

Fortnite: Tédio, Excesso, Gratificação Instantânea e a Urgência nos Dias Atuais

Fortnite: Boredom, Excess, Instant Gratification and Urgency in the Present Days

Fabício Ribeiro de Alencar, Glaudiney Moreira Mendonça Junior

Sistemas e Mídias Digitais – Universidade Federal do Ceará (UFC)
Fortaleza – CE – Brazil

fabricioribeiro@alu.ufc.br, glaudiney@virtual.ufc.br

Abstract. *Contemporary society has been affected by a widespread malaise: obsession with positivity, constant stimuli, unrestrained consumption and the search for instant gratification, leading us to fragmentation of attention, self-exploration and distancing from reality, according to the philosopher and cultural theorist Byung-Chul Han. In a world where “no one is bored”, but “everything is boring”, Fortnite appears as a symptom: incessant entertainment with no room for idleness, reflecting and intensifying the hyperactivity and hyperconnectivity of our era, deepening social malaise. This article explores Han's critical view and discusses the relationship and influence of the electronic game Fortnite in contemporary society.*

Keywords: *Byung-Chul Han, Fortnite, Boredom, Excess, Instant Gratification, Urgency*

Resumo. *A sociedade contemporânea tem sido afetada por um mal-estar generalizado: obsessão por positividade, estímulos constantes, consumo desenfreado e busca por gratificação instantânea, levando-a à fragmentação da atenção, à autoexploração e ao distanciamento do real, segundo o filósofo e teórico cultural Byung-Chul Han. Em um mundo onde “ninguém está entediado”, mas “tudo é chato”, o Fortnite surge como sintoma: entretenimento incessante sem espaço para o ócio, refletindo e intensificando a hiperatividade e hiperconectividade da nossa era, aprofundando o mal-estar social. Este artigo explora a visão crítica de Han e discute a relação e influência do jogo eletrônico Fortnite na sociedade contemporânea.*

Palavras-chave: *Byung-Chul Han, Fortnite, Tédio, Excesso, Gratificação Instantânea, Urgência*

1. Introdução

Segundo o filósofo e teórico cultural sul-coreano Byung-Chul Han, conhecido por suas críticas à sociedade contemporânea e olhar crítico em relação à tecnologia, a sociedade contemporânea tem sido afetada por um mal-estar generalizado. Em essência, Han argumenta que nossa atual obsessão por realizações e positividade, bem como o estímulo constante e a sobrecarga de informações, tem nos direcionado, paradoxalmente, a uma fragmentação da atenção, a uma espécie de doença autoinfligida e à desconexão do mundo real [Han, 2015].

A pressão para estar constantemente ocupado e produtivo cria um sentimento de urgência que é, em última análise, debilitante. Esse constante “modo de realização” leva à exaustão e ao esgotamento. Ao desacelerar e abraçar a quietude, argumenta Han (2015), podemos nos tornar mais eficazes e encontrar um melhor equilíbrio entre vida pessoal e profissional.

Nossa cultura consumista prospera com o excesso, mas isso leva-nos a uma sensação de vazio e insatisfação, já que somos constantemente bombardeados com mensagens para adquirir mais, fazendo-nos sentir que nada é suficiente. A tecnologia nos condicionou a esperar gratificação instantânea. Essa impaciência destrói nossa capacidade de concentração e de apreciar recompensas atrasadas. A busca constante pela “próxima coisa” nos impede de encontrar significado e realização no momento presente. O tédio, segundo Han (2015), é um estado crucial para permitir o surgimento da contemplação e da criatividade. Em nosso mundo acelerado e cheio de estímulos constantes, perdemos a capacidade de tolerar o tédio e essa falta de tempo de inatividade prejudica nossa capacidade de processar informações e pensar profundamente. Em suma, Han acredita que a nossa atual situação, caracterizada pela ausência de tédio, pelo consumo excessivo, pela necessidade de gratificação instantânea e por um constante sentido de urgência, está conduzindo-nos a uma sociedade esgotada e insatisfeita.

