



CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
Mestrado em Estudos de Linguagens

Lucas Diego Gonçalves da Costa

POÉTICAS DO ESPAÇO VIRTUAL: Diferença, videogames e simulacro

Belo Horizonte – MG

2019

Lucas Diego Gonçalves da Costa

POÉTICAS DO ESPAÇO VIRTUAL: Diferença, videogames e simulacro

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Estudos da Linguagem, do Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais – CEFET-MG, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Estudos de Linguagem.

Área de Concentração: Literatura, Cultura e Tecnologia

Orientador: Prof. Dr. João Batista Santiago Sobrinho

Belo Horizonte – MG

2019

Costa, Lucas Diego Gonçalves da.
C837p Poéticas do espaço virtual : diferença, videogames e simulacro /
Lucas Diego Gonçalves da Costa. – 2020.
113 f. : il.

Orientador: João Batista Santiago Sobrinho

Dissertação (mestrado) – Centro Federal de Educação
Tecnológica de Minas Gerais, Programa de Pós-Graduação em
Estudos de Linguagens, Belo Horizonte, 2020.
Bibliografia.

1. Filosofia. 2. Videogames. 3. Diferença (Filosofia). 4.
Tecnologia. I. Sobrinho, João Batista Santiago. II. Título.

CDD: 794.8

Lucas Diego Gonçalves da Costa

POÉTICAS DO ESPAÇO VIRTUAL: Diferença, videogames e simulacro

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Estudos de Linguagens do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais – CEFET-MG, em 10 de março de 2020, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Estudos de Linguagem, aprovada pela Banca Examinadora constituída pelos professores:

Prof. Dr. João Batista Santiago Sobrinho – CEFET/MG – Orientador

Prof. Dr. Wagner José Moreira – CEFET/MG

Prof. Dr. Carlos Murilo da Silva Valadares – SERPRO/MG

Prof. Dr. Luiz Carlos Gonçalves Lopes – CEFET/MG

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família, mãe, Gê e Aninha, pela força, pelo apoio em todos os momentos e em todos os aspectos da minha vida, acadêmicos, pessoais e profissionais. E também pela compreensão nas minhas ausências.

Agradeço muito à Lorena, pelo companheirismo incondicional, por me tranquilizar e motivar quando foi preciso, pelo contínuo interesse e pela inspiração que sempre me forneceu ao longo dessa jornada.

Agradeço ao João Batista Santiago Sobrinho, meu orientador e professor, que me encorajou e incentivou pelas veredas da experimentação textual e intelectual, dando-me a liberdade e a prudência necessárias para esta extensa e árdua travessia.

Muito grato aos amigos e colegas que compartilharam comigo esse caminho. Trocamos algumas frustrações, aflições, atrasos, muitos cafés e alegrias. Menciono especialmente Adriana, Amanda, Carol, Julia, Jean, João, Marina, Pedro, Renata, e outros tantos que cometerei a injustiça de não me recordar de todos os nomes. Ter vivido esses anos ao lado de vocês fez desse período algo muito mais alegre.

Agradeço aos professores do PosLing, pela ampla paciência e consideração para com alguém que, vindo de outras áreas tão distantes das Letras, tem tanto a ler e aprender. Cito principalmente Luiz Carlos Gonçalves Lopes e Wagner José Moreira, pelas precisas considerações, que foram centrais para a continuidade desta pesquisa.

Por fim, a todos que me acompanharam, me apoiaram, me ouviram e criticaram. Todos aqueles dos quais porventura deixei de mencionar os nomes aqui. Saibam que lhes sou muito grato e são também parte deste pequeno feito.

A maturidade do homem consiste em ter reencontrado a seriedade que em criança se colocava nos jogos.

(NIETZSCHE, 2001, p. 81)

Retorno ao paraíso perdido, a re-união mente e corpo não pode sequer ser sonhada, em termos integrais.

Essa estranha entidade que é o ser humano, que somos nós, resulta irremediavelmente cindida.

O próprio exercício disso que se chama “razão” parece estar ligado, carne e unha, com a dissociação entre uma metade que “pensa” e um corpo que obedece. Estamos condenados à razão.

Mas é essa mesma razão dissociativa que pode nos aproximar, por momentos iluminados, da unidade perdida, era algum ponto-anos-luz no espaço/tempo.

Nós buscamos essa unidade na prática do lúdico e do erótico, na arte, no esporte, no amor e no sexo.

Nessas áreas do in-utensílio, da vida além da tirania do lucro e da utilidade.

Ao brincar e jogar, estamos salvos, livres. E de volta.

(LEMINSKI, 2017, p. 41)

RESUMO

Esta pesquisa pretende pensar o ecossistema e a indústria dos videogames pelas lentes da filosofia de Deleuze-Guattari e de outros pensadores que adensam as leituras das artes e diversas formas de expressão em suas relações com os outros aspectos do tecido social. Para isso, busca-se usar o aparato conceitual fornecido pela filosofia para examinar os jogos em suas múltiplas disposições no território contemporâneo. Colocar o videogame entre a diferença e o simulacro, isto é, mostrar suas potências de divergir e suas expressões idiossincráticas que transcendem a representação, mas cujos sentidos, como propõe Deleuze, emergem por séries de paradoxos, e se dão em campos de tensão entre forças que buscam intensificar distintas facetas daquilo que compõe a experiência lúdica. É expressiva, embora compulsiva; transgressora, embora alienadora; artística, conquanto produto do capital. E, em meio a essas tensões e contradições que não se resolvem, se dá uma busca pelo sentido e pelo valor simbólico de obras que são produto e produção de uma tecnologia inseparável do *socius* contemporâneo. Criações que são, em simultâneo, manifestações de uma potência afirmativa agenciada pela tecnologia e produto de um sistema capitalista alienador, de uma tecnologia que, calcada pelo ideal de um perpétuo progresso, acaba por ocultar seus múltiplos desdobramentos políticos, sociais, econômicos e ambientais. Aspira-se pensar como a experiência e a criação, especialmente na criação do jogo, pode servir como linha de fuga para a existência utilitária na sociedade de controle. Assim sendo, se faz necessária uma aproximação entre os jogos e outros modos das artes.

Palavras-chave: Filosofia, videogames, diferença, simulacro, tecnologia.

ABSTRACT

This research intends to think of the ecosystem and the video games industry through the lens of the philosophy of Deleuze-Guattari and other thinkers who densify the readings of the arts and various forms of expression in their relations with other aspects of the social fabric. For this, we seek to use the conceptual apparatus provided by philosophy to examine games in their multiple dispositions in contemporary territory. Putting the video game between difference and simulacrum, that is, showing its diverging powers and its idiosyncratic expressions that transcend representation, but whose meanings, as proposed by Deleuze, emerge through a series of paradoxes, occur in fields of tension between forces that seek to intensify different facets of what makes up the playful experience. It is expressive although it is compulsive, transgressive although alienating, artistic although the product of capital. And in the midst of these tensions and contradictions that are not worth resolving, there is a search for the meaning and symbolic value of works that are the product and production of a technology inseparable from contemporary society. Creations that are, at the same time, manifestations of an affirmative power brought about by technology and the product of an alienating capitalist system, of a technology that, based on the ideal of a permanent progress, ends up hiding its multiple political, social, economic and environmental developments. We aspire to think how experience and creation, especially in the creation of the game, can serve as an escape route to the utilitarian existence in the control society. Therefore, an approximation between games and other modes of the arts is necessary.

Keywords: Philosophy, videogames, difference, simulacrum, technology.

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1:** Sorteio de um jogador aleatório em *FIFA 20*. A fanfarra audiovisual serve como reforço positivo para incentivar os gastos do jogador 38
- Figura 2:** Tentativa de interpretação de uma frase encontrada em um livro em *Heaven's Vault* 40
- Figura 3:** Um *puzzle* inicial em *The Witness*. Nele o jogador deve traçar uma linha do ponto inicial (o círculo no canto inferior esquerdo) até o ponto final, o segmento no canto superior direito. Os símbolos no painel simbolizam as regras que o desenho deve seguir, as quais serão descobertas pelo jogador ao longo da experiência 56
- Figura 4:** Para solucionar este *puzzle* em *The Witness*, o jogador deve examinar o ambiente em torno da placa 57
- Figura 5:** Os *puzzles* do ambiente transcendem as placas onde eram dispostos inicialmente e invadem o próprio ambiente do jogo. É possível encontrá-los ao observar o cenário em circunstâncias e ângulos específicos 59
- Figura 6:** Uma rebelião em *Prison Architect* 72
- Figura 7:** Gestão da metrópole em *Sim City* 74
- Figura 8:** O jogador deve compreender as minúcias da gestão urbana em *Cities Skylines*, o que tende a levar à expansão econômica, comercial, populacional e industrial da cidade 75
- Figura 9:** Em *Train*, criado por Brenda Romero, os jogadores conduzem os bonecos amarelos em vagões até o final do tabuleiro. As regras são negociadas pelos participantes ao longo do decorrer da partida 86
- Figura 10:** Em *Papers, please!*, de Lucas Pope, o jogador, no papel de um fiscal de fronteira, examina a documentação de imigrantes e decide se permite ou não sua entrada no país ficcional de Arstotzka 88
- Figura 11:** Momento em *Anatomy* em que o jogador é instruído sobre onde encontrar a próxima fita de vídeo, na qual está gravada um monólogo da casa. Os erros de digitação, *bugs* e *glitches*, presentes ao longo de toda a experiência, constroem um ambiente de instabilidade e incerteza 105

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1 O JOGO E O SIMULACRO	15
2 O JOGO COMO DISPOSITIVO TECNOLÓGICO	23
2.1 Representação e dispositivo	23
2.2 Apropriação múltipla, jogo, mercado e alienação	30
2.3 Sobre o digital	32
2.4 Jogar e(é) desejar	33
2.5 FIFA, o futebol e sua simulação na sociedade de controle	35
2.6 Heaven's Vault, linguagem e história como o eterno retorno	40
3 JOGOS E O ENIGMA DA REPETIÇÃO	43
3.1 O enigma e a Ideia	43
3.2 Enigma no espaço	52
3.3 <i>The Witness</i> , o <i>puzzle</i> e a verdade	54
3.4 Enigma na linguagem	60
4 O JOGO E O ESPAÇO DA SIMULAÇÃO MORAL	62
4.1 Sobre simulações	62
4.2 Baudrillard e a metafísica das imagens	65
4.3 Jogos, regras e simulacro moral	67
4.4 As simulações e seus duplos	70
4.5 As potências do código	76
5 AS PALAVRAS E OS JOGOS	79
5.1 A criação e as linguagens	79
5.2 O árbitro, o arbitrário e o arbítrio	81
5.3 <i>Train</i> e <i>Papers, please!</i> , interações num sistema kafkiano	85
5.4 Enxergando as cordas	90
6 JOGO E IMAGEM	93
6.1 Imagem, bit e representação	93
6.2 Gogol e Kafka, objetos narrativos sem imagem	96
6.3 <i>Anatomy</i> , a casa Odradek	101
7 O JOGO E A DIFERENÇA	106
7.1 Considerações sobre os jogos	106
7.2 O jogo ideal	108
7.3 Diferença e simulacro, pensar os jogos	109
REFERÊNCIAS	113

INTRODUÇÃO

Noções e conceitos serão discutidos ao longo de capítulos que abordam recortes específicos do fenômeno lúdico, isto é, da experiência de intensidade com o jogo e suas relações com o tecnológico, os agenciamentos múltiplos, as relações entre jogos, videogames e outros formatos e mídias, bem como os cerceamentos da prática lúdica pelos dispositivos do capital, entre tantos outros fatores que constituem um meio rizomático, uma máquina que é expressiva e computacional, artística e alienante. O computacional é a expressão de uma máquina sensata.

No primeiro capítulo, é proposta uma leitura crítica e filosófica acerca dos videogames enquanto dispositivos tecnológicos sob a ótica de pensadores da tecnologia e de conceitos deleuzianos. Sendo o funcionamento dos jogos, bem como o de qualquer outra obra artística e cultural, resultante de, entre outras coisas, um processo técnico, indissociável de seu caráter tecnológico, são também, e portanto, passíveis da investigação por parte de uma crítica associada à questão da própria tecnologia.

Avança-se nessa discussão no segundo capítulo, no qual se aprofunda a reflexão sobre a primazia do produto, o cerceamento pelo capital, a obsolescência programada, exemplos de fatores tecnológicos que condicionam certas noções na concepção e criação dos videogames, além, é claro, da percepção pública quanto à natureza do formato. Ainda assim, há de se analisar o potencial expressivo e criativo dos jogos, seus agenciamentos de forças, as diversas possibilidades de recontextualização e reavaliação do fenômeno tecnológico. Apesar da concordância com uma estrutura produtiva, o jogar, existindo em um plano múltiplo, que é ao mesmo tempo submisso e transgressor, pode fazer ver novas formas de linguagem, novos arranjos poéticos, novas possibilidades de relação com a tecnologia. Nesse capítulo, é feita uma análise crítica mais holística acerca de dois jogos, *Fifa*, um simulador de futebol que expõe delicadas relações com um modelo econômico que premia a gastança compulsiva dos jogadores, e *Heaven's Vault*, um jogo sobre arqueologia e um passado sobre o qual se inventa e se fabula como criação de uma linguagem descoberta pelo jogador.

O terceiro capítulo se propõe a construir uma análise crítica acerca dos enigmas e dos jogos enquanto enigmas; pensar as apropriações literárias e filosóficas feitas a partir deles, fazendo-o na esteira do inventário conceitual deleuziano e de seus afetos. O potencial expressivo e filosófico latente aos enigmas se evidencia

quando notamos sua pervasividade na literatura e sua função dentro dos processos filosóficos. Além de se valerem como recurso narrativo, são também parte integrante do pensamento grego, indo do método irônico, ao Oráculo, à tragédia de Édipo. A utilização do enigma como dispositivo retórico na filosofia clássica salienta sua função utilitária na busca da Verdade, na qual se empenhava o platonismo, afirmando tanto o papel de um paradigma filosófico preocupado em fornecer respostas puras, quanto a conformidade do enigma com sua incumbência dialética. A partir disso, se pode pensar um outro tipo de enigma, um que esteja mais de acordo com as preocupações do pensamento de uma filosofia imanente, que considere as diferenças, que não se baste em prescrever verdades, tampouco em fornecer respostas únicas, mas sim em fazer ver as multiplicidades inerentes à vida e ao pensamento. Nesse capítulo, é descrito e examinado o jogo *The Witness*, sua curiosa relação com a verdade platônica e a sua utilização da razão instrumental no processo de obtenção do conhecimento para uma leitura parcial do mundo.

No quarto capítulo, procura-se, partindo das conceituações de Baudrillard acerca dos simulacros e simulações e de como as percepções do real são cerceadas por imagens que ocultam seu caráter político e seus diversos níveis de conformidade às organizações de poder, discutir de que maneira os jogos e o multifacetado ato de jogar são, por sua vez, permeados por valores ideológicos e morais que se dissimulam enquanto tal. Em complemento, é elaborada uma outra abordagem filosófica acerca dos simulacros e das simulações como devires da diferença, embarcada no pensamento, principalmente, de Deleuze-Guattari e Nietzsche, autores cujas leituras positivas da dessemelhança das imagens, dos simulacros guiaram a reflexão que aqui se encaminhou. Daí o interesse sobre imagens cujas potências as fazem ser mais que meros veículos da alienação e artifícios de controle ratificados pela estrutura de poder. Simulacros são imagens sem fundo, ressaltam suas virtudes expressivas e suas múltiplas linhas de fuga. São pensados, ainda nesse capítulo, jogos de gestão, do gênero *manager*, que procuram trazer simulações de sistemas do mundo real. A relação entre as simulações propostas por esses jogos e o conceito de simulação de Baudrillard contribuem para esclarecer algumas idiosincrasias desse gênero e suas tendências capitalistas.

O quinto capítulo tenta discorrer acerca das virtudes e potencialidades expressivas emergentes da experiência lúdica, tentando observar como os jogos, dotados de seus arranjos de regras, de estruturas de interação, sistemas de

mapeamento do possível, ostentam características discursivas que lhes são peculiares. Partindo de uma leitura deleuziana do jogo e do devir, que faz uma crítica do jogo como recorte do acaso e valorização das destrezas, para trazê-lo para os domínios do pensamento, procura-se perceber como as regras e suas conseqüentes subversões constituem valores retóricos que acabam por construir uma linguagem lúdica, um rizoma enunciativo compartilhado pela atividade do jogo, que salienta as diferenças entre os sistemas, em sua objetividade determinística, e os jogadores, em toda sua subjetividade. Esse capítulo culmina na investigação de *Papers, please!* e *Train*. O primeiro é um videogame que coloca o jogador no papel de um fiscal de fronteira que deve monitorar os documentos dos imigrantes em uma sociedade fictícia, cujas regras de imigração mudam a cada dia. O segundo é um jogo de tabuleiro que põe os jogadores para debaterem as regras e os sistemas pelo qual o jogo decorrerá, sendo que os envolvidos não conhecem por completo a elusiva natureza do jogo.

No sexto capítulo, pretende-se explorar uma relação experimental entre os jogos e os processos de construção, criação, invenção de imagens, que talvez possam ser tratados como um imaginário. Vistos os múltiplos agenciamentos entre a imagem e o pensamento propostos por Deleuze, é preciso analisar as máquinas que fazem irromper o pensar a partir das imagens, ou que, ao contrário, interrompem o pensar por meio das imagens. Considerando que o paradigma da reconhecimento é cerceado por imagens pré-concebidas, de qualquer maneira, existe um elo de corte-fluxo na via multidirecional imagem-pensamento. As concepções platônicas do mundo são construídas sobre imagens (re)conhecidas, repetições de uma vontade do mesmo, e as concepções de mundos da diferença se fazem sobre novas imagens, ou sobre um sem-imagem, imagens sem fundo. Pode-se, assim, colocar a potência do pensar; quaisquer que sejam suas abordagens, são indissociáveis de seus agenciamentos imagéticos. Dessa forma, busca-se trilhar as veredas das imagens construídas pelos jogos, paradoxalmente cognitivas e inovadoras, em simultâneo, em uma linha que é potência e alienação, posto que é expressivo sem deixar de ser instância de forças metódicas. Esse experimento de análise é levado adiante examinando-se o jogo *Anatomy*. Para isso, busca-se na filosofia, na literatura e na crítica literária um conceitual que proporcione densidade a uma maneira outra de leitura dos jogos e de suas imagens, uma que parta da diferença e dos signos do simulacro. *Anatomy* é um título peculiar e estranho, no qual o jogador navega pelo interior de uma casa que

tenta se comunicar por meio de fitas cassete que trazem mensagens a respeito da arquitetura e dos ressentimentos da própria casa a respeito de sua função e existência.

Finalmente, o último capítulo trata de reafirmar os intuitos iniciais desta pesquisa, recapitulando os conceitos discutidos ao longo do trabalho e vinculando-os novamente com os jogos explorados. É feito um exame dos resultados obtidos com este experimento relacional e comentadas as perspectivas trazidas para futuros trabalhos, possíveis continuções daquilo que aqui foi iniciado.

1 O JOGO E O SIMULACRO

Deslizamentos entre jogos, filosofia e literatura

Enter the computer.

(CRAWFORD, 1984, p. xii)

Será que o jogo é apenas um dos enigmas do mundo, ou será que o mundo é apenas uma das figuras do jogo? Em todo caso, ao perguntar se nesse universo plano e liso, chato e simples, no planeta em que vive o ser do homem, ele poderá algum dia encontrar seu lugar e sua hora, o filósofo responde que com o nihilismo superado talvez se possa ouvir uma vez mais a voz de Heráclito.

(PELBART, 2008 p. 188)

A presença cada vez mais comum da tecnologia digital no cotidiano contemporâneo recondiciona, de múltiplos modos, o contato com as diversas naturezas de textos e imagens. Com isso, surgem novas mídias e novos formatos de expressão artística e cultural que recontextualizam as noções de “técnica” e de “criação”. Cabe-nos examinar essas emergências nos âmbitos sociais, perceber quais rupturas e deslocamentos ocorrem e, assim, tentar compreender os territórios rizomáticos nos deslizamentos entre as artes e as tecnologias.

