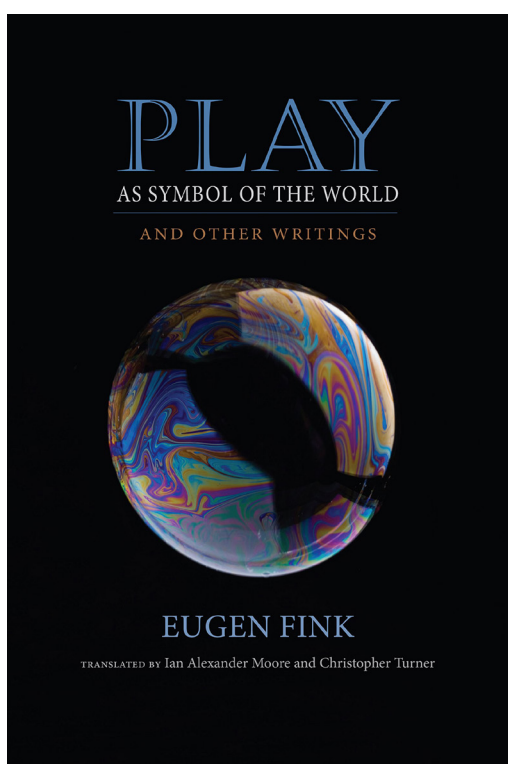


REFLEXÕES FENOMENOLÓGICAS: A INTERAÇÃO DO SER NO MUNDO E NO UNIVERSO DO JOGO

Murilo Gabriel Berardo Bueno¹



FINK, Eugen. **Play as a symbol of the world and other writings**. Bloomington: Indiana University Press, 2016.

No livro 'Play as a symbol of the world and other writings' Eugen Fink (2016) parte da fenomenologia para teorizar sobre a relação do ser no mundo e sua vivência a partir da interatividade com as coisas existentes nele – que o autor denomina como 'intramundanas', passando por diversas fases do pensamento filosófico até chegar na parte ontológica e sua contribuição para entender a relação do ser e do espaço com o universo do jogo. Para tanto, faz uma crítica a diversos autores no campo da filosofia, partindo dos pré-fenomenológicos – como Platão e Sócrates, que tinham como objeto de estudo a metafísica.

Nesse sentido, Fink (2016) critica a metáfora do espelho preconizada por Platão por colocar a existência do ser como uma cópia de outro mundo. Dessa forma, essa

teoria toma como premissa a existência de outro espaço no qual nós nos espelhamos para existirmos. Outro aspecto questionado por Fink é o fato de que a filosofia platônica considera toda forma de representação, artística ou não, como uma cópia imperfeita do mundo exterior e coloca a imagem, a arte e a exteriorização do pensamento subjetivo hierarquicamente inferiorizada em relação ao pensamento racional. Para Fink, ao contrário dos escritos de Platão, as formas de criação da imagem e das visões míticas de mundo têm o mesmo peso para o ser que a ciência e o racionalismo. Não há, entretanto, uma hierarquia entre esses dois fenômenos e a imagem nem sempre se apresenta como espelho, mas como uma criação genuína, fruto da interação com o mundo circundante.

Assim, a imagem é derivada de uma referência, mas não é apenas uma cópia na categoria de representação, pois pode, por si só, ser original. Passa por um processo de criação e interpretação, mesmo quando retrata a realidade, e se constrói a partir dela enquanto referência. É, ao mesmo tempo, reprodução e produção, por tomar como base parte do mundo e transformá-lo em outras materialidades simbólicas.

Em seguida, após fazer uma crítica aos metafísicos da era pré-fenomenológica, o autor parte da fenomenologia de Martin Heidegger e amplia a discussão sobre como se dá a experiência do ser no mundo e da relação desse ser com as coisas e com a cultura. Sua análise se inicia no pensamento de Heidegger quando este diz que a experiência do ser se dá a partir da presença e que o mundo só existe a partir do indivíduo e de sua interpretação das coisas circundantes. No entanto, segundo esse raciocínio, a interação com os elementos intramundanos não é subjetiva, mas se dá a partir da experiência ou do contato do ser com as coisas. O mundo, nesse sentido, só existe porque os seres podem interpretá-lo e a relação dos seres humanos com as coisas e com o espaço se dá a partir de uma instrumentalidade, ou seja, cada objeto é interpretado e modificado de acordo com o uso estabelecido para ele. Ao mesmo tempo, a produção das coisas

está impregnada do ser que as criou. Tal instrumentalidade, de acordo com Heidegger, segue, na maioria das vezes, padrões de uso. Uma pessoa, por exemplo, não vai usar uma bucha de lavar louças para limpar os dentes, pois existe um valor definido na instrumentalidade das coisas e no uso que os seres fazem delas. Além disso, todos os objetos são hierarquicamente definidos: o controle, por exemplo, necessita do console do videogame para ser utilizado.