Este artigo possui, como objetivo, não somente apresentar, neste capítulo introdutório, a visão crítica de Byung-Chul Han à sociedade contemporânea e à tecnologia, como também elucidar acerca do surgimento do gênero *Battle Royale* nos jogos eletrônicos, com uma ênfase no jogo eletrônico *Fortnite*, considerando as mudanças na demografia dos jogadores desde o seu lançamento, e, posteriormente, discutir sua relação e influência na sociedade hiperativa e hiperconectada na qual vivemos hoje. Finalmente, no último capítulo, teceremos algumas considerações finais acerca da significância do tema discutido, propondo também sugestões de trabalhos futuros.

2. O Surgimento do Gênero “*Battle Royale*”

Um grupo de alunos do ensino médio, com origens sociais e personalidades distintas, é selecionado e levado a uma ilha remota, para participarem de um “programa”, recebendo uma mochila com provisões, um mapa e uma arma, e sendo obrigados a lutar até a morte durante três dias, com apenas um único vitorioso ao final. No entanto, ao mesmo tempo, cada aluno se encontra com uma coleira de metal no pescoço, que fornece aos idealizadores do “programa” uma constante localização GPS e pode explodir a qualquer momento, caso algum dos alunos decida quebrar as regras impostas. Este é o enredo do romance de ação e suspense *Battle Royale*, escrito pelo japonês Koushun Takami e publicado em 1999, tornando-se um *best-seller* com mais de um milhão de cópias vendidas apenas no Japão. Foi adaptado para o cinema pelo cineasta Kinji Fukasaku nos anos 2000 (Figura 1) e ilustrado em mangá por Masayuki Taguchi, serializado pela editora *Akita Shoten* na revista *Young Champion*, de 2000 a 2005, dando início a um movimento cultural irreversível [*K-Sélection*, 2024].

Uma organização totalitária, com permissão para fazer o que quiser, uma quantidade específica de participantes, armas e uma ilha remota, com uma área explorável que vai ficando cada vez menor, facilitando os encontros entre os indivíduos. Esta se tornou a mistura ideal, fazendo-nos refletir sobre a natureza humana, a violência, as circunstâncias extremas

de sobrevivência ou uma espécie de espelho, retratando a própria brutalidade da nossa sociedade, tornando-se matéria-prima para diversos produtos de entretenimento, seja no cinema, na TV, nos quadrinhos e nos videogames.



Figura 1. Cena do filme *Battle Royale*. Fonte: *Screenrant*¹.

Um grande marco para o crescimento deste novo gênero nos jogos se deu graças a Brendan Greene, um desenvolvedor irlandês de jogos, mais conhecido por seu apelido online “*PlayerUnknown*”. Inspirado na adaptação para o cinema de *Battle Royale*, Greene desenvolveu um MOD² para o jogo eletrônico *DayZ*, dando a ele a possibilidade de trabalhar para a empresa de jogos eletrônicos *Krafton*, localizada na Coreia do Sul [Horti, 2020]. Como diretor criativo, ele deu origem ao jogo eletrônico *PUBG: Battlegrounds* (*Player Unknown Battlegrounds*), definido por seu conflito em grande escala, no qual os jogadores lutam para ser os sobreviventes em uma arena cada vez menor (Figura 2).



Figura 2. Jogo *PUBG: Battlegrounds*. Fonte: *Polygon*³.

Em 2017, poucos dias após o seu lançamento, o jogo eletrônico tornou-se um fenômeno internacional, estabelecendo recordes na plataforma online *Steam*, contando com

¹ <https://screenrant.com/behind-the-scenes-making-of-battle-royale/>

² MODs são modificações no conteúdo de um jogo, desde pequenas alterações como textura de um objeto até conteúdos exclusivos como novas missões. Eles costumam ser feitos com base em um jogo pré-existente, usando todas as funcionalidades desse jogo para criar possibilidades aos seus jogadores (Nuuvem, 2016).