Os videogames são um desses novos formatos que dão vazão às manifestações culturais na contemporaneidade. Ainda relativamente recentes, posto que a emergência do jogo digital no âmbito doméstico, cotidiano, data de pouco mais de 40 anos, são, portanto, carentes do vasto escrutínio acadêmico característico das mídias mais bem estabelecidas. Os jogos demonstram consideráveis potencialidades linguísticas e filosóficas até então pouco evidenciadas. Embora permaneçam às margens da legitimação perante os estudos formais e não se verifique o entendimento da experiência lúdica como “linguagem menor” (DELEUZE; GUATTARI, 2017), o lúdico ainda não foi suficientemente explorado nem mesmo como potência criativa. Diversos autores, de variadas áreas do conhecimento, procuram analisar e categorizar os jogos. Esforços cuja contribuição para o estudo do lúdico é inegável, mas ainda insuficiente para trazer leituras contemporâneas sobre os videogames e o multifacetado ato de jogá-los, que requisita conceitos tão móveis e fluidos quanto a própria experiência lúdica.

Compreendendo esses aspectos, este trabalho se propõe a realizar um exame dos videogames sob a ótica do pensamento não representativo elaborado por Gilles Deleuze e Félix Guattari, propondo um rompimento da leitura audiovisual dos jogos com a representação clássica e os modelos de reconhecimento, isto é, da repetição do mesmo. Desloca-se, nesse sentido, a percepção dos videogames para além de uma leitura apenas imagética ou textual, fazendo-o com base em outros trabalhos na área, que também se valem de processos rizomáticos e móveis, a fim de alcançar uma melhor compreensão do formato digital (CREMIN, 2015; GIDDINGS, 2007).

Firmar o jogo como linguagem menor seria delinear sua diferença dentro de um campo produtivo digital (produtivo tanto no sentido da produtividade capitalista quanto no sentido da produção artística afirmativa), evidenciando a expressão idiossincrática que devém do lúdico-tecnológico. Deleuze e Guattari (2017, p. 35) propõem que uma linguagem menor é aquela que é construída por uma minoria dentro de uma linguagem maior, descobrindo nessa possibilidades enunciativas outras, salientando a relação entre as formas de expressão e a própria linguagem, condição da enunciação. Para os autores, tudo aquilo produzido em uma linguagem menor é diretamente político, mesmo as questões individuais se relacionam em correntes múltiplas com os aspectos políticos da produção e da linguagem que a constrói (a linguagem que constrói a produção ao mesmo tempo em que é construída por ela). A linguagem menor existe apenas em seu exercício de minoria, de marginalização, isto é, a linguagem menor é emergente da linguagem em sua diferenciação, sua fuga do caráter hegemônico, sintático e gramatical, um distanciamento de uma ordem em curso. O que define o menor e a minoria, porém, não é a questão do número. Para Deleuze (2013, p. 218), “[...] uma minoria pode ser mais numerosa do que uma maioria. O que define a maioria é um modelo ao qual é preciso estar conforme”, de modo que propor o jogo como uma linguagem digital menor não é contraditório à predominância e à popularidade dos videogames na sociedade contemporânea. Ao contrário, é uma afirmação de como as potencialidades criativas imanentes dispostas no devir-lúdico são uma desconformidade, uma pequena resistência aos modos de produção inerentes ao estabelecimento vigente.

Sob um ponto de vista tecnológico, o agenciamento proporcionado pelo computador fornece ao jogo artifícios que dificilmente seriam possíveis sem a mediação da tecnologia. O caráter sistêmico e matemático da experiência lúdica

trespassada pela máquina confere ao videogame recursos discursivos próprios, endêmicos da interseção entre jogos e sistemas computacionais. Ian Bogost (2007) descreve, em *Persuasive games: the expressive power of videogames*, aquilo que considera ser uma potência expressiva endêmica aos videogames:

Chamo essa nova forma de retórica procedural, a arte de argumentação através de representações e interações baseadas em regras, ao invés de usando apenas a palavra falada, escrita, imagens ou desenhos em movimento. Esse tipo de argumentação está amarrado ao funcionamento central do computador: computadores executam processos, executam cálculos e manipulações simbólicas baseadas em regras. Mas eu quero propor que videogames, diferente de outras formas de persuasão computacional, trazem potências enunciativas únicas. Enquanto softwares “ordinários”, como processadores de texto e programas de edição de foto são frequentemente usados para criar artefatos expressivos, esses artefatos, uma vez concluídos, não dependem usualmente do computador para portar sentido. Videogames são artefatos computacionais que têm sentido cultural enquanto artefatos computacionais. Mais do que isso, constituem uma forma popular de artefato computacional; talvez a mais predominante forma de computação expressiva. Videogames são, portanto, um meio particularmente relevante para a argumentação e expressão computacional (BOGOST, 2007, p. 15; tradução livre).

Reservando algumas ressalvas sobre as “representações e interações” que serão pensadas ao longo do trabalho, o conceito proposto por Bogost ajuda a determinar certos modos e mecanismos pelos quais o jogo, e apenas o jogo, é capaz de enunciar. Entre esses mecanismos de construção de sentido nativos do jogo digital está o estabelecimento perceptivo, concebido por meios audiovisuais, de um espaço físico interativo, vivo, mais do que apenas reativo, sendo ao mesmo tempo real e virtual. É real por se manifestar por vias sensoriais, e virtual por ser um agenciamento da potência do falso, do “falso como potência” (DELEUZE, 2000, p. 268). A arte é, segundo Deleuze, a maior intensidade da potência do falso. Está relacionada à vontade de potência nietzschiana, manifesta nas artes.

Videogames, por meio das linguagens e relações específicas ao meio digital, bem como de apropriações de recursos oriundos de outras mídias, possibilitam uma experiência que se aproxima ao que ocorre na literatura ou no cinema, por exemplo, pressupõem, por parte do jogador, ou espectador, a suspensão da descrença, deflagrando um processo muito particular de imersão necessário ao acontecimento ficcional. A ficção é necessariamente vivenciada por intermédio de um acordo, segundo o qual o espectador aceita e recebe o falso, sabendo de sua condição de falso, e, em contrapartida, experiencia a realidade da ficção. Esse contrato entre arte e

espectador, livro e leitor, jogo e jogador, que pressupõe e percebe a diferença entre o real e o ficcional, é chamado de “suspensão da descrença” ou, também, de “pacto de leitura”. A classificação da ficção como o falso, o conhecimento de seu distanciamento da realidade, porém, não a qualifica como menos válida ou, sequer, menos palpável. Nesse sentido, Huizinga (2002) conceitua o ato de jogar (acontecimento extraordinário, isto é, fora da ordem) a partir de sua desconexão com a vida cotidiana (ordinária, pertencente à ordem), argumentando que o jogo se dá em um espaço destacado do mundo cotidiano, o círculo mágico dentro do qual os valores sociais, as regras, e mesmo a passagem do tempo se alteram, tornando o jogo uma instância distinta da própria realidade do jogador.

O pressuposto da distinção entre real e ficcional, ou cotidiano e lúdico, assume contornos relativos à representação clássica, problematizada pelo pensamento deleuziano. A ficção é vista, dentro desse paradigma, como uma imagem do pensamento platônico ou da realidade. Assim, a ficção existe em caráter alegórico, sempre em relação referencial com o pensado e conhecido, isto é, a ficção é uma instância de imitação da realidade. A ficção representa uma realidade que nela é representada. Pensando dessa forma, a ficção existe como réplica de parcelas da realidade, ela acena para aspectos da vida e tenta reproduzi-los. A ficção é a arte que tenta imitar a vida, ou seja, tenta representá-la. Eis o próprio conceito da representação: a valoração das imagens de acordo com sua semelhança com determinado objeto, sendo o objeto o modelo ideal, cujas características devem ser copiadas por suas derivações. Melhores representações são as que mais se aproximam das cópias, das réplicas.

Visto isso, Deleuze (2000, p. 259) propõe a reversão do platonismo, justificando, entre outras razões, que as imagens não deveriam se submeter à representação e, portanto, não seriam passíveis de valoração em consonância às semelhanças que apresentam em relação a um objeto ideal. Daí surgem os simulacros, imagens que estouram o conceito de representação, vazando-lhe os limites e escapando das definições em grau de referência. Se “[...] a cópia é uma imagem dotada de semelhança, o simulacro, uma imagem sem semelhança” (DELEUZE, 2000, p. 263).

No simulacro, as imagens, libertas das jaulas da significação extrínseca, estão livres para significarem por si mesmas. Se transfiguram em “signos assignificantes” (DELEUZE; GUATTARI, 2017, p. 27) agenciadores dos acontecimentos. O simulacro

nega o Uno para estabelecer o múltiplo, a verdade se torna a própria diferença. “O simulacro nunca é aquilo que oculta a verdade, ele é a verdade que oculta o fato de que não há nenhuma” verdade (BAUDRILLARD, 1991, p. 7). A imagem se faz miragem de um devir. Desse modo, reverter o platonismo é “[...] glorificar o reino dos simulacros e dos reflexos” (DELEUZE, 2018a, p. 96), o reino da diferença.

De tal maneira, criar e pensar os videogames sob o pensar não representativo do simulacro é pintar imagens digitais moventes, regidas por sistemas procedurais sem semelhança, gerando diferenças e não modelos, como faz o pintor, de acordo com Deleuze:

Jamais o pintor pintou sobre a superfície branca da tela, para reproduzir um objeto funcionando como modelo, mas que sempre pintou sobre uma imagem, um simulacro, uma sombra do objeto, para produzir uma tela cujo próprio funcionamento inverte a relação do modelo com a cópia, e que faz, precisamente, que não haja mais nem cópia, nem modelo. Levar a cópia, e a cópia de cópia, até o ponto em que ela se reverte e produz o modelo: Pop’Art ou pintura para um “mais de realidade” (DELEUZE, 2004, p. 194).

Ainda no âmbito das artes, o cinema, segundo Deleuze, é a própria manifestação da diferença. A imagem-movimento endêmica à linguagem cinematográfica é inseparável da alteridade apresentada ao espectador. O filme é o movimento do dissimilar. A experiência do cinema é a experiência do outro, da diferença. Segundo a perspectiva da não representação, desconstruir-se-ia a base da diegese, conceito que demarca os domínios da ficção em sua distinção com os domínios do “real”. Pela câmera, a presença não diegética do observador no universo do filme, é apresentada uma realidade que se faz diegética no universo do espectador, rompendo as barreiras da mera representação, destituindo as fronteiras entre o filme e aquele que assiste. Numa compreensão deleuze-guattariana, a quarta parede, fronteira sólida entre ficção e espectador, não passa de um véu que se rasga ao primeiro indício de movimento. O simulacro dilui as represas do falso e o faz transbordar sobre o pensamento, à medida que esse alimenta os acontecimentos da ficção.

O ato de jogar é também atravessado pela vontade de potência e pela diferença conceitual. Dizer que o jogador “age” dentro de um sistema lúdico é desconsiderar o agenciamento da diferença que condiciona a execução das ações. As intenções do jogador se fazem executar pela própria alteridade. É um avatar, uma manifestação física, por vezes incorpórea, do jogador no universo do jogo quem executa as suas

intenções, sendo o avatar sempre o outro, nunca o próprio jogador. As ações do jogador são materializadas mediante as possibilidades da alteridade que realiza a virtualidade das intenções, ou virtualiza a realidade das percepções. Contrário a essa posição sistêmica, organizada, propomos que, de fato, o jogador navega por um espaço entre o real e o virtual, estando sempre em ambos e simultaneamente em nenhum. Esse espaço, com sua questionável fisicalidade, é, aqui, o simulacro. É o território cuja matéria é a diferença.

Mesmo assim, apesar de toda a retórica afirmativa da diferença, é preciso um esforço a mais para extrair o pensamento das rédeas da representação. As Ideias sempre buscarão o caminho conhecido, pelo qual, durante séculos, foram treinadas a trilhar. O semelhante, afinal, é deveras atraente. Sendo o objeto já conhecido, o que há de se pensar ou criar a respeito dele, se tudo não passa de uma derivação daquilo que já se sabe? Assim, cabe questionar: se a diferença se faz onipresente, como lidar com as óbvias semelhanças imagéticas existentes entre duas coisas? Ou, deslocando a questão para o campo de análise deste trabalho, como lidar com as semelhanças existentes entre os objetos presentes no espaço do jogo e aqueles conhecidos de fora do jogo?

Michel Foucault (2016, p. 58) sugere que há uma distinção entre “semelhança” e “similitude”. Afirmar que um objeto é semelhante a outro não é o mesmo que dizer que esses objetos são similares. Enquanto a semelhança separa os objetos em uma ordem hierárquica que pressupõe originalidade e derivação, a similitude os arranja de forma horizontalizada na qual todos são igualmente valorados. Porém, como o similar não é a cópia, não é réplica, só lhe resta trazer diferenças. Objetos similares necessariamente veiculam divergências em relação aos demais. A similitude é uma descrição parcial de determinados aspectos dos objetos. Se dadas características são similares, de fato são completamente diferentes. A diferença é a condição de existência de toda singularidade, a multiplicidade fractaliza-se, multiplica-se sob um olhar mais apurado, a diferença se intensifica com as minúcias da análise. Quanto mais examinarmos a similitude, mais evidentes se farão as diferenças. Com efeito, afirmar a similitude das singularidades é, por continuidade, afirmar sua diferença. Portanto, se a semelhança agrupa em pares, a similitude espalha no infinito. Se a semelhança é a árvore, a similitude é o rizoma.

A similitude é a porta de entrada para a diferença, a isca que atrai o interlocutor para mostrá-lo que aquilo não é cópia, nem é modelo. São objetos que

se fazem de semelhantes, para, enfim, jogar por terra qualquer sombra de representação. Nesses casos, “[...] a imitação é apenas aparente, pois se trata não de reproduzir figuras, mas de produzir um continuum de intensidades” (DELEUZE; GUATTARI, 2017, p. 28). A aparência de cópia serve de dispositivo retórico para a transmissão da diferença. Voltando a Foucault (2016, p. 39): “[...] faz-se ver pela semelhança, fala-se pela diferença”.

Partindo disso, a exploração aqui proposta segue, em um primeiro momento, pela investigação do pensamento deleuze-guattariano, em sua abordagem conceitual dos fenômenos existenciais e filosóficos e na relação desses com as diversas artes, em especial, com o cinema e a literatura, dois formatos que demonstram uma estreita relação com os aspectos estéticos dos videogames, quanto à apresentação e descrição dos espaços físicos e sua potencialidade como devires do simulacro.

A leitura de Deleuze e Guattari passa aqui pelo conhecimento dos seus afetos e afetados, autores que constroem colaborativamente o sentido dos seus conceitos, entre eles, Bergson, Nietzsche, Spinoza e Foucault, numa abordagem que procura negar a linearidade temporal como progresso do pensar, para resgatar a natureza rizomática dos afetos, relacionando-os à contemporaneidade da enunciação. Adota-se, dessa maneira, conforme a bibliografia utilizada, conceitos móveis, que avançam e recuam em velocidades variáveis, ora se retroalimentando, ora se contradizendo, ora se desconstruindo. É dessa forma que se percebem as similaridades entre os autores e, com isso, suas diferenças.

A análise das máquinas-jogos desta pesquisa pelos conceitos da filosofia deleuze-guattariana leva à proposição de novos territórios, que exigem novas abordagens, tendo em vista os agenciamentos problemáticos apontados ao longo do trabalho. O lúdico rizomático e seus desdobramentos sobre o campo da tecnologia é sobretudo um campo aberto, ao qual se busca dar densidade por intermédio de um plano de imanência e de séries de conceitos.

Outra ramificação deste trabalho se dá pela apropriação de Gaston Bachelard, autor que, em *A poética do espaço* (2003), obra que inspira o título deste trabalho, relaciona a arquitetura das habitações com a organização corporal, associando, em uma instância do imaginário, a familiaridade e o aconchego do lar com a própria corporeidade do ser humano. A leitura proposta na presente pesquisa é uma subversão da noção bachelardiana do espaço. Se, para Bachelard, o espaço é o costumeiro, o confortável, justamente pela relação de semelhança com o conhecido,

propõe-se agora compreender a leitura do espaço físico virtual, o simulacro, como potência do estranhamento, do desconforto, do inquietamento, característicos do pensamento tradicional quando confrontado pela diferença. Esta é, pois, uma noção pertinente a todo o trabalho, a busca por construir a relação entre o simulacro, ou a diferença do espaço, e o estranhamento, quando sob o olhar da representação.

Essas são, por conseguinte, algumas das preocupações epistemológicas que animam este trabalho. A tentativa de lhes dar densidade é mais um experimento, uma tentativa de expor as cartografias do pensamento e menos uma enumeração de conceitos restritivos, delimitadores de questões futuras. Restringindo as propostas deste trabalho sob a forma de enunciados interrogativos, as seguintes questões motivam a pesquisa: Como o simulacro do lúdico, o espaço físico sistematicamente virtualizado, constrói sentido, sensação e sentimento? Como a diferença se desloca pelo espaço do jogo e como afeta o jogador? Como a leitura do pensamento não representativo, proposto por Deleuze e Guattari, contribui mediante uma conceituação das novas tecnologias e das tecnologias dos videogames? De quais formas a natureza do videogame enquanto produto tecnológico de consumo afeta suas potencialidades expressivas e em que medida o jogo é uma linha de fuga de sua própria alienação? Questões que certamente serão úteis a esta pesquisa dentro da cartografia rizomática do pensamento não representativo. Deste trabalho, porém, espera-se formular perguntas que sejam suas próprias respostas.

Tal como, segundo Foucault (2016, p. 65), Magritte se vale da imagem de um cachimbo para criar o não cachimbo, um cachimbo que é qualquer outra coisa, menos aquilo que parece representar, uma leitura deleuziana dos videogames sugere o mapeamento do espaço virtual para a criação do jogo no que não é mais ele mesmo apenas, tornando-o um jogo outro, um jogo ideal.

2 O JOGO COMO DISPOSITIVO TECNOLÓGICO

Agenciamento maquínico do desejo e apropriação múltipla

[...]

*As mais soberbas pontes e edifícios,
o que nas oficinas se elabora,
o que pensado foi e logo atinge*

*distância superior ao pensamento,
os recursos da terra dominados,
e as paixões e os impulsos e os tormentos*

*e tudo que define o ser terrestre
ou se prolonga até nos animais
e chega às plantas para se embeber*

*no sono rancoroso dos minérios,
dá volta ao mundo e torna a se engolfar
na estranha ordem geométrica de tudo,*

*e o absurdo original e seus enigmas,
suas verdades altas mais que tantos
monumentos erguidos à verdade;*

[...]

(ANDRADE, 2012, p. 90)

2.1 Representação e dispositivo

A série de valores e preceitos que regem as práticas sociais reflete e é refletida nas diversas produções técnicas, artísticas e culturais. Nietzsche (2009, p. 9) comenta o dever de se questionar a “procedência da moral”, isto é, abandonar a ideia do pressuposto moral como imperativo para, em vez disso, estabelecer os valores, principalmente valores morais, como construções sócio-históricas. Não apenas as práticas sociais fomentam o pensamento gerador das produções culturais, mas tais produções vão retroalimentar a manutenção de um paradigma vigente. Com isso, são (re)criadas, num paradigma representativo, narrativas que justificam determinadas percepções da realidade para, depois, utilizar essa mesma percepção a fim de justificar a produção de narrativas que se apresentam como novas, de um

modo tal que se confunde, ou se rompe, a sempre tênue fronteira entre um e outro, entre o real e a imagem do real, entre o objeto e a sua representação ou, ainda, entre uma noção de realidade e uma percepção da ficção.

A “precessão dos simulacros” de Jean Baudrillard (1991, p. 8) é esse estágio no qual as imagens do real precedem as percepções do real, os mapas precedem os territórios. Um grave comentário sobre um momento no qual as tecnologias criam uma noção de mundo que precede e condiciona as experiências do indivíduo, sendo essa tecnologia, especialmente a tecnologia digital, além do indício simbólico de um ideal de progresso e um paradigma de vida, as próprias organizações de poder. “Simulacros não são jogos jogados apenas com signos. Eles implicam concordâncias sociais e modelos sociais” (BAUDRILLARD, 1983, p. 88). Mais adiante, serão tratadas as diferenças entre os conceitos de simulacro para Deleuze e para Baudrillard.