Fink prossegue a analogia e amplia o pensamento de Heidegger ao dizer que não somente o ser está aberto para que as coisas dentro de um mundo pré-existente venham ao seu encontro e ele as interprete, mas as coisas, a cultura e os outros seres intramundanos também mudam a interpretação e a significação do ser, tornando a relação dialógica – onde o ser interpreta o mundo e o mundo influencia a percepção do ser. Para além de Heidegger, Fink considera a percepção de mundo não apenas a partir do indivíduo por si só, mas também nas interpretações que são feitas em comunidade.

Essa experiência, segundo o autor, só é possível a partir do play – palavra que em inglês possui várias acepções, como tocar, praticar esportes, brincar, jogar, dentre outras, mas que, na concepção de Fink, neste contexto, está mais ligada ao processo de atividade e experiência sensorial.

Dentro dessa leitura ontológica, tudo faz parte do mundo circundante: os seres que o interpretam e as coisas que nele existem, que podem ser caracterizados como finitos e infinitos. Os seres vivos são finitos, mas o ser humano, ao contrário dos demais, tem a peculiaridade de conhecer sua finitude, interpretá-la de múltiplas formas e de entender sua presença a partir da memória e das realizações que deixa no mundo (autoconsciência de si mesmo). Assim, mesmo depois de morta, uma pessoa pode perpetuar sua existência pelas ações e coisas que deixa, fazendo com que os outros se lembrem dela e que sua presença esteja impregnada nos objetos e em suas realizações.

Dentro dos tipos de relação do ser com o mundo, Fink considera o pensamento mágico e as crenças como algo que existe a partir da significação que ele, o ser, atribui às coisas e ao espaço. O espaço de um templo, por exemplo, só se torna mágico a partir das atividades ritualísticas exercidas naquele ambiente, permitindo que coisas ordinárias, e mesmo o prédio em si, tornem-se sagrados. Assim, é a relação do ser com o mundo e sua interpretação que dão sentido à sua existência, a qual se dá a partir do play. Seja essa experiência racional ou mítica, necessita do reconhecimento para que possa ter sentido. Vivemos no mundo de forma ambígua, alternando entre a significação do ambiente a partir dos instintos e da transcendência. Assim, sempre estamos ligados às duas compreensões do espaço; vivemos no 'entre', no fluxo das duas acepções.

Nos jogos, assim como nos rituais, a imersão acontece de forma análoga, pois tanto as estruturas físicas quanto o tabuleiro, as plataformas eletrônicas e as virtuais fazem parte do mundo e o espaço só é modificado porque existe um sistema simbólico que oportuniza essa transformação do ambiente. Dessa forma, jogar um jogo de tabuleiro ou de videogame transporta o jogador para o

universo do jogo a partir das convenções e da interpretação, que mudam a significação do espaço e da atuação dentro dele.

O ato de assumir a identidade de um personagem, seguir um sistema de regras, repetir padrões e características, bem como decodificar e reconhecer as nuances plásticas (cores, formas, atmosfera) e, no caso do videogame, a própria musicalidade e narrativa sonora, permitem essa transformação da percepção que o ser tem de si mesmo e do mundo do jogo. De acordo com esse conceito, forma-se um 'círculo mágico' no ato de execução do play, que passa a existir produzindo seu próprio mundo. Tal fato não é apenas uma sensação estética, mas algo que se materializa durante o processo de contato entre os espaços. A significação por meio da compreensão sensorial, mediada por significações míticas, forma uma espécie de máscara que propicia o adentramento no ambiente do jogo. A máscara do ser que interage com o ritual e com o jogo não é uma coisa intramundana e palpável em si, mas um passaporte simbólico para o círculo mágico. O universo estabelecido se constrói quando o usuário o percebe pelos sentidos, pelos instintos e na aceitação de significações míticas que transformam sua experiência.