³ <https://www.polygon.com/2017/12/20/16795524/pubg-review-playerunknowns-battlegrounds-pc-xbox-one>

até três milhões de jogadores conectados simultaneamente [Ganiko, 2017]. Este jogo estabeleceu a base para o gênero de jogos eletrônicos, e, não muito tempo depois, um abalo sem precedentes na indústria dos jogos eletrônicos surgiu.

Lançado em 21 de julho de 2017, pela *Epic Games*, uma desenvolvedora e editora americana de jogos eletrônicos, *Fortnite* é um jogo eletrônico *multiplayer online*, disponível para download gratuito no *Windows*, *Nintendo Switch*, *PlayStation 4*, *PlayStation 5*, *Xbox One*, *Xbox Series X/S*, *iOS* e *Android*. Não muito diferente do romance que o inspirou, o objetivo central do jogo é selecionar um personagem que será lançado por meio de um paraquedas em uma ilha remota com outros 99 personagens (controlados por outros jogadores) e, a partir daí, sua missão é se tornar o único sobrevivente, coletando armas e itens que irão ajudar com as ameaças oferecidas pelos outros jogadores. Além disso, a ilha remota está repleta de uma tempestade mortal e qualquer jogador que não esteja numa zona segura desta tempestade morre. Ou seja, independentemente de como se joga, o jogo termina e, se o jogador não for morto por outro, o ambiente irá matá-lo. Desta forma, o jogo cria um senso constante de urgência nos jogadores.

Um dos elementos que torna o jogo único, entretanto, é o seu *worldbuilding*⁴, que está em constante evolução. Em poucos meses o jogo muda, com diferentes edifícios e locais novos surgindo com essa mudança, criando uma sensação constante de novidade e evitando o tédio que pode vir da repetição, seja buscando decifrar o enigma por detrás de um cubo misterioso (Figura 3) [Webster, 2018] ou após um meteoro atingir a ilha, apresentando um mapa completamente novo aos jogadores [Statt, 2019]. E, com essa filosofia de evolução constante, o jogo espera que os jogadores nunca fiquem entediados, nem por um momento. Em vez disso, eles devem viver num mundo de gratificação instantânea, no qual tudo deve estar radiante e mudando o tempo todo. Assim deve ser o mundo, ao menos de acordo com a visão do *Fortnite*.



Figura 3. Cubo misterioso em *Fortnite*. Fonte: *TheVerge*⁵.

Embora o jogo continue a ter grande apelo entre todas as faixas etárias, a demografia dos jogadores de *Fortnite* mudou desde seu lançamento, aspecto este que pode influenciar a experiência e o impacto do jogo. Originalmente mais popular entre jogadores mais velhos, com o tempo, o jogo se tornou cada vez mais acessível e atraente para públicos mais jovens

⁴ O processo de criação de um mundo ficcional detalhado e plausível para uma narrativa (Eddington, 2014).

⁵ <https://www.theverge.com/2018/8/27/17785756/fortnite-mystery-cube-obsession>

por meio de recursos como mecânica de construção intuitiva, estilo de arte colorido e um modelo *free-to-play* (ou seja, um jogo que não precisa ser pago para se jogar).

A inclusão em plataformas *mobile*, em 2018, expandiu significativamente seu alcance para jogadores mais jovens, que talvez não tivessem acesso a *consoles* ou *PCs* anteriormente, tornando o jogo mais acessível para crianças que podiam jogar nos *smartphones* de seus pais. *Fortnite* tornou-se uma referência cultural, com *emojis*, danças e outros elementos do jogo sendo introduzidos na cultura pop, ajudando a impulsionar o interesse e a adoção neste público. A *Epic Games*, desenvolvedora do *Fortnite*, tem incorporado cada vez mais conteúdos, eventos e recursos projetados, especificamente, para atrair públicos mais jovens, como colaborações com franquias de entretenimento infantil. Muitas crianças e adolescentes foram atraídas pelo aspecto social da comunidade do jogo, proporcionando uma sensação de trabalho em equipe, camaradagem e realização pessoal, características especialmente ressonantes naqueles que têm dificuldade de socializar na vida real.