Por ora, salienta-se que tal ordem de coisas faz valer de um modelo de produção e reprodução que conserva o *status quo*. É um ciclo pelo qual se naturaliza o estado das coisas e sua persistência tende a perpetuar um modelo recognitivo do semelhante. Indo um pouco além, podemos dizer que esse mesmo modelo recognitivo é produzido, ele mesmo, a partir de um modelo, e assim, através de modelos que geram modelos, fecha-se sobre si mesma a antecipada versão platônica da fita de Moebius.

Vê-se aqui o ponto no qual devemos elaborar uma análise crítica sobre as formas de produção das coisas, não apenas dos produtos de consumo, mas dos bens culturais, das artes, dos conceitos e do próprio pensamento. Primeiramente, é preciso abordar a crise da representação, brevemente comentada na introdução desta pesquisa. O momento no qual os preceitos clássicos da recognição se tornam incapazes de dar conta do múltiplo. A busca do valor pela semelhança acaba por ocasionar sua própria ruína. Uma vez rompido o paradigma do modelo-representação, o pensamento originado dele se mostra parcial, insuficiente. A imagem platônica do pensamento é insuficiente para perceber a multiplicidade, para dar conta da diferença, da infinitude de afecções que constituem a experiência humana. Em segundo lugar, devemos colocar a questão da perpetuação do mesmo no âmbito do debate sobre a tecnologia digital, considerando como ela apresenta novos desafios ou, dito de outra maneira, novos problemas e questões que pedem

também novos conceitos.¹ A representação acaba por reduzir o fenômeno tecnológico à causa de si mesmo, *causa sui*, sobretudo no âmbito da razão instrumental. Justifica-se a tecnologia pela tecnologia, associando-a a um ideal de “progresso”, de contínuo aprimoramento, que esconde os fatores humanos, ambientais, políticos e econômicos sob a narrativa idealizante do mais rápido e eficiente: “A tecnologia erra ao considerar as ferramentas nelas mesmas: estas só existem em relação às misturas que tornam possíveis ou que as tornam possíveis” (DELEUZE; GUATTARI, 2011, p. 33).

É preciso, nesse sentido, transvalorar, “Questionar a capacidade daquilo que hoje se chama desenvolvimento de responder aos problemas” (STENGERS, 2015, p. 8), valer-se das linhas de fuga produzidas pelos meios e dispositivos tecnológicos para a emergência de um pensar criativo, que expresse as diferenças e as multiplicidades, fazer ver a infinidade de mundos agenciados pelo digital, mas criativamente subaproveitados, considerando a razão que os preside. O que se quer é usar da tecnologia para questionar a si própria e às narrativas que são criadas pela e para a tecnologia. Embora essas ações de rompimento jamais sejam suficientes para quebrar, de súbito, paradigmas fortemente enraizados no solo social, elas apresentam pequenos deslocamentos, novas formas de ver as coisas, novas perspectivas que virão a, gradualmente, realizar uma configuração outra das noções e dos valores.

Tratar do digital apenas como “tecnológico” seria negar os universos de peculiaridades trazidos pelos computadores, seria também dizer que o tecnológico é apenas o digital, quando, na verdade, há tecnologia em toda criação. Dos processos de manufatura das tabuinhas de argila que viriam a receber a escrita cuneiforme à fabricação do papel e das canetas; da elaboração das línguas aos processos de inferência de sentido; do pensar filosófico ao fazer poético, o ser humano é invariavelmente tecnológico e técnico. A emergência e a popularização do digital parecem ter transformado a visão da tecnologia de uma maneira tal, que tudo o que

¹ O conceito deleuze-guattariano de “conceito” é aquilo do qual a filosofia se ocupa. Conceitos são os artifícios filosóficos para a abordagem de problemas. “Um conceito não exige somente um problema sob o qual remaneja ou substitui conceitos precedentes, mas uma encruzilhada de problemas em que se alia a outros conceitos coexistentes” (DELEUZE; GUATTARI, 2010, p. 26). Novos problemas requerem novos conceitos, portanto, novos territórios para a exploração filosófica.

se refere à tecnologia é imediatamente associado à computadorização, tamanha é a ruptura provocada pelo digital.

O digital se encontra no cerne da retórica da tecnologia. É preciso examiná-lo criticamente para melhor compreender as questões da tecnologia como perpetuação do mesmo e da tecnologia como força do capital. O advento e a popularização dos computadores pessoais, em suas mais diversas formas, smartphones, notebooks, tablets, etc., torna pervasiva a influência da tecnologia sobre as ações humanas e, talvez com forças inéditas, nos faz perceber a presença da tecnologia, mas, ao mesmo tempo, ela se torna um ponto cego para seus agenciamentos. O digital oferece uma via múltipla de consumo, criação, informação, trabalho e política. Vilém Flusser comenta uma dicotomia dialética imanente do fenômeno digital em relação a suas potencialidades criativas e de consumo:

Partindo das imagens técnicas atuais, podemos reconhecer nelas duas tendências básicas diferentes. Uma indica um rumo da sociedade totalitária, centralmente programada, dos receptores das imagens e dos funcionários das imagens; a outra indica um rumo para a sociedade telemática dialogante dos criadores de imagens e dos colecionadores das imagens (FLUSSER, 2008, p. 14).

Para o autor, portanto, as “duas tendências” acerca das relações com as imagens técnicas² coexistem, constituindo ideias que são, ao menos em parte, mutuamente exclusivas. O consumo submisso, desregrado e compulsivo, impulsionado pelas estruturas de poder perpetuadas por uma tecnologia subalterna unicamente a interesses econômicos, se contrapõe à ideia de uma sociedade consciente das ramificações diversas do fenômeno digital e que faz um uso político escrupuloso e inventivo da tecnologia. A sociedade “dialogante dos criadores de imagens” é um *socius* digital menor, ou seja, é aquele que percebe os agenciamentos econômicos, políticos, ambientais, sociais e históricos da tecnologia, sabe extrair dela valores poéticos, criativos e expressivos. Faz originar um devir tecnológico afirmativo.

De qualquer maneira, o estado dialógico positivo, afirmativo da tecnologia apenas será alcançado mediante a reavaliação de critérios econômicos e da desterritorialização do digital dentro de um mapa de conceitos. O conceito da técnica

² Flusser (2008) argumenta que “[...] as novas imagens não ocupam o mesmo nível ontológico das imagens tradicionais, porque são fenômenos sem paralelo no passado. As imagens tradicionais são superfícies abstraídas de volumes, enquanto as imagens técnicas são superfícies construídas com pontos” (p. 15). As imagens técnicas são construídas com pontos, em outras palavras, construídas com pixels, são as imagens digitais exibidas, e por isso produzidas, pelo computador.

heideggeriana e os agenciamentos, de Deleuze e Guattari, auxiliam uma interpretação plural do advento do digital como fenômeno social, não como mera geração molar de um técnica de produto. Heidegger escreve sobre a técnica:

Questionamos a técnica quando questionamos o que ela é. Todos conhecem os dois enunciados que respondem à nossa questão. Um diz: técnica é um meio para fins. O outro diz: técnica é um fazer do homem. As duas determinações da técnica estão correlacionadas. Pois estabelecer fins e para isso arranjar e empregar os meios constitui um fazer humano. O aprontamento e o emprego de instrumentos, aparelhos e máquinas, o que é propriamente aprontado e empregado por elas e as necessidades e os fins a que servem, tudo isso pertence ao ser da técnica. O todo destas instalações é a técnica (HEIDEGGER, 2007, p. 376).

A técnica, para Heidegger, é a interseção entre as formas de se criar com a criação em si. É não apenas os instrumentos, modos e processos de produção propriamente ditos, mas também as ações e os resultados inerentes ao fazer humano. Isso ajuda a conceituar a tecnologia como a formalização material da técnica. Mais do que isso, ajuda a perceber a tecnologia como série de agenciamentos, isto é, como um rearranjo dos afectos a partir de um processo técnico. Essa questão dos agenciamentos será retomada mais adiante. A criação tecnológica, ou a criação pela tecnologia, é, portanto, um vir a ser que só existe mediante a relação criada entre o desejo criativo e a possibilidade técnica formalizada.

Daí ser importante mapear o lugar do digital dentro do panorama do tecnológico. O digital se refere a uma singularidade no tecnológico, por isso, vale frisar a diferença entre ambos. O tecnológico é todo o oriundo da formalização da técnica, produto e subproduto do fazer humano. A criação é a geração pela técnica, embora não exclusivamente da técnica seja composto o fazer, que é, por sua vez, também gerador da técnica. O digital é a ramificação da tecnologia trazida pelo advento da informática. O digital, grosso modo, se refere ao computador e à arquitetura computacional. Neste trabalho, serão tratadas como digitais todas aquelas coisas construídas a partir de bits, funcionando sobre sistemas essencialmente binários, formalizados em uma estrutura informática.

A criação e o consumo digital se tornam praticamente ubíquos pela multiplicidade de funções inerentes aos aparelhos computacionais, os quais tendem a substituir uma vasta gama de dispositivos singulares cujas utilidades eram específicas, como, por exemplo, os reprodutores de música (rádios, toca-discos, etc.), vídeo (vídeo cassetes, dvd players, etc.) e câmeras fotográficas, todos passam por um

processo de obsolescência durante o qual são gradualmente substituídos por dispositivos computacionais que agregam todas as suas funcionalidades. E mais, os mesmos aparelhos usados para consumir são também usados para criar. Pode-se criar música na mesma máquina em que se ouve, escrever na mesma máquina que se lê, pode-se editar, compor, programar, etc., o que demonstra parcialmente o curso da apropriação dos formatos de mídia pelo digital e retoma a preocupação de Flusser sobre o rumo da sociedade mediante as rupturas causadas pelo fenômeno digital. Como fazer ver as potencialidades latentes de uma sociedade criadora, poética, pensante, quando o consumo tentador, cômodo e compulsivo se oferece a cada ligar de uma máquina?

Outro fator que confere ampla visibilidade do digital sobre o panorama tecnológico é a sua estranheza. O digital precisa ser aprendido, não é um saber endêmico, nem se assemelha às demais atividades cotidianas. Mesmo o fazer digital passa pela alienação corporal, das posturas do corpo. Se antes a utilização de ferramentas técnicas ou da tecnologia se dava por via do corpo e dos movimentos físicos, o digital passa, no máximo, pelo movimento dos dedos. Vão-se as longas danças do braço do pintor, o tato e a precisão do escultor, os gestos da escrita, tudo isso dá lugar à coordenação motora fina de pressionar os dedos e mover um cursor. Sem recorrer, porém, a um saudosismo nostálgico que vê nas formas antigas de criação uma pureza do estado criativo, necessitamos de um exame das diferenças inerentes aos modos de produção, principalmente tendo em vista como se dá a contaminação dos agenciamentos de forma e conteúdo, que serão discutidos a seguir. Eis, então, uma das alienações do digital: a postura e a ação física da utilização do computador são indiferentes à natureza da interação. Escrever uma poesia ou programar um software de gestão de estoque; criar um jogo ou declarar um imposto de renda; editar um videodocumentário ou uma planilha de custos. Qualquer que seja a atividade, o corpo está similarmente domado pelas demandas da máquina. A postura física é sempre a mesma: se está de frente para a tela e a uma distância devidamente ergonômica, braços levemente arqueados a fim de alcançar os dispositivos de entrada, mãos a uma altura correta, permitindo digitar ou manipular o cursor. No digital, existe uma desconexão entre o fazer e o estado do corpo ao fazer. Essa é uma das estranhezas peculiares a essa tecnologia.

Oportuno que se faça uma breve observação quanto à estranheza do fenômeno digital, partindo pelo termo em si. Os sentidos do “digital” são diversos. O

digital significa tanto aquilo relativo ao caractere ou algarismo, quanto o que é relativo aos dedos. Remete ao caráter sistêmico e matemático que constitui o processo, ao mesmo tempo em que fala também do ato de, através dos dedos, inserir informações. O digital, portanto, possui um estreito vínculo com a datilografia, o processo de escrever pela ponta dos dedos, notando-se que o processo de escrita é fortemente afetado pelo advento das máquinas de escrever.

David Wellbery comenta, no prefácio da obra de Friedrich Kittler, o deslocamento causado pelas mudanças das tecnologias de escrita após o período industrial e os impactos das novas tecnologias, especialmente da máquina de escrever, sobre os textos da época, demonstrando os agenciamentos entre a técnica/tecnologia e o conteúdo:

A máquina de escrever liberta a escrita do controle do olho e da consciência; ela institui o espaçamento como pré-condição da diferenciação; ela armazena um reservatório de significantes que atacam a página assim como as sílabas de Ebbinghaus atacam a superfície sensorial do corpo. A noção da inscrição moral de Nietzsche é modelada na máquina de escrever, uma das primeiras versões que ele possuía e usava (WELLBERY, 1990, p. xxx; tradução livre).

Símbolos literários e filosóficos da máquina de escrever são imanentes ao estranhamento provocado pela tecnologia. A máquina de tortura kafkiana é uma máquina de escrever, não apenas porque escreve em suas vítimas, mas porque o processo de tortura é também um processo de datilografia. As hastes da máquina ferem o corpo como a máquina de escrever macula o papel. A “colônia penal” kafkiana demonstra as contradições e estranhezas da tecnologia e seus usos utilitários como ferramenta de opressão e violência. Mostra uma escrita que é punição e morte. O que, de outra maneira, pode ser lido como a violência da própria linguagem digitada e o estranhamento perante uma tecnologia desconhecida que cria nova forma de escrever, uma escrita que fere a pele e cujo funcionamento se dá por meio de uma máquina tão complicada quanto um organismo, uma máquina-corpo. Uma máquina de escrita que homogeneiza a projeção do texto sobre o papel, remove a linguagem dos movimentos da mão, mas que é, além disso, o que potencializa a sua própria crítica.

2.2 Apropriação múltipla, jogo, mercado e alienação

Videogames e outros formatos digitais se colocam, de certa maneira, em um lugar de disputa de forças. Não pertencem inteiramente a nenhum dos grandes campos de estudo acadêmico. Não são meramente computacionais e tecnológicos, escapando, dessa maneira, do domínio pleno das ciências da computação e da informática, não são compostos apenas pelos algoritmos, estruturas de dados, paradigmas de *design* e de produto. Tampouco os jogos se enquadram nos domínios tradicionais da literatura ou das belas artes. Como abordar a vasta gama de afecções movidas pela experiência digital sem agregar esforços para enxergar além do digital?

Tais formatos digitais são de todas as áreas, ao passo que são também de área nenhuma. São, na verdade, áreas abertas. Isso permite que a criação tecno-artística seja arrojada, experimental, idiossincrática, valorada pelo não representativo, pelo dessemelhante. Sequer há muitos parâmetros pelos quais se poderia enumerar semelhanças. De maneira análoga, a crítica do digital se aloca no mesmo território conflituoso. Dizer que o estudo do digital é interdisciplinar (ou multidisciplinar, ou transdisciplinar) é o mesmo que dizer que é não disciplinar. É essa a crítica da qual carece o formato digital: uma crítica sem disciplina, sem a compartimentalização, a hierarquização dos saberes e das competências, uma crítica que pode ser vista nas veredas já apontadas por Nietzsche e Bachelard, em suas apreciações sobre as formas do saber e o fetiche moderno da separação entre as áreas de pesquisa e investigação, tratando-as como complementares, embora disjuntas, reservando-se sempre suas diferenças.

Cabe, neste ponto, criar regiões de confluência epistemológica, áreas que se conectam às outras sempre em busca de uma autonomia da diferença. É preciso elaborar um ferramental crítico e conceitual contínuo que auxilie na leitura dos agenciamentos de um devir-digital, do sentido paradoxal maquínico possibilitado pelo computador.

Ainda que se possa especular sobre os prováveis caminhos emergentes do fenômeno digital, não é possível perceber, enquanto acontecem, as mudanças causadas pela pervasividade, isto é, a ubiquidade, a difusão irrestrita das novas tecnologias nas relações sociais, nas relações com as artes, a cultura e a própria tecnologia. Muito além de aumentar a praticidade de tarefas corriqueiras, que já eram executadas anteriormente, como chamar um táxi ou pedir uma pizza, a tecnologia funciona em caráter suplementar (SANTIAGO, 1976, p. 88), ou seja, o

suplemento é o que reorganiza os componentes do processo. Facilitar tarefas cotidianas recontextualiza o valor dessas ações, tanto no sentido do valor econômico, quanto no tempo gasto, no esforço necessário, na frequência com que certa tarefa agora pode ser executada, o que vai ser feito com o tempo e/ou recursos restantes, etc. A tecnologia cria uma complexa rede de agenciamentos de ações e pensamentos que recondicionaram e recondicionam, a cada instante, nossa relação com as coisas. Das compras aos relacionamentos interpessoais, do trabalho ao lazer, das tarefas cotidianas às viagens, das expressões pessoais aos processos democráticos institucionais, o digital é inseparável da vida contemporânea, o que lhe confere múltiplas potências.

Primeiro o óbvio, o digital pode funcionar como dispositivo de controle favorável à manutenção de uma ordem de poder, mas também guarda a possibilidade de ser a linha de fuga dessa mesma axiomática, como fazem ver Deleuze e Guattari, quando descrevem uma diferenciação tensa e contaminada entre conteúdo, expressão e forma:

É precisamente porque o conteúdo tem sua forma assim como a expressão, que não se pode atribuir à forma de expressão a simples função de representar, de descrever ou de atestar um conteúdo correspondente: não há correspondência nem conformidade. [...] A independência das duas formas, a de expressão e a de conteúdo, não é contradita, mas ao contrário confirmada, pelo fato de que as expressões ou os expressos vão se inserir nos conteúdos, intervir nos conteúdos, não para representá-los, mas para antecipá-los, retrocedê-los, retardá-los ou precipitá-los, destacá-los ou reuni-los, recortá-los de outro modo (DELEUZE; GUATTARI, 2011, p. 28-29).

O fator tecnológico, exposto no fragmento acima, compõe a forma, ao passo que também transcende a forma, intervindo, afetando conteúdo e expressão. A tecnologia vai, no mínimo, tangenciar o conteúdo, o que irremediavelmente acontece considerando como a tecnologia permeia a criação, mas ela pode também entranhá-la a fundo, ser a força maior da produção, levando o conteúdo diretamente à tecnologia. Há um agenciamento multidirecional instaurado na simbiose expressão-conteúdo-forma (tecnologia). Mudam-se as tecnologias, mudam-se também as formas de se fazer. As reconfigurações da técnica são também os rearranjos dos conteúdos e das expressões.

2.3 Sobre o digital

Não há uma única vigência de forma que caracterize as obras digitais, o que há são formas múltiplas. A forma digital é amálgama à estrutura. O digital se dá por uma delimitação de ordem matemática das possibilidades, de fundamento binário. Os arranjos desses múltiplos fatores binários gera a expressão digital. Talvez pareça mais adequado simplesmente usar o termo arranjo no lugar de estrutura, porém, a noção de estrutura ainda remete a certa rigidez de formato, a alguma restrição das variabilidades, o que ocorre de fato no meio digital. Deve-se sempre ter em vista que o digital é, em certo ponto, ao menos quando analisado enquanto programa computacional, redutível a uma sequência de fatores binários. O que precisa ser levado em conta: apesar de suas infinitas potencialidades expressivas, o digital é sempre, e também, sujeito às restrições da arquitetura computacional. Pode-se pensar, nesse caso, em uma estrutura axiomática que garante o funcionamento das coisas no sistema informático digital.