Nessa questão da compreensão e significação do espaço, o ritual e o jogo representam totalidades do mundo que racionalmente não poderiam ser compreendidas dessa forma. No dia a dia percebemos fragmentos do mundo, mas não a sua totalidade, como ocorre na redução metafórica que se aplica ao jogo e às tradições ritualísticas. Assim, jogar se torna ressignificar o mundo.

No que diz respeito à compreensão do espaço como um todo, não apenas os característicos do jogo, segundo Fink, existe uma relação onde o ser é parte do mundo e o mundo ressignifica o ser. Dentro dessa lógica de interpretação do ambiente há, segundo o autor, uma individualização da percepção do ser, que não seria uma subjetivação, mas maneiras distintas de se relacionar com partes do mundo que formam experiências individuais.

O tempo e o espaço, de acordo com esse pensamento, são, ao mesmo tempo, experimentados a partir dos instintos do ser e, de forma complementar, têm sua significação culturalmente definida. Em uma comunidade indígena a relação com o tempo é diferente das relações de outras sociedades pertencentes à ordem racionalista guiada por um relógio e por relações de trabalho cronometradas. Nos jogos a temporalidade também é distinta da interpretação do tempo para o ser dentro da cultura, pois segue duas compreensões principais: o tempo que o indivíduo despende para se dedicar à jogabilidade e a temporalidade própria da programação, dentro do universo virtual que faz parte do nosso espaço – que constitui uma interpretação de uma materialidade dada por uma coisa intramundana (o jogo) e que segue seu próprio fluxo fazendo com que a relação de espaço/tempo do ser seja revista.

O play, de maneira geral, e o jogo, como uma de suas possibilidades, não espelham a 'vida real', pois, se assim o fizerem, deixa de ser uma brincadeira. Para que funcione todos os participantes devem conhecer suas regras e entrar na interação sabendo de sua simulação, pois não existe perspectiva desiludida. Todos que começam a jogar sabem que há uma diferenciação entre a atuação para cumprir as tarefas e missões e a vida ordinária. No entanto, tal atividade não exige menos comprometimento e interação com

as situações estabelecidas pelo fato de que cumprir as missões e realizar tarefas traz complexidades e dificuldades crescentes às vivências do jogo. A diferença está nas estratégias de recompensa e no aspecto lúdico, que tornam a interação mais excitante e transportam o usuário para o círculo mágico.

Dentro da relação do ser com o mundo e com o jogo, segundo o autor, existem três conceitos chave: actual, non actual e hiper actual. A tradução dessas terminologias não é simples, pois o sentido varia de uma língua para outra. Observando as aplicabilidades mais adequadas, decidi usar actual como manifestação, pois faz parte das atividades que exprimem, de fato, a presença do ser no mundo. Non actual seria aquilo que não é palpável, ou seja, as experiências míticas e imaginárias, que também são intramundanas, mas se apresentam de forma distinta daquilo que é dado e experimentado de forma racional e concreta. Por último, o hiper actual ultrapassa a solidez dos objetos e recorre a algo primordial (causa sensações). É um estágio elevado do non actual.

O espaço do jogo e as coisas que ali existem se localizam no limiar desses conceitos. Por um lado, o console e a projeção dos códigos binários ou pixels para a formação da imagem existem como uma manifestação possível dentro das coisas intramundanas (actual). Da mesma forma, as narrativas, a projeção do espectador com os personagens e as interpretações simbólicas das vivências do jogo, bem como as formas de expressão da subjetividade desse jogador (ser) que dialoga com a programação e dá sentido a ela, representam algo que não é palpável (non actual); algo que não pode ser traduzido como não real ou irreal de forma simplista. Aquilo que é imaginado faz tanto sentido e é tão real no processo de experimentação do mundo quanto aquilo que é experimentado ou racionalizado. Após apreender o jogo em sua fase non actual e ver todo o conjunto de pixels, música e sistema binário que forma imagens e espacialidade como um universo possível, o jogador passa a ter uma compreensão dentro do hiper actual, quando aquilo que não é palpável se consolida como algo sólido em seu entendimento.