3. Discussão

Devemos as conquistas culturais da humanidade – que incluem a filosofia – à atenção profunda e contemplativa. A cultura pressupõe um ambiente no qual a atenção profunda é possível. Cada vez mais, essa reflexão imersiva está sendo substituída por uma forma de atenção totalmente diferente, caracterizada por uma mudança precipitada de foco entre diferentes tarefas, fontes de informação e processos, um modo disperso de consciência e baixa tolerância ao tédio, não admitindo a profunda ociosidade que beneficia o processo criativo. Se o sono representa o ponto alto do relaxamento corporal, o tédio profundo é o auge do relaxamento mental [Han, 2015].

Em suma, na sociedade hiperativa e hiperconectada na qual vivemos hoje, o tédio tornou-se uma experiência rara e quase um tabu, já que a conectividade constante e a enorme quantidade de estímulos na era digital tornam difícil para os indivíduos experimentarem um tédio genuíno. Este estado permite a reflexão e a criatividade, mas o constante fluxo de informações impede as pessoas de chegar a esse relaxamento mental [Han, 2015]. Num mundo onde “ninguém está entediado”, mas “tudo é chato” [Fisher, 2014], o jogo eletrônico *Fortnite* encapsula essa visão: devemos estar constantemente entretidos, sem nunca pararmos ou ficarmos entediados.

Quando os jogadores morrem em *Fortnite*, eles são imediatamente enviados para outra partida. Isso significa que o tempo entre morrer e lutar novamente é extremamente pequeno, não há espera, você está sempre jogando de novo, de novo e de novo. Tal como os *scrolls* infinitos das redes sociais ou o *binge watching* (maratona de séries) nos *streamings* – vivemos num mundo no qual as pausas ficaram no passado e esta é a chave para o vício.

Anos atrás, desligávamos a televisão durante os intervalos comerciais ou saíamos da sala para ir ao banheiro. Hoje, não há pausa – não há tempo para desligar o aparelho e, como tal, pode-se jogar “para sempre”. Essa gratificação instantânea e o imediatismo proporcionado pela tecnologia, como o acesso instantâneo à informação e ao entretenimento, podem levar à perda de profundidade e contemplação. O desejo por recompensas imediatas e soluções rápidas, segundo Han (2015), contribui para uma cultura de impaciência e superficialidade. E esse excesso de informações, tarefas e desejos, em vez de trazer realização, pode resultar em estresse, ansiedade e uma sensação de sobrecarga.

O *Fortnite* também se destaca por conta do conceito de eventos no mundo do jogo, defendido por muitos como um dos motivos dessa “revolução” gerada pelo jogo. O exemplo mais famoso foi um show ao vivo do *rapper* Travis Scott (Figura 4), que ocorreu em 2020, no qual ele apareceu como um avatar gigante no jogo, dançando e cantando no céu, enquanto os jogadores assistiam. Cerca de 12,3 milhões de jogadores participaram da transmissão, criando uma das maiores experiências virtuais de todos os tempos [Garcia, 2020].



Figura 4. Transmissão do rapper Travis Scott em *Fortnite*. Fonte: *TheVerge*⁶.