Assim, a expressão digital é mapeada por um rizoma de linguagens e valores oriundos de outros formatos que a antecedem. O digital passa por uma espécie de apropriação múltipla, isto é, se apropria de recursos e linguagens provenientes de outras mídias, ao mesmo passo em que é apropriado pelos valores utilitários da sociedade de controle. Trabalha para criar meios de expressão e linguagem, enquanto serve de matéria para o dispositivo da reconhecimento, de modo que recursos que antes eram experimentais, de vanguarda, arrojados, tornam-se um padrão do marketing, dos meios de massa, do serviço ideológico do poder. O capital utilitário se apropria das novas formas de expressão, enquanto elas criam e se apropriam de novas linguagens e conceitos.

Esse é o movimento das linguagens. São linguagens-agenciamentos imanentes da potência criadora, que transitam pelos mapas do possível, buscando outras virtualidades de sentido, outras maneiras de discordância dos modelos vigentes. Linguagens que perturbam até serem naturalizadas e absorvidas, reterritorializadas pelas forças do capital, que fazem da perturbação estrutural causada por elas um meio de apreciação meramente estética. Transformam aquilo que se configurou como aparente transgressão em um motor econômico.

2.4 Jogar e(é) desejar

Flusser escreve que a sociedade positiva das imagens digitais é uma sociedade de jogadores:

O nosso desafio não é uma sociedade de deuses ou de artistas inspirados, mas sim uma sociedade de jogadores. [...] o “artista” não é uma espécie de Deus em miniatura que imita o Grande Deus lá fora (ou o que quer que se ponha no lugar desse Grande Deus), mas sim jogador que se engaja em opor, ao jogo de informação e desinformação lá de fora, um jogo oposto: um jogo que delibere informação nova (FLUSSER, 2008, p. 91-93).

A mesma noção de jogo, porém, é problematizadora para Deleuze (2000, p. 61-63). Para ele, os chamados “jogos conhecidos” – conceito que remete à ideia da reconhecimento, do semelhante e da representação clássica – ostentam uma série de “valores categóricos” que submetem os jogos a modelos implícitos da “moral do Bem ou do Mal, modelo econômico das causas e dos efeitos, dos meios e dos fins” (p. 62). Os valores e significados (cifras) da experiência lúdica, no entanto, são demasiado potentes e expressivos para se deixar restringir aos campos da moral. Há, então, uma certa natureza de jogo que recusa os pressupostos negativos e aflora um devir-lúdico esquivo agenciado pelo acontecimento do jogo. Um jogo no qual não há regras preexistentes, no qual as jogadas são qualitativamente distintas, não se divide e qualifica o acaso. Cada jogada, cada instante do jogo é um acontecimento singular. “É o jogo dos problemas e da pergunta, não mais do categórico e hipotético” (p. 63). Esse é o jogo ideal deleuziano. Um jogo que “[...] não existe a não ser no pensamento”, em um pensar que, para Deleuze, é o próprio fazer criativo.

A desterritorialização dos recursos de linguagem apropriados pela expressão digital, como a poesia digital ou os jogos, redistribui rizomaticamente as possíveis cifras dos signos, como procuraremos demonstrar ao longo desta pesquisa. Em certo ponto, esses recursos tornam-se não-senso, isto é, não apenas se desfazem de uma relação semiótica, mas passam a ser, tais recursos, seus próprios sentidos. O jogo ideal é apenas pensado e, “[...] mais ainda, pensado como não-senso” (DELEUZE, 2000, p. 63). A imagem lúdica digital torna-se, ela mesma, a relação com o seu sentido e o seu próprio sentido. O exercício deve ser procurar maneiras de pensar o jogo ideal em seus agenciamentos tecnológicos, afetivos, sociais e lúdicos, recortar do jogo os seus valores categóricos e libertá-lo como linha de fuga do modelo moral, perceber a recursividade do sentido cuja única referência é a si mesmo.

Note-se, portanto, que aquilo que se busca com o jogo ideal não é simplesmente o não jogo. Isso seria apenas negar a natureza do lúdico, prezar pela sua reversão. Mais do que isso, o que se quer são jogos com os quais as experiências sejam agenciamentos maquínicos afirmativos, positivos, agenciamentos da vida e do desejo, catalisadores do pensamento que cria, não daquele que simplesmente nega, julga e classifica.

Se o jogo ideal deleuziano é impossível a não ser no pensamento, é porque, e por isso mesmo, é ideal, ou seja, existe apenas enquanto ideia. Como se pode então afirmar uma experiência lúdica positiva quando o jogo ideal só se passa fora dos domínios do jogo? Se o jogo ideal se dá apenas como pensamento, não seria o jogo em si, enquanto conjunto restrito de regras, um impedimento, um empecilho para a potência criativa?

Ora, a questão aqui são os agenciamentos. Se os agenciamentos exaltam a realidade das coisas em sua relação com as outras, o jogo deve, ele mesmo, ser pensado enquanto agenciamento. Assim, se pode ler o jogo não apenas como o conjunto de regras e suas possíveis ramificações, os condicionamentos aos quais os participantes estão inevitavelmente sujeitos, às hipóteses de ação, mas, ao invés disso, veremos o jogo como o devir-lúdico, um agenciamento de forças do acontecimento das jogadas. Um devir-lúdico que cria superfícies sobre as quais se movem as singularidades participantes (mais do que apenas jogadores, agoridades do jogo), agenciando novas formas de perceber (perceptos), por sua vez, agenciadas pelo jogo no sentido estrito. As regras não haverão de ser desprezadas, apenas intensamente recontextualizadas, durante o jogo, pelo pensamento das singularidades participantes. O jogar deve ser, então, simultaneamente um considerar das regras e o fomentar o pensamento que lhes é contraditório. Um jogar que seja também o pensar sobre o próprio jogo, de uma maneira tal que criaria, ao jogar, um jogo ideal, apenas no pensamento, mas emergente da experiência desterritorializada no empirismo lúdico.

O grande desafio do digital enquanto objeto virtual está dado, as regras do jogo, porém, não são explícitas. O jogo é um acontecimento que devém outros acontecimentos. Trabalhamos com conceitos móveis, fluidos, mas dispostos em um sistema ávido por cristalizá-los, impedir sua fruição e atualização. Zelar pelo jogo ideal é um embate contra os valores da sociedade de controle, que oculta o enfrentamento que se dá nos campos das artes, da política, da filosofia, da ciência,

territórios pelos quais buscamos dar densidade a um jogo ideal, ou jogo menor. A máquina de guerra do pensamento luta pelas novas leituras do fenômeno tecnológico, seja na experiência lúdica ou nos arrojados arranjos metalinguísticos da poesia digital.

Que possamos criar, pensar e jogar infinitos jogos ideais. Jogos que, tal como a “máquina do mundo” de Drummond, do poema em epígrafe neste capítulo, exponham as engrenagens do mundo, da técnica e da razão, problematizando o progresso criador das estruturas e destruidor da natureza, fazendo perceber o véu de artificialidade que cobre nossas noções do atual, e que possamos, por conhecer esse vasto maquinicismo, recusar a técnica enquanto monopolizadora dos sentidos, recusar a razão como axioma monolítico da existência. E que o dar as costas às engrenagens não seja uma pueril recusa dessa tecnologia, mas uma constatação da certeza da sua insuficiência, da incapacidade do racionalismo puro em abordar a multiplicidade da vida e do fenômeno lúdico.

2.5 FIFA, o futebol e sua simulação na sociedade de controle

O futebol é um dos esportes mais populares do mundo. O que, no cenário contemporâneo, significa dizer que é uma atividade econômica altamente rentável. Grandes marcas, salários astronômicos, cerimônias hiperbólicas são marcas da espetacularização característica do capitalismo artista descrito por Lipovetsky. Sintomático disso é a diversificação da presença do futebol profissional, da qual uma das vertentes se passa nos videogames.

Fifa, o simulador de futebol relançado anualmente pela Eletronic Arts, desde 1994, traduz alguns dos atributos mais compulsivos de uma economia liberal desregulada, instanciada como sistema de jogo. *Fifa* é um jogo de futebol. Nele o jogador (ou jogadores) controla os atletas de um time, deve planejar e executar estratégias de jogo, a fim de obter melhores desempenhos em campo, obedecendo às regras e mecânicas conhecidas do futebol tradicional.

Como já apontado por Deleuze, em seu *A lógica do sentido* (p. 62), esses esportes competitivos, como é o futebol, manifestam valores econômicos que pautam os desdobramentos possíveis das partidas. O desfecho do jogo se dará pela simples regra da soma zero, isto é, uma operação na qual o ganho obtido por uma parte sempre equivale à perda obtida pela outra. No caso do futebol, a quantidade de gols feitos por uma equipe é a quantidade de gols sofrido pela outra. Por isso, a soma

zero. Um princípio econômico fundamental que rege a base do pensamento competitivo. Logo, aquele que fizer mais gols que o adversário vence a partida. Essa macroeconomia, a economia dos gols, é suportada por diversas microeconomias: a ocupação dos espaços do campo, as movimentações individuais e coletivas, a posse da bola, o gerenciamento da condição física ao longo do tempo do jogo, etc. O conjunto desses fatores conduz a elaboração das estratégias e servem de propósito para o objetivo metafísico do jogo: o gol.

Além dos critérios econômicos das partidas, a profissionalização do esporte no mundo capitalista leva a uma outra economia, uma mais literal, a financeira, que também cerceia, a seu modo, o funcionamento do jogo. Clubes são grandes empresas, com centenas de empregados, muitos dos quais não envolvidos diretamente na atividade esportiva.

O esporte se financeiriza por vias que não são unicamente esportivas, mas externas ao jogo em si. As rendas provêm de patrocínios, anúncios, vendas. O gol, objetivo maior da partida, se secundariza pela primazia do acúmulo de capital financeiro. Agora, menos importante do que fazer gols e vencer partidas é manter a rentabilidade e as crescentes receitas do clube/empresa. Os resultados disso na prática do esporte propriamente dito é evidente. Clubes com maior poder aquisitivo conseguem atrair melhores jogadores, ter mais opções de elenco, melhores estruturas, e outros fatores que lhes conferem vantagens desproporcionais para dentro de campo.³ Isso acaba por alimentar um ciclo vicioso no qual os clubes mais endinheirados conseguem ganhar mais partidas e títulos e, por consequência, melhores patrocínios, estádios mais cheios, melhores vendas de suas imagens, etc., o que só leva a aumentar a desigualdade financeira, técnica e expositiva e amplifica o abismo existente entre os times mais privilegiados e os demais.

Pode-se dizer que a profissionalização capitalista do esporte escancara a observação de Deleuze acerca dos valores econômicos dos jogos. Agora, a correlação entre o decorrer das partidas e a financeirização dos times é muito mais direta. Johan Huizinga, ao buscar estabelecer uma conceituação dos jogos, parece não considerar os múltiplos alcances da profissionalização capitalista na concepção do esporte enquanto jogo. O jogo é voluntário, segundo propõe o autor, o engajamento deve ser

³ O *site* TransferMarket, especializado em levantamentos financeiros do futebol profissional, mostra uma correlação entre o valor econômico e as conquistas das principais ligas europeias (cf.: <<https://www.transfermarkt.com/spieler-statistik/wertvollstemannschaften/marktwertetop>>. Acesso em 03 mar. 2020.).

espontâneo e dele não pode ser obtido nenhum ganho material, o que classifica o jogo para Huizinga, ao menos em princípio, como uma prática diametralmente oposta ao trabalho. Enquanto o jogo é a prática voluntária e desinteressada em ganhos, o trabalho é imposto e executado fundamentalmente com vistas nos rendimentos.

Esses pensamentos poderiam encaminhar um questionamento sobre a profissionalização da prática de esportes digitais (*e-sports*), porém, é de se ater nesse momento à problematização da relação entre jogo e economia, primeiro no âmbito da prática esportiva profissional e depois no condicionamento do jogo digital pelos fatores econômicos, mesmo que esses não sejam sempre financeiros.

A potencialização técnica possibilitada pela financeirização é elevada a outros níveis em *Fifa*. O jogo expõe os valores numéricos das centenas de atributos que descrevem os clubes e os jogadores. A decisão, portanto, é ainda mais informada e pragmática. Um time cuja pontuação é 87, é objetivamente melhor que outro cuja pontuação é 80, visto que é composto por jogadores que justificam esses números, que são objetivamente melhores do que seus adversários. Assim, como em qualquer esporte, é natural que ocorram resultados adversos, esses, contudo, são uma exceção. Um atleta com o atributo de chute mais alto tem maiores chances de acertar o gol; um atleta com mais pontos de velocidade é sempre mais rápido, e isso vale para tantas outras variáveis às quais o jogador tem acesso. As decisões são numericamente informadas e os critérios estratégicos são claramente econômicos.

Com efeito, nas ligas profissionais de *Fifa*, as partidas são sempre entre times quase idênticos. Se a escolha é meramente econômica, os números maiores representam maiores chances de vitória. Assim, todos os jogadores tendem a escolher os mesmos atletas virtuais para seus times competitivos. Mesmo fora da altíssima especialização técnica das competições profissionais, *Fifa* apresenta mecânicas predatórias para que os jogadores casuais consigam compor seus times. Cobra-se dinheiro por conjuntos de atletas digitais sortidos. O resultado das compras é aleatório, os jogadores não têm nenhuma autonomia direta sobre o que obterão como resultado dos seus investimentos.

Os jogadores, por meio dessas pequenas transações financeiras, chamadas de microtransações, arrecadam cifras bilionárias para a Eletronic Arts.⁴ As mecânicas de compra de atletas virtuais aleatórios funcionam como um cassino desregulado. Ainda que políticos se esforcem para classificar essa natureza de comércio eletrônico pelos mesmos critérios das apostas tradicionais, as multibilionárias empresas que faturam alto com essas práticas abusam de technicalidades legais para forçar a manutenção dessa bolha jurídica e tributária que ainda constituem as microtransações em videogames.

Similar ao que ocorre no futebol real e que *Fifa* tenta emular, jogadores com maior poder aquisitivo obtêm times melhores e levam ampla vantagem nos confrontos, o que induz os demais jogadores a gastarem mais, caso queiram se manter competitivos. A comunidade do jogo e o fluxo de ações em *Fifa* movem-se na direção de uma construção do desejo pela competitividade, palavra que melhor seria traduzida como possibilidade de alcançar a vitória, muito mais do que de fato poder competir. Qualquer jogador munido de *Fifa* pode competir, mas apenas aqueles com as destrezas técnicas e os elencos virtuais adequados, ou seja, o elevado investimento financeiro despendido em compras aleatórias de atletas digitais estará apto a vencer. Logo, a equivalência entre competir e vencer proposta pela ideia da competitividade insinua que o jogo não é mais o engajamento na partida, o valor intrínseco da experiência, mas sim o resultado positivo. Talvez a noção de competitividade problematize as velhas máximas huizingianas sobre o jogo e, mais do que isso, mostre a influência da economia sobre a percepção do jogo em si.

Figura 1: Sorteio de um jogador aleatório em *FIFA 20*. A fanfarra audiovisual serve como reforço positivo para incentivar os gastos do jogador.

⁴ O faturamento da Eletronic Arts com as microtransações em *Fifa* supera o valor arrecadado com a própria venda do jogo (cf.: <<https://metro.co.uk/2019/07/25/ultimate-team-microtransactions-now-make-money-fifa-10461286/>>. Acesso em: 03 mar. 2020).



Fonte: <<https://www.goal.com/en/news/fifa-20-ultimate-team-pack-odds-what-are-the-chances-of/1a5vudndnxgca1w2r3norbnrd1>>. Acesso em: 24 fev. 2020.

Essa rápida crítica não visa, em hipótese alguma, a desmerecer o jogo e seus jogadores, reduzir seu valor expressivo, mas apontar para problemas surgidos da disposição dessas mecânicas em um contexto capitalista, a alienação dos jogadores mediante suas capacidades de gastar, a compulsão por investimentos cujo retorno é superficialmente aleatório, superficialmente apenas, pois existem intrincados algoritmos responsáveis pela seleção dos resultados de cada compra, baseado no perfil individual de cada jogador, a fim de maximizar a quantidade de compras feitas enquanto se mantém o engajamento com o jogo, o que potencializa a chance de compras futuras.

Se o esporte profissional é um modo da estratificação do trabalho e comercialização do entretenimento na indústria cultural, a simulação digital desse esporte, invocando o conceito baudrillardiano das simulações, é o fingimento do sucesso, ou da competitividade esportiva. E assim como, para Baudrillard, a simulação finge ter algo que não tem, *Fifa* finge ter a possibilidade do triunfo competitivo trazido pelo poder de compra, e, para isso, esconde dos jogadores aquilo que de fato eles não têm: a real autonomia de compra e a capacidade de acúmulo financeiro por meio do esporte. Ao contrário do futebol, no qual os clubes faturam quantias exorbitantes, mesmo quando a manutenção do nível de jogo é mais cara a cada ano que se passa, em *Fifa*, o jogador é cada vez menos empoderado, suas qualidades e seu investimento se vão uma vez que o jogo é desligado.

2.6 Heaven's Vault, linguagem e história como o eterno retorno

Em *Heaven's Vault* (2019), criado pelo estúdio Inkle, o jogador é uma arqueóloga que procura um professor desaparecido, enquanto busca desvendar os pormenores de uma língua perdida no tempo e nos registros documentais. Tudo isso será feito viajando por um estranho universo, ao visitar cidades, vilarejos, desertos, florestas inóspitas. A disposição do mundo do jogo é rizomática, sem alto nem baixo, começo ou fim. As cidades e vilarejos são nós em uma ramificada cartografia tridimensional; os lugares sempre ornados por construções e objetos pertencentes a outras épocas e outros povos, dos quais pouco ou nada se sabe. Alguns desses artefatos ostentam avançadas tecnologias, cujo domínio, paradoxalmente, do ponto de vista do ideal de progresso tecnológico, parece ter ficado em um passado remoto. Gigantescas construções das quais a arquitetura é tão estranha quanto o propósito de existência delas. Cabe ao jogador encontrar os meios de dar sentido a essa história, e isso será feito por meio da linguagem.

Os objetos antigos levam inscrições em uma língua morta, composta essencialmente por sucessões de símbolos não alfabéticos. A arqueóloga deve deduzir o sentido de cada um deles, considerando as informações disponíveis sobre o objeto no qual a descrição foi encontrada.

Assim, pouco a pouco, o vocabulário dessa língua vai sendo montado e uma melhor compreensão do idioma antigo auxilia na construção de uma narrativa do mundo. É interessante notar como *Heaven's Vault* trata essas certezas históricas e enfatiza a volatilidade do processo histórico, edificado sobre incertezas, palpites, arbítrios.

Figura 2: Tentativa de interpretação de uma frase encontrada em um livro em *Heaven's Vault*.



Fonte: <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-12-17-games-of-the-year-2019-heavens-vault>>. Acesso em: 24 fev. 2020.

A título de exemplo, em certo momento do jogo, a arqueóloga chega a uma vila de fazendeiros onde existe uma grande estátua de pedra, esculpida rudimentarmente na forma de uma pessoa. A base da estátua contém dois símbolos aos quais o jogador deve atribuir significado. É possível propor que, por exemplo, os símbolos escrevem “deusa” e “água”, ou seja, a estátua representa uma deusa da água. A partir de então, aqueles símbolos designam “deusa” e “água”, e afirmar isso transforma aquela estátua na deusa da água, numa divindade aquática.

Tais desdobramentos retratam uma certa metafísica histórica às avessas, não de todo incomum na construção do processo histórico. O sentido é atribuído em retrospecto, a partir de uma perspectiva do presente.

Não se arquiva ou se rememora mais do que se inventa. E assim, pela vontade dos agentes envolvidos nos processos históricos, se cria o sentido e também a história.

Os mundos do jogo descrevem uma cultura religiosa fundada no retorno de todas as coisas. Não somente as almas retornam, mas os corpos, objetos, lugares e o próprio tempo. Em Heaven’s Vault, se crê que, numa esteira do eterno retorno nietzschiano, todas as coisas são afirmadas em sua volta. Não apenas se existe, mas se retorna. Um vir a ser e um revir a ser. A história em Heaven’s Vault é um esforço para se encontrar o sentido do retorno, das repetições que são semiconscientes de seu passado fabulado e fabuloso. O fluxo do tempo itera sobre si mesmo, recriando

e reescrevendo ativamente as narrativas pela participação direta dos agentes históricos, dos artistas, dos filósofos, linguistas. O universo do jogo deixa claro que a história é um processo cíclico de produção, não de arquivamento. A história não é uma história das dominações e destruições de povos ao longo da temporalidade, mas de um eterno retorno das diferenças que prevalecem em existências distintas. Uma história inventada afirmativamente pelo pensamento e pela linguagem.