Assim, a virtualidade do espaço do jogo, seja ele de tabuleiro, videogame ou jogo online, torna-se concreta para o jogador a partir da hiper manifestação da realidade, pois a compreensão sempre é vista em sua totalidade, embora seja apresentada, inicialmente, de forma fragmentada (pixelada e/ou a partir de ruídos e músicas). Fink diz que, em uma música, por exemplo, o ser escuta cada nota musical separadamente, mas entende a música e a experimenta em sua totalidade. Da mesma forma, cada forma e representação do espaço do jogo entra em contato com os sentidos, que, em primeira instância observa, escuta, sente e, a partir daí, elaboram visões totalizantes e entendimentos unificados que ligam cada fragmento e o relaciona com o processo como um todo.

Dentro dessa lógica, na percepção e encenação, o mito se materializa e ganha visibilidade. Quando se supõe, no processo ritual, por exemplo, como seriam os deuses e os demônios, automaticamente se adotam lógicas para lidar com esse sagrado que alteram a percepção e criam possibilidades, por exemplo, como a forma de relacionar com eles e de usar objetos construídos para tal a fim de estabelecer essa relação com o sobrenatural. O terço em um ritual de exorcismo, por exemplo, torna-se um aparato mágico que oportuniza vencer o mal. No mundo imagi-

nário do jogo os poderes, objetos tais como varinhas mágicas e a repetição de práticas exercem a mesma função no enfrentamento de monstros e criaturas mágicas.

Essa necessidade de recriar os mitos no ato de jogar, segundo Fink, ocorre devido à perda do vínculo mítico do homem contemporâneo, racionalista; perda essa que é relativa, pois a religião e as tradições continuam existindo. O peso que se dá a essas práticas é que se difere de outras organizações sociais, por isso a necessidade de aguçar esses instintos por meio do jogo. Assim, os campos de razão e imaginário, que são mantidos pelo ser como instâncias separadas no cotidiano para que este mantenha sua sanidade, acabam se fundindo no play, que pressupõe esse fluxo e interação entre as instâncias, como se o ser estivesse ao mesmo tempo vivenciando sua experiência racional e imaginária.

Ao final da obra o autor retoma alguns conceitos e os explica de forma mais aprofundada. Um dos conceitos trabalhados de maneira muito esclarecedora e que tem uma aplicabilidade relevante ao jogo é o play, que, segundo Fink, traz consigo a liberdade de criar, não sendo uma atividade intramundana comum e sim um processo catártico ou uma maneira com a qual o ser humano se transcende. No momento do jogo, da interação com a arte e nas atividades em que o ser expande sua consciência há um processo de elaboração onde sua relação consigo mesmo e com o mundo é ressignificada.

Entretanto, o play não pode ser reduzido a um status de comportamento ou a uma tematização antropológica fechada, pois transcende a razão e a imaginação onde existe uma separação espaço-temporal que transporta o ser para o círculo mágico. Assim, as atividades humanas são direcionadas a partir de significados representados pelos sentidos (desejo, pulsão) e a atividade humana do play se integra no modus operandi dessa ação humana. A função do simbólico, nesse caso, é a de conduzir as sensações para que o play seja construído.

Dessa forma, o jogo, a partir da performance do play, torna-se um modo de encarar o mundo e não há uma obrigatoriedade da existência de um objetivo explícito, pois se torna um símbolo da prevalência do ser no mundo a partir da vivência com a realidade apresentada e a interação proporcionada pela dinâmica estabelecida.

O ser se vale de múltiplas formas para interagir com o mundo e significá-lo. Pode-se citar, como exemplo, "[...] o amor, a morte, a luta, o trabalho e o play" (FINK, 2016, p. 213). Assim, a partir do conceito de play como uma forma de interação com o mundo, juntamente com a perspectiva ontológica do ser e de sua interatividade com as coisas intramundanas, Fink faz uma discussão fenomenológica e relaciona essas atividades com o jogo, fazendo com que o ato de jogar e de se entreter constitua uma vivência tão importante ao ser que faz com que ele dê sentido ao mundo e à sua vida.

1. Murilo Gabriel Berardo Bueno

Doutorando em Performances Culturais pela Escola de Música e Artes Cênicas (EMAC - UFG)

Mestrado em Comunicação pela Universidade Federal de Goiás, Brasil (2012).

Professor Adjunto I da Pontifícia Universidade Católica de Goiás. (PUC Goiás).