Desde então, o jogo eletrônico apresentou curtas-metragens e outros conteúdos interativos – confundindo a linha entre o mundo virtual e o mundo real, significando uma quebra na divisão entre os jogos e outros meios da cultura pop, nos quais o jogo está buscando ultrapassar os limites do que é possível em um ambiente virtual – criando eventos dinâmicos e ao vivo, diferentes de tudo que já foi visto anteriormente. Ao mesmo tempo, estes eventos são mais uma reiteração dessa filosofia da novidade, gerando no jogador uma necessidade irreal de querer fazer parte. Cada vez que o jogador entra no jogo, os desenvolvedores querem que haja algo novo esperando-o, para que fique constantemente surpreso, constantemente deslumbrado. Novamente, nunca deve haver um momento de tédio. E você deve também ser constantemente recompensado por prestar atenção. Porém, em última análise, ainda é uma experiência virtual e não importa o quão emocionante seja, é uma espécie de distanciamento do mundo real.

4. Considerações Finais

Com uma combinação da mecânica acelerada dos jogos de tiro em primeira pessoa e a mecânica mais lenta e deliberada dos jogos de estratégia, *Fortnite* é considerado um jogo extremamente revolucionário, já que, não à toa, acabou consolidando o gênero *Battle Royale* de jogos eletrônicos, com elementos de exploração e sobrevivência [Rawat, 2024]. Há também quem enxergue-o como uma representação contemporânea de vício em forma de jogo eletrônico [Caron, 2019], já que, o que a indústria de jogos eletrônicos chama de “envolvente” e “imersivo”, pode, sem o cuidado necessário, levar à um transtorno de saúde mental, definido na 11ª Revisão da Classificação Internacional de Doenças (CID-11), pela OMS (Organização Mundial da Saúde), como um padrão de comportamento de jogo (“jogo

⁶ <https://www.theverge.com/2020/4/23/21233637/travis-scott-fortnite-concert-astronomical-live-report>

digital” ou “videogame”) caracterizado por controle prejudicado sobre o jogo, aumentando a prioridade dada ao jogo sobre outras atividades, na medida em que o jogo tenha precedência sobre outros interesses e atividades diárias, e continuação ou escalada do jogo, apesar da ocorrência de consequências negativas [World Health Organization, 2020].

Os jogos eletrônicos são projetados para nos “fisgar”, tornando isso possível por meio de um reforço intermitente. Cada vez que vencemos uma partida, as zonas cerebrais identificadas como centros de recompensa, cujos neurônios possuem receptores para o neurotransmissor dopamina, a “molécula do prazer”, são ativadas e essa recompensa nos faz desejar mais [Caron, 2019]. Porém, são projetados para que essa vitória ocorra ocasionalmente, já que, uma vez que a vitória se torna uma certeza, nosso cérebro pode ficar entediado. Parte da alegria de jogar é a expectativa de poder obter uma vitória e cada derrota se torna um estímulo a mais para tentarmos uma outra vez [Caron, 2019].

Como seres humanos, possuímos uma necessidade fundamental de conexão social, desejando relacionamentos com outros seres humanos que nos entendam e se relacionem conosco. No entanto, ao não conseguirmos estabelecer tais relacionamentos, tendemos a buscar refúgio no entretenimento, dentre eles, os jogos eletrônicos. Desta forma, o olhar crítico de Byung-Chul Han acerca do impacto da tecnologia, da conectividade e da procura do sucesso pode ser interpretado como considerações implícitas da necessidade de relações humanas mais afetuosas e genuínas, bem como uma apreciação da alteridade dos indivíduos numa sociedade diversificada, expressando suas preocupações sobre as maneiras pelas quais a comunicação digital pode corroer tais conexões e a compreensão humana. A ênfase na autoapresentação e na natureza “curativa” das interações online, segundo Han, pode contribuir para uma redução da alteridade, tornando difícil para os indivíduos encontrarem e apreciarem verdadeiramente a alteridade dos outros.