3 JOGOS E O ENIGMA DA REPETIÇÃO

Manifestações sistêmicas da diferença

[...] eu não saberia ver o que visse: a explicação de um enigma é a repetição do enigma. O que És? e a resposta é: És. O que existes? e a resposta é: o que existes. Eu tinha a capacidade da pergunta, mas não a de ouvir a resposta.

(LISPECTOR, 1998, p. 92)

Maturidade, se descobre, tem toda relação com a aceitação do “não-saber”. Mas, é claro, não-saber dificilmente previne o caos que se aproxima.

(DANIELEWSKI, 2000, p. 34)

3.1 O enigma e a Ideia

Pensar o enigma, seus efeitos e funções dentro do jogo dos sentidos é tentar buscar aquilo que lhe confere suas forças. O que articula a potência do enigma? Quais características criaram sua ubiquidade, que vai da literatura clássica à contemporânea, da filosofia grega à moderna, da brincadeira de criança à provocação intelectual? Por que, afinal, esperar que a perspectiva filosófica e literária traga novas leituras acerca do enigma? Tais questões norteiam as discussões propostas neste capítulo e, embora não sejam respondidas aqui (tampouco em qualquer outro lugar), colocam-se elas mesmas como enigmas: jogos com o sentido e a função das palavras e objetos, que aqui vêm articular as séries de perguntas e propostas que delineiam o fluxo desta pesquisa que, mais do que encontrar uma solução única e definitiva, busca encontrar o deleite do devaneio, dos instantes do não saber, das possibilidades infinitas.

Na “Apologia de Sócrates”, Platão conta que Sócrates fora informado de que, de acordo com o Oráculo de Delfos, era o mais sábio dentre os homens. Sócrates sabia que mentir não era parte da natureza dos deuses, mas também não se via como um homem sábio, ou pelo menos afirmava isso. Sócrates, provocado pelo impasse lógico dessas observações, interpreta os dizeres do Oráculo como um enigma – um desafio dos deuses para o qual deve haver uma resposta. Então, Sócrates empreende tentar encontrar alguém no mundo que seja mais sábio do que ele próprio.

Desde já, pode-se notar a prevalência do juízo do “saber”. As noções do “saber” ou “não saber” são outorgadas pelo Oráculo, em sua posição superior de distanciamento da existência sensível dos homens. Pressupõe-se, então, que o Oráculo saiba e que seu saber seja capaz de julgar, em caráter de verdade, o saber dos homens. O Oráculo funciona como uma modulação do Ideal do saber dentro do pensamento clássico, ele mostra a separação do homem do estado puro da razão e coloca a sabedoria em um plano metafísico. O saber é acessado, portanto, sob formas granulares, através da dialética e da retórica, processos inerentes à filosofia de Platão. O Oráculo transfere pequenas doses de saber para os meros mortais, sempre incapazes de compreender a plenitude das coisas, uma vez que estão separados das Ideias, posto que elas existem em outro mundo, diferente daquele que habitam os homens. A narrativa termina reafirmando “[...] isso é segredo, exceto para os deuses” (PLATÃO, 2017, p. 28).

O enigma visto por Sócrates propõe, primeiramente, a compreensão da natureza do saber, isto é, um juízo de valor sobre o que é o saber enquanto conceito e o exercício desse juízo para averiguar quais pessoas possuem um elevado teor dessa qualidade. Pensando com Bergson, Sócrates deveria averiguar o problema do saber em natureza, desvelando em que consiste a própria noção do saber; depois considerar o saber enquanto grau, isto é, o saber em proporções quantitativas, em intensidades mensuráveis.

Ao final das contas, Sócrates assume que, de fato, não há outro mais sábio. Das pessoas que encontrou em sua busca, embora algumas fossem gênios, dotadas de alta capacidade técnica, conhecedoras de vastos conjuntos de coisas que lhe eram pertinentes, nenhum deles possuía a grande sabedoria. A sua sabedoria, percebera Sócrates, jazia justamente em apreender as limitações do seu saber. Enquanto os outros eram incapazes de notar sua própria ignorância, Sócrates afirmava: “[...] eu, como não sei nada, também estou certo de não saber” (PLATÃO, 2017, p. 5), ou na clássica versão que permeia o imaginário popular naquilo que concerne à filosofia grega: “Só sei que nada sei”.

Embora possa ser feita uma leitura afirmativa do momento do discernimento socrático, do instante em que se dá conta de sua ignorância, em que parece perceber a insuficiência dos métodos da filosofia para dar conta das coisas do mundo, o pensamento platônico funciona por outros mecanismos, que não podem esconder o âmago do saber, dentro da filosofia clássica, como verdade transcendente, como

questão metafísica. Por isso, antes de exaltar a beleza poética do enunciado que reconhece a ignorância e a incapacidade da filosofia, devemos levar em conta os sentidos subjacentes que ramificam desse paradigma e como eles vêm a condicionar uma série de visões de mundo.

O “só sei que nada sei” coloca em jogo um conjunto recursivo de questões. Reconhece-se, primeiramente, que nada se sabe, mas, além disso, que é só isso que se sabe. Sabe-se da ignorância e somente dela. A ignorância, portanto, é o estado de negação do saber, ou seja, o saber e o não saber, ou o saber e a ignorância, constituem uma dualidade dialética, são mutuamente exclusivos, a existência de um anula a sua oposição. A pretensão do pensamento grego, em contrapartida, é conhecer o universo, desvendar as suas verdades, enumerar as respostas demandadas pelas perguntas da vida. A que se propõe a filosofia clássica senão a enumerar, definir, classificar, em outras palavras, edificar o saber? Com efeito, o engajamento lógico da filosofia grega caminha no sentido de, pela negação, reduzir, ou mesmo eliminar, o não saber.

Ora, se a única coisa que o homem (e o mais sábio dos homens) é capaz de saber é da sua própria incapacidade de saber, o que lhe faz uma filosofia cujo método de exame sistemático das coisas procura apreender as verdades do mundo? Se tais verdades são insabíveis, quais os motivos pelos quais essa filosofia da razão se ocupa delas? Essas verdades puras, essas essências do mundo existem no plano destacado da existência material. O mundo das Ideias, mundo das formas perfeitas, não possui contrapartida física. O que significa que as coisas em sua pureza, sua essência, não podem existir com os homens, visto que esses são, ao menos em parte, matéria. A separação das formas em dois mundos, conforme propõe Platão, condena a existência humana a uma realidade de representação e semelhança. No mundo inteligível, habitado apenas pela Ideia, residem as coisas perfeitas. A perfeição se dá justamente pelo descompromisso das Ideias em existir como sensação ou sensibilidade. Ser perfeito sob a ótica platônica é não se realizar, não vir a ser fora do pensamento. Tudo aquilo que quebra os domínios da Ideia para habitar o plano do sensível, o faz abdicando da pureza Ideal e trazendo consigo apenas resquícios da sua essência, enquanto a outra parte foi perdida no processo de realização. O sensível, dessa maneira, é uma cópia mal feita do inteligível. É falho e tosco, posto que não ostenta todas as qualidades da Ideia. Assim, a imanência é impura e seu valor subjugado ao valor metafísico da verdade da Ideia.

O desdém pela imanência relega, por conseguinte, o corpo ao pensamento. Ao segregar o que se pensa daquilo que se sente, o platonismo desvaloriza os sentimentos, sensações e afetos para instaurar a racionalidade como cifra métrica da existência. Vale aquilo que se pode racionalizar, as sensações contaminam a pureza dos pensamentos. Contudo, ao fazê-lo coloca-se o ser humano como um depauperador de essências, já que o filtro da experiência humana está envenenado pelos afetos, de modo que somente o pensamento da razão seria capaz de preservar a pureza das coisas em sua perfeição, ou, dito de outra forma: apenas o que não se realiza, ou que não se dá enquanto acontecimento, possui valor de Verdade. Sob essa perspectiva, a percepção da realidade é necessariamente falsa, dado que é influenciada pelos sentidos, tal qual parece ilustrar a alegoria da caverna. O estado do saber não é pertinente ao homem em sua integralidade, já que há uma série de fatores físicos, sociais, psicológicos, políticos, entre outros, que perturbam a capacidade humana de saber. Indo adiante, uma realidade humana holística do saber platônico seria uma realidade que não fosse corpórea e sensível.

Por isso, pode-se dizer do caráter metafísico do saber platônico, ou mesmo do dilema do saber: o saber se dá na Ideia; o ser humano existe fora da Ideia, logo, não cabe ao homem contemplar o pleno saber a não ser na negação da matéria e do corpo. Soma-se a isso o dilema da própria filosofia platônica: a filosofia constitui métodos para averiguação da verdade pela supressão dos afetos irracionais; os métodos da filosofia clássica foram feitos por seres humanos passíveis de suas vastas influências sensíveis e afetivas, logo, a própria construção da filosofia platônica não pode considerar-se como oriunda do saber e da racionalidade pura. Ao negar o corpo e o plano de imanência, essas ideias afirmam não os homens, mas os deuses, negam a natureza daquilo que é para fundar o valor transcendente do fora. Negam a vida numa tentativa de celebrar o pensamento e, com efeito, separam o pensamento da vida.

Se a corporeidade é um impeditivo para a plenitude do saber, somente ao se abdicar do corpo o homem alcança a sabedoria suprema. Eis o papel da morte redentora cristã, do ideal ascético budista, da autoflagelação: afirmar que o corpo se contrapõe à experiência Ideal transcendente. A existência perfeita só se dá sem o corpo. O corpo, mais do que isso, é incompatível com a sabedoria absoluta, tamanhas as restrições impostas pela matéria. Paulo fica cego ao ver Deus, os personagens de Lovecraft enlouquecem ao contemplarem as verdades cósmicas, o cérebro é incapaz

de conceber, compreender, racionalizar aquilo que experienciaram. Segundo essa representação, o saber puro é tão vasto que estoura as possibilidades da matéria, faz definhar o corpo.

Por sua vez, os enigmas do Oráculo não são um desafio que impulsionam os homens a vazar os limites do pensamento, mas um lembrete da separação, ainda nas instâncias da linguagem, entre o humano e o divino, o sensível e o Ideal. O enigma é aprisionado pelas limitações do pragmatismo metódico. Representa o processo de racionalização, a possibilidade de um elo homem-saber, a oportunidade do descarte provisório das impurezas dos sentidos e do corpo. Resolver o enigma é beber a contagotas das águas da razão.

Para que se articule aqui uma abordagem crítica acerca dos enigmas, uma abordagem que seja filosófica, mas não exclusivamente analítica, seja móvel e fluida, sem ser vã, que considere a contínua tensão entre saber e não saber, que é o que confere a potência ao enigma, mas sem exaltar o saber racionalista colocando-o em oposição dialética a um não saber que funciona como um obstáculo ou um estado transitório para o saber do homem, é interessante pensar os mecanismos de forças que legitimam certos paradigmas e que modulam a visão do conceito de conhecer, e como esses, por sua vez, fomentam a visão positivista do jogo e do enigma.

O racionalismo e suas lógicas implantam-se como a hegemonia do saber. Auxiliados pelo positivismo e por uma série de escolas filosóficas que, tal como o platonismo, salientam o corpo como aspecto negativo à experiência intelectual. O *cogito* cartesiano, como exemplo, percebe a existência pelo pensamento. Aquilo que pensa é aquilo que existe. Esse enunciado, entretanto, esconde que a existência cartesiana, mais do que uma questão fenomenológica, é um dispositivo discursivo. Diz-se que se pensa; diz-se que se existe. Isto é, existe não aquele que pensa, mas aquele cujas faculdades cognitivas e de linguagem o capacitem a enunciar. A existência cartesiana, por isso, é mais um fenômeno discursivo do que uma manifestação do vir a ser. A sucessão dessas ocorrências acabam por gradualmente estabelecer um abismo de percepções entre a razão e as emoções, o intelecto e os afetos, as ciências – no sentido de uma ciência positivista, com seus processos racionais nos quais não há espaço para fatores humanos que deteriorariam o fazer científico – e as artes e humanidades – que procuram na técnica e nas inspirações indizíveis maneiras de negar o mecanicismo racional.

Essa separação também é observável nas linguagens. Como se exemplifica no enunciado das adivinhações, a repetição do “o que é” anuncia que se segue um enigma: “O que é, o que é...”. O signo tem o papel de separar a linguagem lúdica da linguagem cotidiana. Como também é comum nos contos de fadas em que o “Era uma vez” anuncia o rompimento com uma ordem mundana para estabelecer a ordem fantástica. Esse princípio simbólico de enunciação coloca o discurso como fora do âmbito cotidiano e, tanto no caso do conto de fadas como da charada, cumprem uma função dialética de definir as fronteiras da realidade. No mundo capitalista do trabalho estratificado, até o jogo de palavras têm o seu lugar: um que não perturbe a produtividade ou a ordem das coisas. O mercado precisa saber. A vida política é marcada pelas suas determinações. O saber, aqui uma metonímia da razão clássica, é o fundamento das construções sociais, um símbolo do poder intelectual e econômico. Não saber, para a sociedade de controle, é se marginalizar dos processos institucionais. Um paradigma que oculta as limitações do saber racional e, ao fazê-lo, põe o racionalismo como ilimitado, capaz de alcançar um estado pleno de soberania intelectual, uma compreensão tamanha do mundo e da realidade que faria ruir a corporeidade.

Todavia, uma série de pensadores se esforçam na direção de desconstruir a divisão estabelecida entre pensamento e corpo, razão e afeto, e, com isso, efetuar os pequenos deslocamentos necessários para, lenta e sutilmente, revalorar as visões do mundo. Tais escolas filosóficas sempre existiram, mesmo dentro do próprio pensamento grego. Os pré-socráticos e sofistas defendiam visões de mundo amplamente distintas daquelas ostentadas pelo pensamento platônico que, por complexas razões sócio-históricas, acabou alcançando uma hegemonia discursiva no campo da filosofia clássica, relegando essas outras escolas à margem daquilo que conhecemos hoje como a filosofia grega. Contudo, a contestação do platonismo se intensificou em alguns períodos, o que irremediavelmente tange a refutação da divisão e a retomada de uma continuidade corpo-pensamento.

A respeito disso, David Hume (1986, p. 217) diz que a “[...] razão é, e pode apenas ser escrava das paixões, e nunca pode pretender a nenhum outro ofício que não seja obedecê-las” (tradução livre); e com ele Spinoza, Kierkegaard, Bergson, Nietzsche, entre outros, problematizam as noções da intelectualidade, do corpo e dos valores. Para Deleuze (2000, p. 259), é preciso fazer a “reversão do platonismo”,

desfazer o conjunto de valores negativos estabelecidos pelo pensamento clássico e reforçados pelos paradigmas cognitivos.

Faz-se necessária, então, uma nova filosofia. Uma filosofia que não seja das verdades, mais do que isso, uma filosofia que recuse as verdades. Uma forma de pensar que seja capaz de instaurar novas potências criativas advindas do pensamento, que efetue rupturas nos paradigmas de subversão da imanência, que espalhe as temporalidades e os territórios, que seja capaz de reavaliar todo e qualquer fenômeno que a anteceda e que nela se origine. Uma filosofia que reaproxime aquilo que nunca esteve separado senão pela vontade de representação, e que, simultaneamente, faça ver a diferença conceitual inerente a todas as coisas, e mais, que seja própria para se misturar e contaminar com os demais campos do fazer humano. Essa filosofia, a filosofia transvalorada, é a que Deleuze e Guattari (2010, p. 8) definem como a “[...] arte de formar, de inventar, de fabricar conceitos”.

A revalorização da filosofia é, logo em seu conceito, uma forma de arte. Remete à criação, ao novo. Estabelece uma relação direta entre o pensar e o criar. O conceito deleuziano atribui à filosofia qualidades endêmicas ao campo estético, fala-se da composição, do estilo dos conceitos (DELEUZE; GUATTARI, 2010, p. 201). Reconhece-se o lugar da filosofia dentro da linguagem e sua inevitável contaminação por tudo o que é humano. Isso demanda um exercício de revalorização subsequente dos conceitos e, o que diz respeito a este trabalho, dos enigmas.

Ressalta-se, porém, que reverter o platonismo não é descartar o papel da razão e da Ideia, mas reconhecê-las como insuficientes e incompletas para dar conta dos acontecimentos e da imanência. O problema da Ideia não é exaltar um pensamento sublime. Até Deleuze parece concordar que a Ideia é diferença em conceito ao dizer que ela “[...] faz com que evolua em sistemas positivos, em que o diferente se refere ao diferente, fazendo do descentramento, da disparidade, da divergência objetos de afirmação que destroem o quadro da representação conceitual” (DELEUZE, 2018a, p. 380).

O problema da Ideia, para Deleuze, é afirmar que todas as coisas imanentes são imitações mal feitas do Ideal, que serão valoradas pelo seu grau de semelhança em relação ao pensamento. O pensamento Ideal, então, possui caráter de verdade e, logo, todas as coisas, porque dele divergem, são inverdadeiras. A Ideia enquanto pureza coloca a semelhança e o mesmo no plano do referente, despreza a diferença e a multiplicidade. A repetição da Ideia, que gera seu excesso, acaba por ajustar sua

diferença quanto às formas. Como Deleuze (2018a, p. 380) escreve: “É sempre o excesso da Idéia que constitui a positividade superior que detém o conceito ou reverte as exigências da representação”. Não é, portanto, a Ideia em si que injuria a filosofia da diferença, mas suas noções resultantes de cópia e representação, de ver as coisas apenas como “encarnações das Ideias” (p. 246).

Pensando nessa corrente, a repetição do enigma o conduz ao seu excesso. Um enigma que transborda até sua transvaloração. Eis a passagem do enigma para o paradoxo, da solução pontual para o rizoma de suas virtualidades. O paradoxo acarreta uma série de não-respostas que agenciam um pensar na Ideia, faz ver os limites da enunciação, as fronteiras da lógica conhecida. Precisa-se, então, de novas lógicas, que trarão consigo novas fronteiras, assim como, na filosofia, novos problemas demandam novos conceitos.

Os enigmas das Ideias, os enigmas-paradoxos, problematizam a ordem das coisas sem prescrever o universo de valor. São jogos das perguntas e dos problemas, não do imperativo e do categórico (DELEUZE, 2000, p. 63). É isso o que agencia o paradoxo no lugar da charada. Ele coloca que é a pergunta o que anima, não mais a solução. Quando Deleuze diz que o próprio sentido é composto por uma série de paradoxos (2000, p. xv), ele diz que edificamos valores simbólicos sobre questões sem fundo. Se o sentido provém das não respostas, qual é então seu caráter lógico? Possivelmente nenhum. A lógica do sentido deleuziana não é estritamente uma lógica, tampouco trata do sentido puro, é um conjunto de agenciamentos que faz confundir o “sentido” com as sensações, os sentimentos e os afetos. A lógica do sentido bem poderia ser um enigma da experiência imanente.

Nessa ruptura da dialética saber/não saber, faz-se um *continuum*, um espectro cujas extremidades são inalcançáveis. O que antes era binário (ou se sabe ou não se sabe), passa a ser uma infindável gama de valores que tendem aos seus limites sem nunca os igualar. Saber e não saber deixam de ser valores absolutos mutuamente exclusivos para se manifestar como uma gama do possível, uma tensão não resolvida. Todas as coisas estão como combinações de diferentes intensidades de saber e não saber. Nenhum saber é absoluto, nem é absoluta a ignorância. Aclamar o paradoxo é enaltecer o não saber parcial. Destroçar o absolutismo do pensamento. O paradoxo, portanto, é o movimento no *continuum* do saber/não saber, é o percepto das intensidades de ignorância e plenitude que se flexionam ininterruptamente, enquanto não se cristaliza o Uno. Cristalização que nunca

acontece. Nesse cenário, o desconhecer não é mais como um vergonhoso aceite deliberado da alienação, mas uma perpetuação do estado de descoberta, como elevação da vontade de potência, manifestações do desejo e do movimento: “O desconhecido é uma abstração; o conhecido, um deserto; porém o meio conhecido, o vislumbrado, é o lugar perfeito para mover o desejo e a alucinação” (SAER, 2002, p. 8; tradução livre).

