

Com esta abordagem, a quase totalidade dos elementos informacionais do HUD de Dead Space promovem um discurso que fala unicamente do ambiente diegético, e evitam ao máximo comunicar a sí próprios como independentes ou externos àquela realidade, ao contrário do que fazia a televisão, criticada no texto de Umberto Eco (op. cit) apresentado no item 2.

7. Considerações Finais

Integração e contextualização são conceitos que, quando bem empregados na organização das informações, permitem que a mídia possa imergir na mensagem e que agem funcione ela própria como mídia. Os HUDs, ao imergirem na realidade do próprio jogo, podem levar consigo o jogador e este, por sua vez, em meio a um processo de decodificação mais intenso, é induzido a um envolvimento mais profundo.

O jogador, além de não perceber-se mais como um intermediário no processo, tem seus sentidos inundados por estímulos unicamente provenientes da experiência do jogo, não restando muita capacidade cognitiva para processar o mundo exterior. Assim, a obtenção da transparência nos videogames pode depender, em grande parte, do sucesso obtido ao substituir mensagens comumente veiculadas pelo HUDs, conotados como elemento presente em um nível externo, por mensagens ou estímulos transmitidos de maneira integrada às mecânicas do próprio jogo.

Traduzindo em conceitos emprestados do storytelling, ou construção de narrativas, o jogo, ao se utilizar de interfaces integradas ao seu universo, elimina a função do “narrador” e parte para a dramatização ou encenação. O HUD passa a conversar diretamente com a personagem do jogo, colocando o jogador quase como um expectador oculto dessa comunicação, embora este continue a participar ativa e intensamente da

experiência. Desta forma, com a transparência do HUD e da intermediação, o jogador, como interprete externo, torna-se também transparente.

8. Referências Bibliográficas

ADAMS, Ernest. Postmodernism and the Three Types of Immersion [online] The Designers Notebook. Julho 9, 2004. Disponível em <http://www.designersnotebook.com/Columns/063_Pos_tmodernism/063_postmodernism.htm> [Acesso em 2 de fevereiro 2012]

Aviation International News. HUD Training: AIN Logs Some Head-up Time in Rockwell Collins's Sim. Web, 2012. Disponível em <<http://www.ainonline.com/aviation-news/aviationinternational-news/2012-06-01/hud-training-ain-logssome-head-time-rockwell-collinssim>> Acesso em 12 de setembro de 2012.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. A Descoberta do Fluxo: psicologia do envolvimento com a vida cotidiana, Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

COOPER, Alan; REIMANN, Robert; CRONIN, Dave. About Face 3: The Essentials of Interaction Design. Indianapolis: Willey Publishing, 2007.

ECO, Umberto. Viagem na irrealidade cotidiana. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993.

GATES, Bill (2003) Bill Gates at COMDEX 2003: The Era of Seamless Computing. [online] Microsoft. Disponível em <http://www.microsoft.com/presspass/features/2003/no_v03/11-16gates-comdex.msp> Acesso em 10 fev. 2012.

GHIZZI, Eluiza Bortolotto. O que se Deve Entender Quando se Concebe a Leitura Como Implicando em Conhecimento, Decifração e Interpretação. In PERASSI, Richard. Semiótica: Texto Didático. p.15

HASSENZAHN, Mark. The thing and I: Understanding the relationship between user and product. In: Blythe Mark A.; Monk Andrew F.; Overbeeke Kees; Wright Peter C. (eds) Funology: From Usability to Enjoyment. Norwell, Massachusetts, USA: Kluwer Academic Publishers, 2004. (p.31)

LUZ, Alan. Videogames: história linguagem e expressão gráfica. São Paulo: Edgar Blucher, 2010.

NEGROPONTE, Nicholas. A Vida Digital. São Paulo, Companhia das Letras, 1995.
Windshield TV Screen to Aid Blind Flying. In: Popular Mechanics Magazine. Vol.103 n.3. p.101. Chicago, Popular Mechanics Company, 1955.

ROLLINGS, Andrew; ADAMS, Ernest. Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design. 1 ed. New Riders Publishers, 2003.

SANTAELLA, Lucia. Semiótica Aplicada. São Paulo: Thompson Learning, 2002.

Referência de imagem

Locksmithing. [online] In: All Experts. disponível em <<http://en.allexperts.com/q/Locksmithing-3110/2012/3/hall-safe-co-2.htm>> acesso em 10 de abril de 2012.

Referência em Vídeo

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly (2008) Mihaly Csikszentmihalyi on flow. [online] TED: Ideas Worth Spreading. Disponível em <http://www.ted.com/talks/mihaly_csikszentmihalyi_on_flow.html> Acesso em 15 de fevereiro 2012.