Embora este artigo tenha se concentrado em discutir a relação e influência do jogo eletrônico *Fortnite* na sociedade contemporânea, explorando a visão crítica de Byung-Chul Han, em trabalhos futuros, pode-se analisar as semelhanças e diferenças entre o *Fortnite* e outros jogos eletrônicos populares, buscando identificar padrões e tendências no design e nos efeitos sobre os jogadores. Um outro viés de investigação é analisar os elementos positivos em *Fortnite*, investigando as possibilidades e maneiras de ser utilizado para fins educativos, terapêuticos ou de entretenimento saudável, explorando o conceito de “*healthy gaming*”, que também vem sendo discutido nos dias atuais. Os jogos podem contribuir para experiências saudáveis, um sentimento de pertencimento e comunidade, inerentes aos seres humanos, distanciando-se do comportamento danoso quando levado ao extremo. Além disso, pode-se investigar o conceito de “*multitasking*” e sua relação com os jogos eletrônicos, já que “sua visão crítica e pessimista da multitarefa abrange inúmeras atividades e chega ao ponto de incluir jogos de computador como agravantes da hiperatividade e hiperatenção, por gerarem uma atenção ampla, mas rasa” (Antunes, 2015).

Referências

- Antunes, A. (2015) “O potencial estético-poético dos games e a sociedade de desempenho”. TECCOGS: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas, n. 11. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/teccogs/article/view/52637>. Acesso em: 30 abr. 2024.

- Caron. (2019) “Behind the Numbers: Fortnite May Be as Addictive as Heroin”. Disponível em: <https://www.caron.org/blog/fortnite-may-be-as-addictive-as-heroin/>. Acesso em 30 abr. 2024.
- Eddington, A. S. (2014) “Space, Time and Gravitation: An Outline of the General Relativity Theory”. Martino Fine Books.
- Fisher, M. (2018) “k-punk: The Collected and Unpublished Writings of Mark Fisher”. Watkins Media Limited.
- Ganiko, P. (2017) “PlayerUnknown's Battlegrounds bateu recorde de jogadores online no Steam”. Jovem Nerd. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/noticias/games/playerunknowns-battlegrounds-bateu-recorde-de-jogadores-online/>. Acesso em 30 abr. 2024.
- Han, B.-C. (2015) “Sociedade do cansaço”. Editora Vozes Ltda.
- Horti, S. (2016) “The Creator of 'PUBG' on Where Battle Royale Started and Where It's Going”. Vice. Disponível em: <https://www.vice.com/en/article/ep4gb7/the-creator-of-pubg-on-where-battle-royale-started-and-where-its-going/>. Acesso em 30 abr. 2024.
- K-Sélection. (2024) “Battle Royale,” how a book that was initially rejected became a global success”. Disponível em: <https://altselection.com/en/battle-royale-comment-un-livre-qui-a-ete-dabord-rejete-est-devenu-un-succes-mondiale/>. Acesso em 30 abr. 2024.
- Nuuvem. (2016) “O que são MODs e quais são os mais famosos”. Disponível em: <https://blog.nuuvem.com/o-que-sao-mods-e-quais-sao-os-melhores/>. Acesso em 30 abr. 2024.
- Rawat, A. (2024) “How Fortnite brought live-service game revolution in modern era of video games”. Sportskeeda. Disponível em: <https://www.sportskeeda.com/esports/how-fortnite-brought-live-service-game-revolution-modern-era-video-games/>. Acesso em 30 abr. 2024.
- Statt, N. (2019) “Fortnite is exciting again”. The Verge. Disponível em: <https://www.theverge.com/2019/10/16/20916237/fortnite-chapter-2-new-map-season-11-black-hole-design-epic-games/>. Acesso em 30 abr. 2024.
- Webster, A. (2018) “Fortnite’s mysterious cube keeps moving, and I can’t stop following it”. The Verge. Disponível em: <https://www.theverge.com/2018/8/27/17785756/fortnite-mystery-cube-obsession/>. Acesso em 30 abr. 2024.
- World Health Organization. (2020) “Addictive behaviours: Gaming disorder”. Disponível em: <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder/>. Acesso em 30 abr. 2024.