

Análise da Jornada do Herói nos Jogos Digitais Bioshock 2 e Dead Space 2

Guilherme de Oliveira Santos, Diego Genu Klautau
Centro Universitário da FEI
Santos1709@gmail.com, dklautau@fei.edu.br

Resumo: Este projeto se faz de uma análise dos jogos digitais “Dead Space 2” e “Bioshock 2”, a partir da teoria proposta por Joseph Campbell em sua obra “O Herói de Mil Faces” (2007) e por Christopher Vogler em “A Jornada do Escritor” (2006). A partir da antropologia contemporânea, Campbell propõe uma estrutura mítica, o monomito. A partir daí é feita a investigação acerca dos valores presentes nos jogos digitais, entendidos como realidades importantes que unem razão e emoção na determinação da compreensão e ação nas experiências de vida.

1. Introdução

A Jornada do Herói é um conceito, introduzido por Joseph Campbell através de sua obra: “O Herói de Mil Faces” (2007) inicialmente publicado em 1949, que acerca o monomito, um mito único, uma estrutura que padronizada das lendas, histórias, contos, que independe da cultura ou religião, é uma viagem pela consciência humana e o caminho que o ego percorre até o self, estes se denominam herói nas narrativas conhecidas, onde estas podem ser explicadas por meio de estágios e arquétipos. Estes serão estudados e definidos a partir desse projeto.

Para a análise da jornada do herói aplicada a jogos digitais, foi feita uma escolha de dois jogos a serem estudados, “Bioshock 2” (2010) da 2K Games e “Dead Space 2” (2011) da Visceral Games. Ambos os jogos são definidos como do gênero Survival Horror.

Este estudo é de certa forma um tanto satisfatório para a formação humana, pois tal análise não se baseia apenas em análise de jogos, mas também diversos em conceitos psicológicos interessantes e uma visão um tanto inexplorada, partindo do ego até o self.

Tal projeto pode ser uma porta para uma reflexão sobre a consciência humana indo muito além de estruturas míticas e histórias.

2. Métodos/Procedimentos

Para realização dessa pesquisa, foram necessário os jogos propriamente ditos (Bioshock 2 e Dead Space 2) a plataforma para jogá-los, no caso um computador de mesa – PC, o livro Jornada do Escritor (2006) e O Herói de Mil Faces (2007) de Christopher Vogler e Joseph Campbell respectivamente.

Foi preciso finalizar os jogos, a fim de compreender melhor o enredo, leitura da bibliografia principal, todo o livro de Christopher Vogler e o prólogo do livro de Joseph Campbell, além do uso da ferramenta chamada investigação existencial para através do valor do autoconhecimento presente em ambos os jogos, compreender melhor sobre a experiência elementar.

Por fim para uma imersão nessa área, uma visita no evento Campus Party, como forma de se aproximar do universo dos jogos digitais, ver como as pessoas lidam com os jogos, como está introduzido os jogos na sociedade, e tentar entender melhor o desenvolvimento das histórias dos jogos, por meio das palestras e da interação com pessoas mais ligadas ao tema, além expor o projeto num área lá independente.

3. Resultados

Os resultados foram a compreensão dos estágios e arquétipos, segundo conceito antropológico de Campbell seguido por Vogler, e assimilação nos jogos escolhidos, além do aprendizado sobre o conceito do monomito e de uma estrutura mítica padrão, presente em ambos os jogos escolhidos que, apesar de diferentes e com histórias única, seguem um mesmo fundo mítico presente em diversas narrativas que esta relacionada à psicologia segundo Carl Gustav Jung.

Através de uma investigação existencial mostrou-se que a escolha dos jogos e de seus respectivos heróis, esta ligado diretamente a experiência elementar. Identificando o valor do autoconhecimento, presente tanto em Dead Space 2 como Bioshock 2, foi feito um estudo que ajudou na compressão do íntimo, do ego e do meio.

4. Conclusões

A partir dessa pesquisa foi possível conhecer melhor a estrutura mítica das histórias com suas influências e funções psicológicas. Além da investigação existencial que levou a identificação de um valor encontrado na jornada, e no herói, que é ligado diretamente a nosso íntimo, referente ao nosso ver em relação ao lugar no mundo e a nossa experiência elementar.

5. Referências

- CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. São Paulo: Pensamento, 2007
- VOGLER, Christopher. A Jornada do Escritor. São Paulo: Nova Fronteira, 2006.
- JUNG, Carl Gustav. O Homem e seus Símbolos, São Paulo: Nova Fronteira, 2005
- GUISSANI, Luigi. O Senso Religioso, São Paulo: Nova Fronteira, 2009
- PIEPER, Josef. Que é Filosofar. São Paulo: Loyola, 2007