Toda a experiência do enigma paradoxal é o “meio conhecido”, “o vislumbrado”. A nova alegoria da caverna é o da caverna fractal. As sombras vistas na parede são projetadas por outras sombras, que são projetadas por outras sombras, que eventualmente retornam às primeiras. Não há origem. Não há luz que projete as imagens da Ideia. A caverna fractal é o rizoma das sombras. Elas são as verdades.

Se a razão não basta para a compreensão do mundo, de quais outros mecanismos dispomos? Ora, muito anteriores à proliferação do ideal racionalista havia outros paradigmas vigentes. O positivismo ocidental é peculiar ao tentar alicerçar seu monolito no lugar da diversidade de leitura. Porém, a questão aqui não é desprezar a razão e isolá-la dos processos de construção de sentido, mas mostrá-la parcial para dar conta da multiplicidade da vida e da pluralidade dos acontecimentos. Tudo retorna na maneira com que se lê o mundo. Como comenta Danielewski, numa passagem de *House of leaves*:

“Ler” provêm do latim *reri*: “calcular, pensar”, que não é apenas progenitor de “leitura” mas também de “razão”, ambos ramificações do grego *arariskein*, “ajustar”. Além de nos dar a “razão”, *arariskein* também nos dá um improvável irmão, o latim “arma”, que significa armamento. Parece que para “dar conta” do mundo ou para fazer sentido dele precisamos ou de razão ou de armas (DANIELEWSKI, 2000, p. 33; tradução livre).

Se já está invalidada a razão como mecanismo uno de sentido do mundo, restam as armas. Assim, tratar-se-á o enigma como agenciamento das potências da guerra. Não a guerra literal, bélica e destrutiva, tampouco no sentido metafórico de comparar, em dimensão de referência, um conflito qualquer com o conflito bélico, mas na direção de uma ressignificação do conceito de “guerra”. Como propõem Deleuze e Guattari, uma máquina de guerra que apresente a abolição do desejo frente aos seus dispositivos de repressão.

O enigma como máquina de guerra é a potência de se libertar do determinismo do sentido, de estourar as teorias, as representações, as imagens. É

significar pelos agenciamentos, pelos afetos. O embate com os sentidos é a liberação dos significados. O enigma-paradoxo não demanda significação, apenas a experiência de aporia da linguagem, a noção de que os dispositivos disponíveis para a enunciação não endereçam a totalidade do acontecimento em questão. O paradoxo constrói perguntas como o enigma constrói verdades. As perguntas, porém, se movem pelo tempo e pelo espaço, se reorientam e se ressignificam, fogem e transfiguram; enquanto as verdades permanecem cravadas no alicerce da racionalidade até que delas só se vejam as ruínas.

3.2 Enigma no espaço

Não há capas de livro melhor do que duas paredes.

(DANIELEWSKI, 2000, p. 34)

[...] teria dito uma vez: “Retiro-me para escrever um livro”. E outra: “Retiro-me para construir um labirinto”. Todos imaginaram duas obras; ninguém pensou que livro e labirinto eram um único objeto.

(BORGES, 1998, p. 48)

Se é plausível dizer que enigmas, enquanto paradoxos, são apreensões sistêmicas da subversão de sentido, pode-se também propor que o sentido é, ele próprio, um enigma, posto que é subjetivo, movente, inconstante, velado, não é dado e só existe a partir de sua relação com enunciados subjacentes. Oportuno, então, será retomar a teoria deleuziana do sentido, composta por uma série paradoxal. Os enunciados e pressupostos do sentido colocam que sua abordagem dar-se-á mediante certo processo. Essa é a razão de dizer que o enigma é sistêmico, pois interage com uma série de elementos e pressupostos cujo sentido está definido, os quais serão gradualmente desterritorializados na emergência do paradoxo.

O enigma-paradoxo mostra um desejo latente e persistente de revalorar, ele faz uma redistribuição cartográfica das coisas, desvela a inconsistência das grandes estradas da racionalidade que conectavam os lugares de sentido e mostra que, como alternativa, existem infinitas veredas menores. Estranhos atalhos mais longos do que a estrada que era conhecida. Esses caminhos se entrecruzam e retornam a si mesmos. Distorcem e estriam a superfície do mapa, ou do território, já que é

impossível discernir entre um e outro. Onde havia uma estrada, agora há um labirinto. A infinitude dos caminhos é o rizoma da experiência lúdica do enigma. Os sentidos não estão mais previamente colocados; são emergentes de uma nova lógica que coloca em questão “o valor dos valores” (NIETZSCHE, 2009, p. 12). As palavras deixam de ser uma conexão direta para as coisas que referenciam – perdem mesmo seu caráter referencial – e metamorfoseiam-se em caminhos tortuosos que se misturam num vasto horizonte virtual. Não há mais lugares de sentido, apenas caminhos que levam a outros caminhos. O labirinto das palavras é o labirinto dos espaços.

Ao questionar a submissão das coisas imanentes à Ideia, busca-se transvalorar a relação entre o que existe e o que é pensado. Não mais a existência material e corpórea é renegada pelo pensamento. Não se deve mais jogar fora tudo aquilo que é irracional, como propunha Descartes. A série de afetos e intensidades que constituem a vida passa pelas questões do corpo e do espaço. Um corpo-espaço que é e está tanto na mente quanto no imaginário, quanto na matéria. “O corpo é a grande razão”, escreve Nietzsche (2005, p. 60), e arremata: “[...] há mais razão no teu corpo do que na tua melhor sabedoria”.

Bachelard (2003, p. 20) argumenta que o espaço, antes um dos repousos maiores de um determinismo que tinha nele uma “prova da objetividade do real” (p. 7), se torna, principalmente depois do advento da física quântica, um ponto das incertezas: “O espaço é o meio mais seguro das nossas diferenciações” (p. 9). Depois, em *A poética do espaço*, defende uma fusão diferencial entre os múltiplos espaços – físico, poético, imaginário, íntimo, do devaneio.

Como entende Spinoza (2002), existir no mundo acarreta uma série de afetos multidirecionais. O mundo afeta o ser ao passo que o ser afeta o mundo. A existência do mundo atravessa a existência do conjunto das coisas. O mundo não é senão o mundo onde se existe, onde existem coisas, seres e ideias. O mundo são espaços. O pensamento e a construção do espaço se contagiam e se imprimem um no outro. Para Baudrillard (1991, p. 8), é o tempo em que o “mapa precede o território”, ou seja, em que a imagem artificial do espaço se dá antes das suas manifestações como lugar, em que se constroem as noções de território a partir de pensamentos acerca dele e que o antecipam. Com efeito, o espaço físico não é uma cristalização manifesta do estado físico da matéria, mas é um modo dos demais espaços, dos espaços literários, espaços poéticos, espaços do devaneio.

O espaço imanente não é somente o espaço do discurso. É um espaço múltiplo que é, em simultâneo, todas as suas qualidades, mas cujas intensidades das forças o diferenciam. Não é como dizer que todos os espaços são o mesmo, mas, o contrário, todos os espaços são a diferença. Um labirinto que desnorteia o reconhecimento do espaço pela representação também o faz pelas vias da linguagem, da literatura e do imaginário. O labirinto dos espaços é o labirinto das linguagens.

Elaborados alguns direcionamentos acerca das escolas filosóficas, em suas disposições para com a Razão e a Verdade, já se pode retomar a questão do enigma e dos paradoxos, justapostos à lógica (paradoxal) dos jogos.

3.3 *The Witness*, o *puzzle* e a verdade

Para a retomada da relação entre o pensamento da Razão, o enigma e o jogo, será discutida uma problematização das definições de enigmas em jogos e o conceito de *puzzle*. A seguir, uma crítica de *The Witness* auxiliará a visualização das distinções entre *puzzle* e enigma, resolução e paradoxo.

Jogos, ou pelo menos assim chamados por enquanto, que utilizam de um certo recurso lógico para a resolução de problemas costumam ser classificados como pertencentes ao gênero dos *puzzles*. A solução dos *puzzles* envolve o rearranjo dos elementos disponíveis, a fim de se chegar a uma resposta satisfatória, que marca o término do desafio. Assim, cabe ao jogador compreender o funcionamento das peças envolvidas no *puzzle*, manipulá-las, experimentar com as combinações possíveis até finalmente decifrá-lo. Chris Crawford, um diligente criador de jogos e videogames, um dos vanguardistas na teorização da produção e desenvolvimento de jogos para computadores, marca em sua obra *The art of computer game design* (1984) importantes distinções entre o *puzzle* e o jogo. Para o autor:

Resolver um *puzzle* de cubo mágico é uma operação estritamente técnica: jogar xadrez é uma operação interpessoal. No primeiro, o jogador compete contra a lógica da situação; no último, o jogador usa a lógica da situação para jogar contra um oponente. [...] A interação transforma um desafio passivo em um desafio ativo. Um *puzzle* sempre apresentará o jogador a exatamente o mesmo desafio, mas um oponente do jogo reage às ações do jogador e apresenta diferentes desafios a cada partida (CRAWFORD, 1984, p. 10; tradução livre).

Os argumentos de Crawford elaboram uma das importantes distinções entre o *puzzle* (a charada) e o jogo (enigma, paradoxo). Trata-se da suficiência do domínio da lógica para a conclusão do desafio. No *puzzle*, o domínio das competências lógicas

basta para seu fechamento, ao passo que, no jogo, ainda que o jogador conheça os pormenores e os meandros das regras e mecânicas, ele não dispõe do poder de previsão das variações dos acontecimentos. Conhecer o jogo não é o suficiente para triunfar. Indo além, no jogo, como concebido por Deleuze, isto é, o jogo ideal, sequer há o triunfo, existem apenas sucessões de lances indetermináveis e de variabilidade infinita. Videogames, porém, se dão em máquinas lógicas, binárias. Portanto, incapazes da rica imprevisibilidade ativa comentada por Crawford, ainda menos da infinitude imapeável do jogo deleuziano. Sobre isso, escreve o autor:

Jogos de computador nem sempre dispõem de um oponente humano, portanto carecem do elemento social que outros jogos oferecem. Eles podem, contudo, apresentar personalidades ilusórias contra as quais o jogador compete. Essa é uma das mais estimulantes e menos desenvolvidas potencialidades do computador enquanto tecnologia de jogo. Independentemente do sucesso ou falha do computador em sintetizar o elemento social, o computador pode, pelo menos, fazer com que o jogo seja uma experiência altamente interativa para o jogador. Ele pode reagir aos movimentos do jogador com velocidade e dimensão (CRAWFORD, 1984, p. 10; tradução livre).

O autor comenta um potencial inexplorado da tecnologia, ao mesmo tempo em que duvida da sua capacidade de rivalizar a com a multiplicidade das decisões humanas. Talvez se possa dizer que, pela perspectiva de Crawford, o computador está mais apto para o *puzzle* do que para o jogo.

Contudo, o que está em questão não é uma simples oposição entre o jogo e o *puzzle* (já tratamos dos problemas do pensamento dialético), mas aquilo que se passa quando o enigma é manifesto no videogame, em quais intensidades coexistem em uma experiência de jogo digital. Em um espectro de paradoxos, como os *puzzles*, pautam um caminho interativo e bem sinalizado, mas que será trilhado como um labirinto espiraloide no qual, quanto mais resolutivo, mais se confunde e se faz perder.

The Witness (2013), criado por Jonhathan Blow, é um jogo de exploração e resolução de *puzzles*. Nele o jogador deve solucionar *puzzles* dispostos em uma ilha, que o jogador deve explorar e visitar as localidades na ordem que preferir, em seu próprio ritmo.

Ao longo da ilha, estão posicionadas várias placas, claramente destacadas do cenário pelas suas formas, compostas por ângulos retos e cores luminosas e muito saturadas. Nelas o jogador deve traçar linhas, segundo determinadas lógicas que nunca lhe são explicadas, porém, podem ser inferidas. Em algumas das placas deve-

Não se sabe o que fazem ali, o que é aquela ilha, o que se passava naquele lugar e porque o jogador estava preso no início do jogo, nos minutos que antecedem sua libertação para caminhar a seu bel-prazer pela ilha.

Essas questões nunca são abordadas diretamente pelo jogo, cabendo ao jogador a tarefa de especular, levantar suas próprias teorias a partir daquilo que compreende como significativo. É um enigma maior que paira perpetuamente sobre a experiência do jogo e é justificado por enigmas menores (*puzzles*).

Em *The Witness*, portanto, existe uma distinção evidente entre o *puzzle* e o enigma, ou seja, entre um brinquedo de limitadas possibilidades, carente da iminente solução da verdade, e uma plena série de perguntas que remetem umas às outras e que atestam, a todo momento, a insuficiência de alguma resposta que as satisfaça completamente. A classificação do jogo como *puzzle* é suficientemente esclarecedora de qual o paradigma do mercado e quais as sensações devem ser esperadas pelo jogador: um desafio para o qual os sistemas e as mecânicas do jogo apontam para a obtenção das respostas, para a conclusão do enigma, para o fechamento da máquina do mundo. A resolução é latente para os olhares bem treinados, para as mentes atentas e para os resolutos processos da razão.

Figura 4: Para solucionar este *puzzle* em *The Witness*, o jogador deve examinar o ambiente em torno da placa.



Fonte: <<https://mymoviecollection.blog/2016/11/30/the-witness-game-review/>>. Acesso em 02 mar. 2020.

Nesse jogo, gradualmente, o jogador constrói seu próprio léxico das regras e lógicas de funcionamento das placas. Vai aprimorando suas habilidades em

encontrar esses *puzzles* e resolvê-los com eficiência, vai decorando os caminhos da ilha, as trilhas que levam aos problemas mais complexos que foi incapaz de resolver na primeira vez, os atalhos que conduzem aos pontos-chave do lugar.

O jogador serve-se da razão instrumental para dar conta do funcionamento mecânico dos *puzzles*, acumula saberes práticos que lhe auxiliam na pragmática tarefa de traçar linhas em placas luminosas. O conhecimento dos *puzzles* de *The Witness* é utilitário, acumulativo, uma ferramenta na busca de uma verdade – as placas permitirem uma resposta correta implica certo conceito de verdade, isto é, existe uma perspectiva específica que leva o jogador a um resultado desejado, sendo esse resultado o melhor possível, logo, tal perspectiva é também a melhor possível, visto que é ela que o aproxima a verdade – que permite ao jogador domar os enigmas da ilha. O jogador domina a ilha por conhecê-la. Os *puzzles* compõem e comentam *The Witness*, mas o jogo guarda sua complexidade mesmo ante as seguidas soluções encontradas. Crawford explica:

Por exemplo, o xadrez, um jogo, gerou uma completa categoria de *puzzles*, os problemas de fim de jogo. Jogos podem incluir *puzzles* como um subconjunto e muitos o fazem. A maior parte do tempo tais *puzzles* são um componente menor do jogo geral, pois o jogo que enfatiza seus *puzzles* irá rapidamente perder seu desafio uma vez que os *puzzles* foram solucionados (CRAWFORD, 1984, p. 7; tradução livre).

Essa incompletude dos *puzzles* (incluídos no jogo sem ser, em si, jogos), que suplementa uma das interações mais complexas do jogo, é quando *The Witness* brinca com a suficiência dessa razão como método de ajuste do mundo. Primeiramente, com um efeito, um condicionamento criado no jogador pela repetição da procura pelos *puzzles* e suas soluções. Uma certa compulsão acaba sendo desenvolvida pelo jogador ao longo da experiência de averiguação das centenas de *puzzles* disponíveis na ilha, a maior parte dos quais é opcional e secreta. O nítido destacamento do aspecto visual dos *puzzles*, com suas linhas demarcadas e seus largos pontos de partida treinam o jogador a reconhecer suas formas cada vez de maneira mais eficiente.

Depois, o jogo revela aos mais atentos, um deslocamento epistêmico na ordem de suas charadas. Se até então todos os *puzzles* estavam contidos em placas claramente destacadas do cenário do jogo, eis que *The Witness* também possui *puzzles* ocultos no próprio ambiente. O jogador consegue solucioná-los de forma similar àqueles vistos nas placas, isto é, traçando linhas que conectam dois pontos

mediante determinadas regras, mas aqui é a disposição espacial do cenário que dita o caminho para fechar a charada. O jogador deve traçar não mais sobre as placas, mas sobre os rios, nuvens, paredes, vegetação.

Um comentário sobre como a lógica da razão que compunha os *puzzles* do jogo agora transcende seus limites demarcados, as placas, e invade o próprio espaço, o ambiente, divide o território com o jogador. A razão dos *puzzles* se faz também a razão do mundo.

Tal recurso apenas funciona pelo condicionamento criado na ação do jogador, que, após as sucessivas buscas pelas formas *puzzles* e suas soluções, acaba encontrando as mesmas estruturas gráficas além das placas nas quais os *puzzles* residiam originalmente. *The Witness* prepara o jogador a enxergar sua lógica para além dos lugares para onde ela foi inicialmente demarcada.

Persistem, entretanto, as demais questões acerca da ilha. O que são as placas afinal? Por quais motivos parecem controlar parte do ambiente? Foram criadas com algum propósito? *The Witness* se esforça para preservar uma separação entre seus paradoxos e seus *puzzles*. Os últimos podem ser completamente dominados, compreendidos, escrutinizados, sobre os primeiros, entretanto, resta a especulação, a fabulação, a hipótese. Se os *puzzles* estão calcados nos territórios de uma lógica pragmática, o enigma da ilha, é a matéria para a criação.

Figura 5: Os *puzzles* do ambiente transcendem as placas onde eram dispostos inicialmente e invadem o próprio ambiente do jogo. É possível encontrá-los ao observar o cenário em circunstâncias e ângulos específicos.



Fonte: <<https://bigbossbattle.com/pathways-011-the-witness/>>.
Acesso em: 02 mar. 2020.

É notório que as placas de *puzzles* são artificiais. Suas formas retas e cores remetem forçadamente a estruturas feitas pelo ser humano. Talvez também por isso sua lógica seja tão artificial, tão preocupada em enumerar respostas, saídas possíveis para problemas inventados. E tais problemas não são abordados por meio de conceitos, mas pelos rígidos processos lógicos que remetem ao pensamento clássico e suas Verdades. A Razão, demonstra *The Witness*, serve a si mesma. Por isso, solucionar placas de *puzzles* leva somente a sucessivas outras placas de *puzzles*, cujas soluções, por sua vez, embora mais intrincadas, emanam de vertentes lógicas muito similares às demais. Essa Razão, portanto, fala apenas de si mesma e resolve apenas seus próprios problemas. Mesmo os *puzzles* dispostos no ambiente, mostrando a expansão das fronteiras da razão para o mundo, pouco se relacionam com as questões do mundo em si.

Talvez isso seja a extinção das pessoas e da vida no mundo de *The Witness*. O domínio da lógica da Razão desgasta as intensidades das forças da vida. O que resta, ao fim, são somente humanoides petrificados. A lógica prevaleceu, mas foi-se o movimento.

3.4 Enigma na linguagem

A pergunta desmistificadora nega toda a criação a partir do nada. Afirma que toda forma, por improvável que seja, surgiu acidentalmente das formas precedentes, aquelas que se revelaram mais prováveis.

(FLUSSER, 2008, p. 92)

A sabedoria, na idéia do vulgo, é uma espécie de fuga, um meio, um artifício para se livrar a bom preço do embaraço, mas o verdadeiro filósofo pelo menos assim nos parece, não é, meus amigos? vive “antifilosoficamente”, “contrariamente à sabedoria” e antes de mais nada imprudentemente e sente o peso e o dever de numerosas tentativas e tentações da vida — arrisca-se continuamente, joga o grande jogo.

