

A EXPERIÊNCIA DO JOGAR EM MUNDO ABERTO: UM OLHAR FENOMENOLÓGICO – EXISTENCIAL

Guilherme Antonio da Silva Santos¹, Artur Alves de Oliveira Chagas²

1. Estudante do curso de Psicologia; e-mail: gui.antonioss@gmail.com
2. Professor da Universidade de Mogi das Cruzes; e-mail: artur.chagas@umc.br

Área de conhecimento: Psicologia

Palavras-chave: Experiência do jogar; jogos de mundo aberto; fenomenologia; ontologia heideggeriana.

INTRODUÇÃO

Definir o que é um jogo não é uma tarefa simples, assim disse Kishimoto (2003), que nos atenta para o quão amplo e subjetivo pode ser essa definição, afinal, nos referimos a jogos de tabuleiro, de computador, futebol, faz-de-conta, jogos políticos? E o que é e o que não é um jogo? Tekinbásis e Zimmerman (2012) no livro “Regras do Jogo”, tentam construir sua própria definição, a qual chegam à conclusão de que o jogo “é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que resulta em um resultado quantificável”. É interessante ressaltar que, apesar do jogo ser quantificável, o divertimento que esse promove não o é, como afirma Huizinga (2005), pois o jogo “resiste a toda análise e interpretação lógicas”, assim como outras qualidades do jogo, como a fascinação e a intensidade desse jogo não podem ser explicadas pela análise biológica, o que justifica a escolha da metodologia desse estudo, melhor explicitada na seção metodologia. Huizinga (2005) ainda afirma que o jogo é livre, está fora da vida cotidiana e tem a capacidade de absorver, isso é, de promover a imersão do jogador no tempo e espaço que constitui o jogo, isso é, de aprofundar o jogador dentro do chamado “Círculo Mágico”. A palavra “círculo mágico”, como sinônimo de uma delimitação tempo-espacial da realidade do jogo, foi usada pela primeira vez por Huizinga (2005, p.13), ainda na obra “Homo Ludens”. Ao entrar no círculo mágico, como afirmam Tekinbásis e Zimmerman (2012), o jogador se foca de maneira intensa e se move seguindo as regras estabelecidas pelo jogo e pertencentes à nova realidade criada. Mas, e quando o espaço dessa nova realidade se mostra como um mundo muito maior que o habitual? É o caso dos chamados “Jogos de Mundo Aberto” ou “Open World”, jogos digitais, isso é, jogos que usam de uma plataforma computacional e que são, segundo o portal Finis Geekis, “quaisquer jogos que nos dão a liberdade para explorar seu cenário da maneira como quisermos. Seu contrário são games de design linear, que “selam” certas partes do jogo [...] para controlar a experiência do jogador”. Os jogos de mundo aberto apresentam um espaço maior a ser explorado pelo jogador e menos delimitações por parte da história do jogo, que pode inclusive nem existir. São exemplos de jogos nessa categoria: Minecraft, Skyrin, os da série GTA e Assassins Creed.

OBJETIVOS

Compreender a experiência do jogar um jogo de mundo aberto a partir dos existenciais do Dasein, componentes da analítica fenomenológico-existencial de Martin Heidegger. Especificamente: Lançar luz sobre os aspectos existenciais da experiência do jogar um game de mundo aberto segundo a perspectiva do pensamento de Martin Heidegger em Ser e Tempo. Ou seja, colher relatos de experiências dos jogadores e fazer um estudo relacionando-os com aquilo que Martin Heidegger apresenta em sua obra Ser e Tempo, sobre as possibilidades humanas de nos relacionarmos com o próprio corpo, com o espaço onde

vivemos nossa existência, com o tempo, com nossos afetos e com as demais pessoas com quem compartilhamos nossa existência.