(NIETZSCHE, 2001, p. 122)

Inscriver o enigma na linguagem é fazer com que o enigma-paradoxal não se anuncie e interrompa um movimento prévio, mas que faça parte da vida, se misture

a ela, que os paradoxos façam parte do pensamento e dos processos. As lógicas se reconheçam como parciais e que as teorias não se deixem separar de seus objetos; que a literatura seja a crítica literária, o colóquio da poesia seja a criação poética, o estudo do jogo seja o agenciamento do jogo ideal.

Borges conta do “labirinto em linha reta” no qual “se perderam vários filósofos” (1998, p. 73). Eles, guiados pelas migalhas de pão dos métodos, das lógicas, das razões, não foram capazes de percorrer o caminho retilíneo. O fio de Ariadne do processo filosófico se dobra, dá nós, desmancha-se e desorienta aqueles que buscavam se valer da referência para superar as curvas e repetições sinuosas de um labirinto que não as possuía. Ou talvez seja o contrário. Os fios se multiplicaram para apontar as diversas direções virtuais do caminho único. Talvez os filósofos não pretendam sair do labirinto. Podem ali ter encontrado um fluxo infundável de acontecimentos sobre quais deliberar, produzir, inventar. O labirinto pode ser o palco infinito para a criação filosófica. Já que agora não mais é a solução que anima as questões da filosofia, o destino do filósofo não precisa ser a saída do labirinto. O desejo da filosofia é enveredar pelas espirais em linha reta, buscar as linhas de fuga quando não se veem as paredes ou grades.

O conto não diz que os artistas, os poetas, se perderam no labirinto. Apenas os filósofos. O labirinto em linha reta é a criação de artistas, como Borges. O poeta Álvaro (Fernando) Pessoa (de Campos) escreveu o “Poema em linha reta”, será também ele um labirinto? Será possível se perder nele? Será essa a incumbência do filósofo? Não compete mais a ninguém dizer que sim ou que não. Não há mais verdade, não há uma narrativa unificada que justifique a ordem das coisas. Mas, para a última pergunta, pensando com Nietzsche e Deleuze: desde que se afirme a vida, a diferença e a multiplicidade, tudo compete à filosofia.

As artes e as ciências criam a imanência para o campo filosófico. Criações que alimentam a filosofia, que não permitem que se torne estéril e inócua. Impedem que a filosofia seja apenas objeto dela mesma. A nova filosofia é em conjunto com as demais produções humanas. É aquela que deseja se perder dentro do labirinto, desde que ali haja arte, haja ciência, haja criação e vontade de potência.

Assim será também com os jogos. Não para a sua iminente resolução, mas para uma experiência múltipla e criativa, que seja a recompensa de si mesma.

4 O JOGO E O ESPAÇO DA SIMULAÇÃO MORAL

Rizomas do hiper-real e potências do código

Já está tudo dado, o real todo já está dado na pseudo-atualidade do possível. Assim, torna-se evidente a mágica: se se diz que o real se assemelha ao possível, não seria porque, de fato, esperou-se que o real acontecesse com seus próprios meios para “retroprojetar” dele uma imagem fictícia e, com isso, pretender que ele fosse a todo momento possível antes mesmo de acontecer? Na verdade, não é o real que se assemelha ao possível, mas o possível é que se assemelha ao real, e isso porque nós o abstraímos do real, uma vez acontecido este; nós o extraímos arbitrariamente do real como um duplo estéril. Então, nada mais se compreende nem do mecanismo da diferença, nem do mecanismo da criação.

(DELEUZE, 2012, p. 82)

4.1 Sobre simulações

Poderíamos dizer que toda e qualquer prática social espelha, em certas medidas, características dos grupos dos quais essas práticas são oriundas. Também seria razoável tentar examinar até que ponto as ditas práticas sociais são construídas pelas características do grupo ou, ao contrário, em que medida são essas mesmas práticas que retroalimentam e reforçam as características constituintes das sociedades. Seria um infundável exercício antropológico de arqueologia das práticas e dos valores sociais que tenderia a dobrar-se sobre si mesmo. Nietzsche já mencionava a “transformação conceitual” (2009, p. 14) pela qual os valores morais são construídos a partir de preceitos sócio-históricos cognitivos. E que, efetuados os deslocamentos para a moral, tais valores adquirem o caráter de Verdade e lei, dotados do direito de julgar e relegar as divergências para as periferias daquilo que é considerado “bom”. As práticas e os valores sociais são, afinal, inseparáveis umas dos outros. Ambos se reforçam, se confundem ou, conforme escreve Baudrillard (1991), se dissimulam.

Poderíamos dizer que toda e qualquer mídia veiculada e, portanto, consumida pelas pessoas espelha, em certas medidas, características do pensamento e do modo de vida dessas pessoas. Também seria razoável tentar examinar até que ponto as ditas mídias são construídas pelas características dos grupos de pessoas ou, ao contrário, em que medida são estas próprias mídias que retroalimentam e reforçam as características do pensamento e do modo de vida das pessoas. A pervasividade da violência nas mídias seria, por exemplo, um simples espelho da pervasividade da

violência na sociedade? Ou vice-versa? Nem mesmo a velha retórica conservadora, que transfere para as mídias a responsabilidade pela violência, pelo espírito transgressor dos jovens, dos crescentes índices de criminalidade, negaria o caráter formativo das mídias e seu poder influenciador.

Para Baudrillard, porém, a relação contemporânea com as imagens transcende essas antigas dicotomias. A simulação se coloca para além do limiar da dualidade entre mídia e sociedade, prática e pensamento, real a imagem, representação e representado. Não mais existe a oposição dialética entre o original, adornado de seu valor de substância primária, e a derivação, subjugada à instância de cópia. É o próprio modelo de representação que entra em colapso por meio das simulações e simulacros:

Algo desapareceu: a diferença soberana de um para o outro, que constituía o encanto da abstracção. Pois é na diferença que consiste a poesia do mapa e o encanto do território, a magia do conceito e o encanto do real. Este imaginário da representação, que culmina e ao mesmo tempo se afunda no projecto louco dos cartógrafos, de uma coextensividade ideal do mapa e do território, desaparece na simulação – cuja operação é nuclear e genética e já não especular e discursiva (BAUDRILLARD, 1991, p. 8).

O desaparecimento da diferença, posto como subproduto do conceito da representação, revela um caráter de homogeneização das simulações. O distanciamento entre o “conceito e o real”, “o mapa e o território”, que constituía o encanto da ideia de abstracção, guardava em si os valores contemplativos da representação, perdidos uma vez que se foi a diferença. Não há contemplação, tampouco encanto em observar, apreciar, notar as dissimilaridades entre a coisa e a sua imagem, visto que não há mais o que as distingue. Ora, mesmo que a representação ressalte a diferença, ela qualifica as coisas em relação a um referente, recorrendo a uma diferença que, embora presente, seja dialética, comparativa. Retomaremos adiante a discussão acerca da representação e da diferença.

De qualquer maneira, o recorrente exemplo do mapa ilustra os limites da representação. Como narrado em “Sobre o rigor da ciência”, de Borges (1975, p. 131), a cartografia, que almeja a mais fidedigna representação do território, acaba por criar um mapa “[...] que tinha o tamanho do Império e coincidia pontualmente com ele”. Este sucesso último da representação, isto é, uma replicação tão verossímil do original a ponto de tornar indistinguíveis o referente e a imagem, marca o fim do modelo representativo, a impossibilidade de representar sem a diferença. A

representação, em seu ápice, se torna a própria coisa que representa. Qual seria então, a relação entre mapa e território, posto que ambos coincidem em sua extensão? Para Baudrillard (1991, p. 8), na era das simulações é o mapa que precede o território. Esse mapa, porém, não possui “origem nem realidade”, não foi criado para representar, embora, ainda assim, gere um modelo do real. É um fragmento da hiper-realidade.

O exemplo do mapa e do território serve como uma demonstração didática do conceito de representação e suas afluências no hiper-real. A concretude das noções espaciais formam um razoável ponto de partida para a reflexão sobre as representações no abstrato campo do pensamento, onde os conceitos, muito menos palpáveis, se distanciam de um utilitarismo pragmático que acabaria por esconder, ou dissimular, para usar o termo de Baudrillard, as facetas políticas e as visões de mundo portadas pelas imagens.

“Dissimular é fingir não ter o que se tem. Simular é fingir ter o que não se tem” (BAUDRILLARD, 1991, p. 9). O simulacro dissimula, portanto, finge não possuir algo que possui. Com isso, disfarça o caráter de juízo veiculado por seus modelos, nos moldes do que acontece em certas apropriações do discurso científico, por exemplo, que se valem da credibilidade das ciências como alicerce de um argumento ideológico, camuflando, assim, construções sócio-históricas como verdades factuais, absolutas, empíricas. É notório o compromisso sintático dessas palavras com a representação direta da realidade: verdade, fato, empírico, científico, tudo isso busca separar o discurso enquanto enunciação de seu caráter invariavelmente ideológico e subjetivo. Classificar como “fato” um dado argumento é circunscrevê-lo num domo retórico que delimita os questionamentos possíveis e confere certas regras à interlocução (NIETZSCHE, 2009, p. 126). Não se discutem com fatos. Esses não são opiniões e, portanto, são inquestionáveis. O microfascismo do argumento “empírico” reside justamente no fato de se valer de dispositivos retóricos que o dissimulam enquanto discurso político. Contudo, como pensa Nietzsche (2009, p. 33), tais discursos jazem “sob a sedução da linguagem”. Ele torna a opinião em verdade, o parcial em integral, a construção sócio-histórica em verdade científica atemporal.

4.2 Baudrillard e a metafísica das imagens

O domínio das simulações implica, de acordo com Baudrillard, uma divisão modular das coisas, até que se obtenha uma unidade essencial, uma substância irreduzível que constitui os objetos e que rege suas existências. Essas instâncias nucleares, ordens primeiras do atual, são então rearranjadas de modo a constituir as coisas. Os objetos da era da simulação são, dessa maneira, reorganizações de essências já dadas, a reestruturação de um código primordial, mantenedor da ordem dos pensamentos e das coisas. A simulação organiza a estruturação das coisas a partir de sua própria (auto) reproduzibilidade. Não se criam coisas, mas modelos pelos quais as coisas serão reproduzidas. A simulação, segundo Baudrillard, é intimamente ligada à reproduzibilidade técnica benjaminiana.

Convém, assim, examinar brevemente a relação estabelecida por Baudrillard (1983, p. 100) entre as simulações/simulacros e os produtos culturais. Para o autor, as três ordens do simulacro correspondem às diferentes eras da reproduzibilidade técnica: a réplica, a produção e a simulação. Na primeira, existe a clara distinção entre o original e os derivados e justamente é essa diferenciação a responsável por regular o valor de mercado. O original é, naturalmente, mais valioso que as suas réplicas. Às réplicas resta tentar aproximar-se ao máximo possível de suas respectivas referências e, assim, aprimorar suas classificações de valor. Cópias mais valiosas são aquelas que mais se assemelham aos originais. No segundo momento, a produção, não existe mais a separação entre original e cópia, visto que são indistinguíveis dentro de uma cadeia de produção projetada para gerar produtos idênticos em larga escala. Nesse momento, não mais é a dualidade original/réplica que dita os valores, mas sim as leis de mercado, oferta e demanda. Mais valiosos serão aqueles produtos para os quais a razão entre oferta disponível e quantidade de consumidores interessados tender à escassez dos produtos, o que possibilita a elevação dos preços. Dito de outra maneira, o controle da disponibilidade da oferta passa a ser uma estratégia, uma técnica de valorização de mercado.

O terceiro momento, contemporâneo, segundo Baudrillard, é o da simulação. Instante no qual a reprodução atinge escalas inestimáveis. Não mais se criam produtos propriamente ditos, mas sim modelos pelos quais aqueles serão reproduzidos. Essa é a era do código, da base genérica, do fundamento binário, da modelagem.

É essa primazia do modelo que Baudrillard chama de “metafísica do código” (1983, p. 103). O código, irreduzível em sua entropia e matéria da simulação, é o próprio objetivo do sistema. Uma metodologia de simplificação e análise das coisas, por meio da redução e assimilação (no sentido de torná-las semelhantes), que planifica as multiplicidades até o momento da reconhecimento. Todas as coisas são conhecíveis quando se conhece o código que as sustenta, e todo código é conhecível quando investigado dentro de um processo nuclear. Uma teoria capaz de dar conta de qualquer objeto.

Os amplos sentidos e aplicações da palavra “código” resgatam a interpele sobre a representação. Há um distanciamento permanente entre a palavra e a coisa que, com efeito, mantém distintos o objeto “código” e a palavra “código”. O funcionamento representativo da linguagem impede que a palavra se torne coisa, impede que ocorra com a palavra aquilo que se passou com o mapa que se tornou território ao mesmo tempo que o território se fez mapa. O sucesso da representação, que marca seu limite e fim, só se materializa no pensamento metafísico. Mitos fundadores frequentemente invocam a univocidade palavra-coisa, proveniente de uma entidade sobre-humana, por meio da qual se dá a existência e o real (“No princípio era o verbo, e o verbo estava com Deus, e o verbo era Deus”; “O verbo se fez carne”; “Que haja luz, e houve luz”). A metafísica do vir a ser através da linguagem representa o fim da subjetividade discursiva, da multiplicidade dos sentidos, da retórica e da diferença. A palavra não significa, mas é a própria coisa, não podendo ser outra, retomando a própria metafísica enquanto verdade e detentora da razão e sentido. Fecha-se o ciclo. Apaga-se o rizoma discursivo e comunicacional para instaurar em seu lugar um ponto final. Palavra-coisa-deus. Todos são um único e não há nada além disso.

É para isso que Baudrillard alerta ao denunciar a metafísica do código. As possibilidades da geração através de modelos proliferadores da semelhança desvelam um panorama de reconhecimento, do mesmo e dos processos. Cria-se, ou melhor, se reproduz a partir de modelos. As coisas são “[...] concebidas a partir de sua própria reprodutibilidade” (BAUDRILLARD, 1983, p. 100). A metafísica do código que assombra a era das simulações é o sistema-deus, criador de coisas à sua imagem e semelhança.

4.3 Jogos, regras e simulacro moral

As clássicas definições ocidentais de jogos passam, com frequência, pela ideia da separação. A análise dos jogos dentro dos modelos tradicionais implica a distinção recorrente entre a atividade lúdica e a vida cotidiana, entre ócio e produtividade, entre prática intrinsecamente recompensadora e aquela que se faz sob a expectativa de resultados externos, colocando o jogo como oposição ao “ordinário”, termo usado por Huizinga (2002, p. 15), autor que também propõe o conceito de “círculo mágico” (p. 10): o lugar cujas fronteiras espaço-temporais demarcam o acontecimento do jogo. O círculo mágico prescreve novas regras e valores sociais, novas marcações de espaço e tempo. A existência no jogo é outra, diferente daquela vivenciada no mundo ordinário.

Tais noções se enquadram nos horizontes da representação. Colocam o jogo como ritual desconexo, como escape, encapsulamento daquilo que acontece fora. Posto isso, percebe-se que o jogo, constituído por seus sistemas de regras, seus símbolos internos, acaba por reconfigurar, ao longo de sua duração, valores e comportamentos. Aquilo válido durante o jogo nem sempre é válido fora, e o que é proibido fora é, eventualmente, permitido no jogo. Dito de outra maneira, jogos são compostos por regras e sistemas, modelos que regem a reproduzibilidade das ações válidas durante a partida. Sendo assim, seriam os jogos simulações? O que seriam os jogos senão uma série de prescrições do comportamento, valoração das ações perante regras de natureza metafísica que “preexistem ao jogo” (DELEUZE, 2000, p. 61), “precessão dos simulacros” (BAUDRILLARD, 1991, p. 8) que adquirem valor categórico e que garantem a sua própria reproduzibilidade?

Em *A lógica do sentido*, conforme comentado anteriormente, Deleuze (2000, p. 62) escreve sobre as relações do jogo com os afetos que lhe são exteriores. Com efeito, o jogo reproduz em si questões que lhe são externas. A moral, a economia, a utilidade, são todos parâmetros que valoram as amostragens do acaso recortado a cada lance do jogo. Nesse sentido, Deleuze comenta:

Estes jogos são parciais por um duplo título: porque não ocupam a não ser uma parte da atividade dos homens e porque, mesmo que os levemos ao absoluto, retêm o acaso somente em certos pontos e abandonam o resto ao desenvolvimento mecânico das consequências ou à destreza como arte da causalidade. É pois forçoso que, sendo mistos neles mesmos, remetam a um outro tipo de atividade, o trabalho ou a moral, dos quais eles são a caricatura ou a contrapartida, mas também cujos elementos integram em uma nova ordem (DELEUZE 2000, p. 62).

Uma crítica do jogo passaria, dessa forma, pela crítica das atividades que lhe formam a contrapartida. Como sugere Nietzsche (2009, p. 12), ao fazer “[...] uma crítica dos valores morais, o próprio valor desses valores deverá ser colocado em questão”. Pensar o lúdico para além de suas próprias lógicas internas seria pensar, além dos códigos que constituem as regras do jogo em si, os códigos que dissimulam a construção lúdica enquanto reprodução dos valores sociais. É preciso, porém, fugir da mera arqueologia historicista, que procura encadear as causalidades em uma série linear de determinismo, para tentar encontrar uma episteme imanente do jogo e da atividade lúdica. O conceito da simulação de Baudrillard parece fornecer um ferramental analítico para tal, quando complementado e justaposto a outros pensadores.

Deleuze enfatiza a parcialidade do jogo ressaltando sua relação tênue com o acaso. As regras tratam de mapear todo o possível dentro do sistema lúdico e, com isso, condicionar as ações e comportamentos. Novamente, a metafísica do código, ou a metafísica das regras. De maneira próxima, Baudrillard escreve como as simulações tratam de programar as extensões do acaso, certificar-se de que todo o possível foi endereçado. Baudrillard, porém, escreve isso não acerca de jogos, mas contextualizando seus comentários sobre a corrida do armamentismo nuclear:

Ora é o mesmo modelo de infalibilidade programática, de segurança e de dissuasão máximas que rege hoje em dia a extensão do social. Também aqui mais nada será deixado ao acaso, de resto é isso a socialização [...] dissuasão generalizada de todo o acaso, de todo o acidente, de toda a transversalidade, de toda a finalidade, de toda a contradição, ruptura ou complexidade numa sociedade irradiada pela norma, voltada à transparência sinalética dos mecanismos de informação (BAUDRILLARD, 1991, p. 50).

Com efeito, cabe indagar: o quão separados estão os jogos da vida ordinária, uma vez observado que ambos são regidos por imperativos morais que adquiriram valores de lei, cercearam as possibilidades de ação e mesmo de pensamento, tratando de criar e neutralizar suas próprias linhas de fuga?

A veemente distinção entre o lúdico e o ordinário, ilustrada pela dicotomia jogo-trabalho, é relativamente recente, bem como o próprio campo da ludologia. Para Gray (2008, p. 19), é o “[...] crescimento da agricultura, e mais tarde da indústria” (tradução livre), que transformou as crianças em trabalhadores, suprimindo o brincar e a capacidade exploratória. Mais tarde, com o advento da

escolarização, esse espaço passa a ser ocupado pelo sistema de ensino, o aprendizado começa a ser pensado como uma espécie de trabalho para as crianças:

A escola hoje é o lugar onde todas as crianças aprendem a distinção que caçadores-coletores nunca conheceram – a distinção entre trabalhar e brincar. O professor diz: “você precisam fazer seus trabalhos e então podem brincar”. Claramente, de acordo com essa mensagem, trabalho, que engloba todo o aprendizado escolar, é algo que não se quer fazer mas se deve; e brincar, que é tudo o que se quer fazer, tem pouco valor. Isso, talvez, seja a principal lição do nosso método de escolarização. Se as crianças aprendem algo na escola, aprendem que o aprendizado é trabalho, não brincadeira (GRAY, 2008, p. 23; tradução livre).

Diversos antropólogos, como Sahlins, Clastres e Lévi-Strauss apontam para as dialéticas recorrentes do cotidiano moderno, desconstruindo ideias absolutas, oriundas da vida contemporânea ao capitalismo da sociedade de controle, e o fazem simplesmente por fornecer outras perspectivas possíveis, outros arranjos dos sistemas sociais. Assim é também analisar o jogo. Se a própria ludologia emprega a segregação entre jogo e cotidiano como mecanismo crítico do jogar, cabe recorrer a outros campos em busca de conceitos e suportes que auxiliem uma visão holística do jogo.