METODOLOGIA

O método adotado para o estudo é o Método Fenomenológico proposto por Martin Heidegger em *Ser e Tempo* (2012). Adotar essa metodologia permite que o objeto de estudo se mostre tal como é e revele qual a melhor tratativa para acessá-lo, sem limitar a análise a números ou métodos que não alcancem o todo do objeto estudado. E no pensamento heideggeriano, como citado por Evangelista (2016, p. 46), é o ser quem é digno e merecedor de ser tomado como um fenômeno e, uma vez que o conceito do ser foi confundido com o de ente logo no início da história ocidental, a fenomenologia é vista sob a ótica da ontologia, pois “é a recolocação da questão do ser, explicitando-o. Trata-se de um estudo qualitativo e exploratório, não se atendo a dados estatísticos ou a interpretações quantitativas de um fenômeno único a cada pessoa, baseando-se na perspectiva da Ontologia Hermenêutica para compreender o fenômeno da imersão na modalidade de jogo estudada e sua relação com o pensamento heideggeriano, além de possibilitar observar e aprimorar um conceito pouco explorado pela academia científica. Foram entrevistados, ao todo, seis alunos da instituição onde se realizou o estudo, maiores de 18 anos e todos jogadores de jogos de mundo aberto, como *Minecraft*, os das sagas *The Elder Scrolls: Skyrim* e *Assassin’s Creed*, *The Witcher 3* entre outros. As entrevistas aconteceram por meio de um aplicativo de mensagens instantâneas, com o aceite do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) em uma plataforma online e a partir de um roteiro de entrevista aberta, para nortear o entrevistador.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Para a análise das entrevistas, optou-se por desvelar as temáticas, dentro da ontologia heideggeriana apresentada em *Ser e Tempo*, que apareceram durante as entrevistas, elucidando seus significados e fazendo menção aos trechos das entrevistas que se alinham à essas temáticas.

O SER-AÍ E O SER-NO-MUNDO

Na obra *Ser e Tempo* (HEIDEGGER, 2012), Martin Heidegger dedica toda uma seção para elucidar a questão-do-ser como um ente privilegiado e concreto que existe em consonância com o mundo e pontuado em um lugar no tempo, diferente das concepções filosóficas até então, que colocavam o ser como algo abstrato e teórico e separado do mundo. Para Heidegger, o ser é um ser-no-mundo e está “aí”, em abertura onde os entes se mostrarão, condenado a existir no e com o mundo, atrelado a esse, projetado na existência concreta, envolto nas experiências humanas, na vida cotidiana, na cultura e no tempo em que vive, sendo um constante vir-a-ser, dialeticamente, fazendo e sendo feito pelo mundo, estando em jogo ao *Dasein* (ser-aí) ser cada vez mais ele mesmo, des-cobrimo seu Ser. Ao encontro dos pontos levantados até então e debruçando-se sobre as entrevistas, é possível notar um fenômeno recorrente: diante a espacialidade do mundo aberto de diversos jogos citados durante os diálogos (Como *Red Dead Redemption*, *Grand Thief Auto*, *Minecraft* e outros), os entrevistados disseram se sentir envolvidos no jogo não somente com o enredo do jogo, mas com seus personagens, NPCs, Lore e possibilidades dentro do próprio espaço do jogo graças a não-linearidade dos eventos do game, ou seja, graças a falta de um determinismo que limite a experiência do jogador.

O SER-COM-OS-OUTROS

Uma outra questão importante na relação “ser-com-o-mundo” é que o mundo que se relacionada com o ser do *Dasein* não é um mundo que isola e afasta o ser-aí, nem o destaca

ou coloca os “outros” como subsistentes e todo o resto fora do Dasein. Para Heidegger (2012), os outros, ao contrário, não se diferenciam, na maior parte das vezes, e se encontram nos mesmos meios onde o Dasein está, sendo o outro um “conforme-ao-Dasein”, isso é, um outro ente privilegiado, um outro ser-aí. Desse modo, no pensamento heideggeriano, o mundo, nas palavras de Heidegger, “[...] já é sempre cada vez o que eu partilho com os outros. O mundo do Dasein é um mundo-com” (2012, § 26 pg. 344-345), ou seja, o Dasein é um “ser-com”, não vive só e, tendo o outro o modo-de-ser do Dasein, tem-se aí uma relação Dasein a Dasein, que é, por si só, constitutiva de cada Dasein. Partindo desse entendimento do ser-com-os-outros, observa-se nas entrevistas alguns pontos a se analisar: primeiro, há no discurso de, G.A, V.C, J.I e A.M a presença de falas que sugerem um desvelar do ser-com na espacialidade do jogo, especialmente na partilha do mundo virtual com as pessoas mais próximas de si, como amigos, parceiros amorosos, familiares e pessoas cujo o vínculo afetivo é maior, como no discurso de V.C: “[...] Em multiplayer eu não me senti muito confortável porque tenho sérios problemas com interação com outras pessoas, não gosto de interagir com muita pessoas, principalmente em um ambiente sob pressão como são as missões de game mundo aberto, então eu fiquei desconfortável. Já quando o jogo tem apenas eu como jogadora eu fico bem mais relaxada, não sinto falta da interação online com demais jogadores, entretanto gosto de jogar ao lado do meu noivo, meu irmão e/ou meu pai, gosto de ter alguém de confiança próximo para compartilhar a experiência, e o fato de estar sozinha em um mundo enorme pra mim é mais confortável e prazerosa, e me rende uma experiência bem mais legal”. Nota-se que nessa resposta de V.C, por mais que a experiência em multiplayer online traz desconforto, a falta de uma interação social também traz um incômodo, que V.C resolve partilhando sua vivência com os entes queridos, enquanto G.A diz aproveitar o jogo multiplayer para jogar com amigos. Por sua vez, J.I afirma que, de tão real a experiência, ela acaba por formar amizades com jogadores que nunca conheceu pessoalmente, mas que sente uma proximidade a partir da colaboração e convivência dentro do espaço do jogo, no que J.I chamou de uma “empatia virtual”. A.M comenta algo parecido com J.I ao dizer que no jogo multiplayer pode acontecer de formar amizades, que no jogo podem se desenrolar com a criação de times com esses amigos no jogo, que nunca foram vistos pessoalmente. Um segundo fenômeno desvelado é o surgimento de atitudes ditas grosseiras e desrespeitosas vindas de jogadores em multiplayer, como abordam J.I, A.M e J.C. Esse fenômeno parece vir de encontro com a noção de jogo enquanto instrumento, com suas regras definidas, sua estruturação e que proporcionam ao jogador uma imersão dentro dessas características mas, ao mesmo tempo em que o mundo do jogo acaba por determinar que haja uma partilha do mesmo com o outro, o que não é tão diferente do mundo factual, que é um mundo que se compartilha.

O SER-PARA-A-MORTE

A finitude, em Heidegger, é a impossibilidade de todas as possibilidades. É o momento em que o Dasein, um ente inacabado, se conclui, passar a “ser” ao invés de “estar” sendo, e diante de sua finitude, o ser-aí é também um ser-para-a-morte. Mas é também o seu medo da finitude que leva ao homem angustiar-se com a possibilidade de sua vida vir a um fim, de mitigar suas possibilidades de ser, o que pode levar ao Dasein se pôr diante de si mesmo, de descobrir-se, tendo consciência de sua finitude. Diante dessa angústia pelo fim, o homem pode aproximar-se de sua consciência pelo fim, sendo autêntico, apropriando-se de si mesmo, ou fugir dela, vivendo na impessoalidade, inautêntico. Mas aproximar-se da consciência da finitude, em Ser e Tempo (HEIDEGGER, 2012) é lidar com o vazio diante da possibilidade pelo fim, mas é também ser o Dasein ele mesmo. Na realidade dos jogos de mundo aberto, não há o fim definitivo de personagens de videogame, que costumam voltar à vida logo após a sua morte, após uma mensagem de “gameover”. Mas há, sim, a finitude do jogo em si, da experiência, da história contada, que representa a conclusão do jogo, o seu fechamento, e pode afetar seus jogadores de maneiras diferentes. V.C, B.M, A.M e J.I dizem que essa é uma experiência gratificante, boa, de missão cumprida. B.M e A.M comentam que o jogo precisa

ter um fim, que tudo acaba e que esse final precisa ser muito bem trabalhado, desenvolvido no jogo, enquanto que J.C, G.A e J.I, novamente, citam a palavra “vazio” ao mencionar o que sentem com o término do jogo e que, apesar de poderem voltar a jogar, reiniciar o game, fazer um novo save, não será a mesma coisa. Por último, B.M, A.M e J.C disseram que encerrar o jogo é como encerrar um ciclo, “[...] acho que, independente de ser um mundo em que possa ser explorado, em teoria, pra sempre, eu acho interessante ter um final, ter a cena dos créditos, pra fechar um ciclo da experiência que você teve, não acho interessante deixar isso aberto e continuar explorando como se isso não tivesse um fim” (A.M). É interessante notar que, ainda que sintam um vazio, todos os entrevistados disseram concluir os jogos, independente de cumprirem com todas as missões ou não, sendo que quatro deles ainda reconheceram a importância de um encerramento ou viram gratificação nessa experiência. Assim como o final de uma vida, um jogo só “é” quando termina, quando sua história chega a um fim, quando não há mais possibilidade ao jogador explorar o mundo, fazer escolhas, partilhar daquela realidade e interagir com aquele espaço. V.C e J.C, inclusive, reconheceram o vínculo que estabeleceram com o mundo virtual em que jogaram. Em resumo, finalizar o jogo, nesse sentido, equivaleria a finalizar a própria existência em jogo enquanto o mundo, que constitui e se entrelaça ao ser do Dasein em um “ser-no-mundo”, também chega a um fim.

CONCLUSÕES

É notável no discurso dos participantes da pesquisa que os jogos digitais, especialmente os jogos de mundo aberto (Open World), proporcionam à eles experiência similar à vivida ôntica e ontologicamente, isso é, em sua subsistência, a vida cotidiana fatídica, concreta, e sua existência, seu projetar-se para o futuro, para a finitude, seu constante vir-a-ser, respectivamente, no mundo fora da realidade do game. Os jogadores entrevistados se sentem envolvidos pelo mundo virtual do jogo, vivem o vazio pelo fim iminente de sua história, estão abertos às experiências, inclusive sociais com outros Dasein (ser-aí), no caso, outros jogadores, e veem a si mesmos como dotados de muitas possibilidades de ser, de impactar a realidade em jogo e ser impactado por ela, uma vez que, como ser-no-mundo, esses jogadores se entrelaçam, fazem e são feitos pelo e no mundo em que o game se passa. É possível, a partir das experiências aqui analisadas, propor novos estudos envolvendo a intersecção dos jogos digitais com a Psicologia, especialmente pela fundamentação teórica da Psicologia Fenomenológica-Existencial, incluindo a visão da ontologia heideggeriana, para compreender melhor e em outros contextos, como as áreas clínica, escolar, dentre outras, o significado da experiência do jogar para as pessoas que se dedicam a vivenciar tal experiência.

REFERÊNCIAS

EVANGELISTA, Paulo Eduardo Rodrigues Alves. **Psicologia fenomenológica existencial: a prática psicológica à luz de Heidegger**. Curitiba: Juruá, 2016. 257 p.

FINIS GEEKIS. **O cansaço com os ‘open worlds’ e o que significa se divertir**. 2016. Plataforma eletrônica. Disponível em: <<http://www.finisgeekis.com/2016/03/07/o-cansaco-com-os-open-worlds-e-o-que-significa-se-divertir/>>. Acesso em: 12 mai. 2019.

HEIDEGGER, Martin. **Ser e tempo**. Rio de Janeiro: Vozes, 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005 243 p.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2003 183 p

TEKINBASÍS, Katie Salen; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. São Paulo: Blücher, 2012.