Cabe ainda retomar Baudrillard para discutir o elo entre lúdico, trabalho e simulação:

O autômato cumpre o papel do agente e da boa companhia; ele participa em jogos teatrais da França pré-Revolucionária e em jogos sociais. O robô, por outro lado, como seu nome indica, é um trabalhador: findou-se o teatro, o reino do homem mecânico começa (BAUDRILLARD 1983, p. 92).

Por meio da imagem do autômato, uma construção mecânica cuja forma remonta ao corpo humano, a simulação brinca e diverte. Era um produto para a performance, não para o trabalho, quanto menos para substituir o homem em suas funções laborais ou otimizá-las. O contraste entre a estética da aparência e o funcionamento mecânico do autômato serve como o pretexto lúdico, performance teatral, um duplo cômico que parodia a técnica enquanto subproduto inerente à criação humana. O robô, ao contrário, é, em si, a pura técnica. Perdeu-se o compromisso com o lúdico para reforçar o valor da produtividade.

Em Deleuze (2000, p. 263), “Deus fez o homem à sua imagem e semelhança, mas, pelo pecado, o homem perdeu a semelhança embora conservasse a imagem. Tornamo-nos simulacros, perdemos a existência moral para entrar na existência

estética”. O autômato foi criado pelo homem à sua imagem física e semelhança estética. O aspecto operacional do autômato reside precisamente em sua ausência de morais intrínsecas, ele apenas replica, ou simula, o mecanicismo técnico para o qual foi designado, embora sua designação não seja unicamente pragmática, visto que o formato humano do autômato complica seu funcionamento e é desnecessário para a realização da operação. A estética do autômato faz parte do seu jogo. Por sua vez, o robô perde sua dimensão estética e replica uma faceta moral: o trabalho como finalidade. Se o autômato era a máquina do lúdico pela forma, o robô é a manifestação *ipsis litteris* do utilitarismo.

A passagem do autômato para o robô representa a passagem do lúdico para o laboral. Talvez seja essa uma das dissimulações do jogo, ele esconde o quão distante a vida contemporânea, a vida do trabalho e do cansaço⁵ está da espontaneidade voluntária e do prazer intrínseco.

4.4 As simulações e seus duplos

Como já comentado anteriormente, a relação múltipla entre o jogo e o trabalho demanda um intenso esforço epistemológico, as variadas manifestações dessa separação, tão peculiar à vida no Ocidente pós Revolução Industrial, são mostradas nas diversas produções do *socius*. Assim acontece também nos videogames. Alguns títulos colocam o jogador na função de gestor, atribuindo a ele a responsabilidade de controlar os aspectos burocráticos e os detalhes técnicos, a fim de conduzir um negócio à prosperidade e ao crescimento financeiro.

Esses jogos de gestão, chamados de *managers*,⁶ literalmente gerente, em inglês, englobam uma miríade de situações distintas. De parques de diversões e zoológicos, a fazendas, rotinas individuais de pessoas, penitenciárias privadas, empresas de desenvolvimentos de softwares, tudo serve como plano de fundo para que o jogador destile suas habilidades de administrador, contorne as adversidades, as intempéries características de cada negócio, e conduza seus comandados ao sucesso, indicado principalmente pela prosperidade financeira.

⁵ O cansaço, conforme Byung-Chul Han (2017), é um elemento integrante do contexto de trabalho contemporâneo. O cansaço é fundamental para a compreensão das relações sociais, posto que se desdobram das laborais.

⁶ Ao longo do texto, prevalece a utilização do termo em inglês, associando à ideia veiculada por esse gênero de jogo aos paradigmas civilizatórios dos países de primeiro mundo, de língua inglesa.

Algumas contradições começam a emergir quando a expectativa da prosperidade financeira da gestão é justaposta a atividades cuja natureza social é subjugada por uma força empresarial. A gestão de uma penitenciária, no contexto do *manager*, como apresenta o jogo *Prison Architect* (2015), escapa da função social da instituição, isto é, a reeducação e reintrodução social dos detentos, e instaura em seu lugar uma atividade voltada tão somente ao lucro e à expansão. Gerenciar um presídio em *Prison Architect* não resgata qualquer preocupação com os problemas pertinentes ao encarceramento. Pouco se mencionam os crimes e punições, os fatores sociais que levaram aos delitos, o encarceramento em massa dos estratos sociais mais desfavorecidos, os abusos cometidos dentro da prisão. Tudo se concentra na questão metafísica do capital. O problema a ser resolvido pelo jogador *manager* é o seguinte: como manter preso o maior número possível de pessoas, a fim de que a minha penitenciária seja o mais lucrativa possível e, assim, possam ser construídas mais celas para que mais presos sejam armazenados – essa é de fato a palavra, o presídio, em *Prison Architect*, é um armazém de pessoas pixelizadas. Paolo Pedercini, criador de jogos nomeadamente políticos, os quais ele mesmo reluta em chamar de jogos, chamando-os, em vez, de *critical playthings*⁷ (coisas de jogar críticas, em tradução livre), questiona os sistemas de *Prison Architect*, alegando principalmente como o jogo se recusa a tomar um partido mais radical acerca dos problemas que a temática do jogo incita.⁸ Por mais incisiva e relevante que a perspectiva de Pedercini seja, ela parte de um irrefutável pressuposto: de que os sistemas do jogo devem representar suas contrapartidas existentes no mundo real. Para ele, o jogo erra ao não levar adiante a problematização de um tópico tão delicado quanto o encarceramento em massa e o próprio conceito da penitenciária privada, algo ubíquo no sistema carcerário norte-americano.

⁷ Os jogos criados por Paolo Pedercini, bem como seus textos acerca de suas produções, estão disponíveis em: <https://www.molleindustria.org/>. Acesso em 28 fev. 2020.

⁸ A crítica de *Prison Architect* pode ser lida em: <https://kotaku.com/what-to-do-with-prison-architect-a-video-game-about-b-1505204131>. Acesso em 28 fev. 2020.

Figura 6: Uma rebelião em *Prison Architect*.



Fonte: <<https://www.eneba.com/br/steam-prison-architect-steam-key-global>>.

Acesso em: 02 mar. 2020.

Parte-se aqui, ao contrário, de uma crítica não daquilo que o sistema em *Prison Architect* deveria representar e suas supostas falhas – fazê-lo seria desvalorar o jogo pela perspectiva platônica da representação, isto é, reduzir seu valor como imagem, posto que sua similaridade com um “real” é apenas tênue – , mas criticá-lo pelo que ele é: um exame sistêmico do sistema prisional financeirizado e suas diversas ramificações para um aminguamento dos direitos das pessoas detidas, desconsiderando quaisquer outras coisas acerca dessas pessoas, a não ser aquilo que é de mais importância para a penitenciária privada: que os detentos são cifras e seu valor se dá somente enquanto tal.

O crescimento perpétuo almejado pelo neoliberalismo do Estado de capital não regulado é a razão de ser dos *managers*. Qualquer atividade é secundária ao crescimento. Qualquer função ou propósito se resume à expansão perpétua de uma atividade cujo único fim é o capital que facilite sua sustentação.

Não muito distantes, jogos de gerenciamento de cidades também funcionam como um modo sistêmico de implantação de paradigmas neoliberais sobre atividades gerais de gestão. Nesses casos, o motor do lucro é a cidade. É a urbanização que será instrumentalizada para que o maquinário econômico enraíze a si próprio.

Assim, jogos como *SimCity* e *Cities Skylines* fornecem uma proposta de desenvolvimento citadino que prioriza a urbanização e a industrialização. Esses

jogos dispõem suas mecânicas de uma maneira tal que condiciona o jogador a direcionar suas ações para a expansão da cidade e a criação de grandes metrópoles. Assim, tais jogos fetichizam precisamente a urbanização, a industrialização, a metropolização. Embora o jogo finja fornecer uma abordagem mais aberta para a criação e gestão das cidades e nunca manifeste de forma explícita que o jogo trata, na verdade, de um simulador de gestão metropolitana, o conjunto de regras e as ações disponíveis ao jogador acabam levando, na maior parte dos casos, à edificação de grandes metrópoles. O desenvolvimento de cidades menores, comunidades rurais, distritos desindustrializados, constituem grandes desafios nesses jogos e são resultados que jamais chegarão pela contingência, mas pela deliberação. Dito de outra forma, jogar *SimCity* de acordo com as regras e o fluxo natural do jogo leva ao estabelecimento de uma metrópole; criar qualquer coisa diferente disso é um desafio que requer planejamento e um pleno conhecimento dos mecanismos do jogo. Este comentário não apenas evidencia a prevalência das metrópoles no imaginário do desenvolvimento das cidades e das formas de vida contemporânea, mas também evidencia o conhecimento, o planejamento e a consciência necessários na perseguição das rarefeitas linhas de fuga da vida coletiva contemporânea.

A gestão da cidade nesses jogos depende da disponibilidade de recursos financeiros que podem ser obtidos de algumas formas distintas. A principal delas é a política tributária. O jogador deve gerir a arrecadação de impostos que incidem sobre habitantes, indústrias e comércios de forma a acumular fundos necessários para garantir o bem-estar da cidade. Impostos demais implicam a insatisfação dos habitantes, que podem gerar manifestações e a evasão das indústrias, causando o desemprego da população, que, finalmente, abandonaria a cidade. Impostos muito baixos não provêm fundos o bastante para a construção de estabelecimentos públicos e de serviços básicos para a população, que, mais uma vez, insatisfeita, abandonaria a cidade. É por meio dessas séries de múltiplas engrenagens encadeadas que os sistemas dos jogos revelam suas complexidades e fazem seus comentários sobre a urbanização e a concepção da cidade contemporânea.

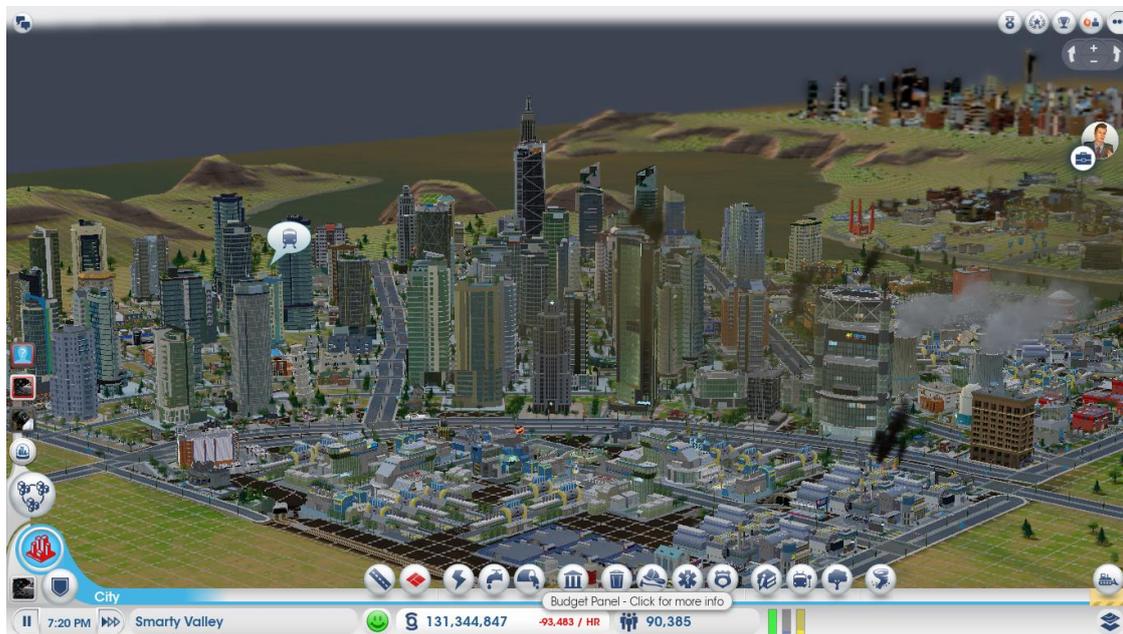
Um resultado adverso muito recorrente nesses jogos é, como mencionado, a emigração. Ela esvazia a cidade, interrompe construções, reduz a arrecadação, etc. Em contrapartida, uma das mais eficientes formas de catalisar a expansão da cidade é a imigração. Por mais que esses fatores pareçam indicar uma interação entre as possíveis cidades do jogo, isso não acontece. Cada cidade existe em um vácuo. Os

habitantes e a imigração são apenas números que brotam mediante as necessidades do sistema. Sua cidade possui políticas atraentes o suficiente para se tornar convidativa para mais habitantes? Em caso afirmativo, novos habitantes brotarão de um nada que fica além das fronteiras.

Não existe a negociação, a intensidade dos fluxos migratórios, os impactos de políticas externas à própria cidade, a interação com as políticas de um país, dessa cidade ou de outra. É como se a cidade flutuasse sozinha e plana em um universo vazio, mas como se seus horizontes fronteiriços fossem esteiras rolantes que trazem e levam pessoas a lugares que nunca se soube existir e que não servem de nada, além de origem ou destino para habitantes sem nome e sem história.

Uma das dificuldades encontradas pelo jogador consiste no desafio de se conciliar as responsabilidades da gestão da cidade, que tanto em *SimCity* quanto em *Cities Skylines* se assemelham a um Estado de bem-estar social, no qual o governo é responsável pela manutenção de serviços considerados básicos, enquanto não controla ou regula as demais atividades econômicas.

Figura 7: Gestão da metrópole em *Sim City*.



Fonte: <<http://pc-controllerheat.blogspot.com/2013/09/how-to-be-multi-millionaire-in-simcity.html>>. Acesso em 02 mar. 2020.

Figura 8: O jogador deve compreender as minúcias da gestão urbana em *Cities Skylines*, o que tende a levar à expansão econômica, comercial, populacional e industrial da cidade.



Fonte: <<https://news.softpedia.com/news/Cities-Skylines-Dev-Video-Shows-More-In-Depth-Simulation-and-Gameplay-Video-466229.shtml>>. Acesso em: 02 mar. 2020.

Os *managers* são simulações dos meios de produção. Simulam atividades desconexas, isoladas, que manifestam um presente viés liberal do crescimento econômico perpétuo.

Não é difícil, portanto, verificar a razão pela qual esses jogos de *managers* são, por vezes, chamados de simuladores. Parece mesmo impossível não os associar à própria simulação baudrillardiana após o escrutínio de ambos, tanto da simulação conceitual quanto desse gênero de jogo, e como ele se coloca numa disposição representativa do real.

Ainda acerca da representação, é importante resgatar as diferenças marcadas por Baudrillard e Deleuze quando tratam desse conceito. Baudrillard (1993) atenta, nas páginas que abrem *Simulacros e simulação*, para a beleza das simulações, dada a diferença que guarda em relação à coisa referente, ao passo que Deleuze rechaça o pressuposto metafísico da representação, pois valora a coisa a partir de sua semelhança em relação à outra, sendo esta a detentora do valor puro, e a representação relegada ao caráter de cópia ou imitação. A diferença crucial entre ambos os autores nesse contexto é na percepção de valor da representação. Podemos argumentar que a discordância entre Deleuze e Baudrillard acerca da representação é uma discordância complementar. Eles convergem em um sentido ontológico, enquanto divergem no aspecto da linguagem. Tanto para Baudrillard quanto para

Deleuze, o que prevalece (ou retorna, no sentido nietzschiano) é a diferença. A beleza, repetindo Baudrillard, está na diferença da representação. O que significa que ela perde a sua beleza assim que perde sua diferença. A representação só é bela quando não imita, isto é, quando não representa. O triunfo da representação dar-se-ia em sua ruína, quando todas as coisas se tornassem em uma, quando, enfim, as diferenças se esfacelassem.

4.5 As potências do código

Do exame crítico das criações da tecnologia digital emerge uma série de paradoxos, emergem a partir da simulação baudrillardiana e da análise das simulações mediante a filosofia da diferença. Se, por um lado, a reprodutibilidade dos modelos remonta ao eterno retorno do mesmo, dispondo o possível em um perpétuo ciclo de repetição, por outro, possibilita a criação irrestrita de objetos sem fundo, sem referente. Se, para Deleuze, tudo é diferença e a singularidade é sempre singularidades, como pode haver objetos idênticos? Ou, dito de outra maneira, não seria o código uma máquina de perpetuação da diferença?

Esses paradoxos, longe de significarem uma aporia epistemológica, demonstram a incapacidade de qualquer teoria única em lidar com questões tão múltiplas e complexas. A própria teoria do sentido deleuziana é, afinal, formada por uma “série de paradoxos” (DELEUZE, 2000, p. xv). O paradoxo põe que, mais do que o fechamento de determinada colocação, teríamos a reabertura da questão em si mesma, sempre havendo, em simultâneo, múltiplas saídas possíveis.

A citação de Deleuze, presente na epígrafe deste capítulo, parece refutar o determinismo das imagens na criação do hiper-real. Nada mais se sabe sobre a diferença ou sobre a criação se apenas olhamos retroativamente para o possível, tentando abstrair daí um recorte do real, uma vez que esse já se concretizou. Seria pouco examinar os simulacros sob a sombra do real para perceber que não possuem “origem nem realidade”. Isso não removeria o simulacro do paradigma representativo. Ao contrário, apenas reforçaria a diferenciação dialética. O simulacro deveria, ao invés, destruir as possibilidades comparativas, transgredir as normas dialéticas, as regras da linguagem e das imagens, fazendo valer “[...] o poder assassino das imagens, assassinas do real, assassinas do seu próprio modelo” (BAUDRILLARD, 1991, p. 13). Aí residem as potencialidades expressivas e as novas linhas de fuga trazidas pela “imagem sem semelhança” (DELEUZE, 2000, p. 263).

Por mais precisas e provocantes que sejam as observações de Baudrillard, sua visão negativa do simulacro e do digital – considerando como o autor recorre à indissociabilidade entre ambos para provar o triunfo dos meios de produção capitalistas – parece menosprezar as potências expressivas do binário, das artes digitais, do próprio simulacro como mecanismos de subversão do estabelecimento, embora ressalte como uma simulação questiona a ordem das coisas (BAUDRILLARD, 1991, p. 30). Encadeiam-se aqui outros questionamentos: se a simulação questiona a ordem das coisas, simular a simulação questiona a ordem dos modelos? Subverte a própria simulação? Seriam possíveis simulações de simulações até uma enésima ordem?

A simulação recursiva adornaria uma poética do código. Se a simulação se confunde com a ordem das coisas, a simulação em enésima ordem confundiria a própria simulação. Aqui se manifestariam as potências do imaginário, colocando em jogo a percepção das imagens e “[...] opondo-se a concepção de que a Imaginação é secundária em relação à percepção [...] Nesse sentido, é a percepção que passa a ser vista como ‘Imaginação contrariada’” (FELÍCIO, 1994, p. xii). Compreende-se aqui a imaginação como as séries de produções de imagens, as novas imagens do pensamento, como escreve Deleuze, imagens que revestem os afectos das novas produções. Um imaginário da imanência, que é composto pelas sucessões do possível, sequências de potências virtuais.

O simulacro, tanto em Deleuze quanto em Baudrillard, iteram sobre o conceito platônico da cópia mal feita, tornando-o em outra coisa além da réplica ou tentativa de réplica. Existe uma estreita ligação, em Deleuze, entre a imagem e a criação, não com base em um referente, mas, ao contrário, desprovida da representação, uma imagem que não procura copiar, ou servir de mera ligação entre os nós da análise semiótica. O simulacro é a imagem por si só e, por isso mesmo, necessariamente distinta, portadora da pura diferença. Deleuze e Guattari exaltam as potencialidades expressivas do simulacro. Os “signos assignificantes” (DELEUZE e GUATTARI, 2017, p. 27) dos quais está repleta a literatura menor, as linhas de fuga das leis do sentido, a transgressão das ordens estabelecidas. O simulacro guarda em si um diferente arranjo do possível, aquele que desagrupa as similaridades e as espalha em uma superfície horizontal, dispondo as coisas em uma estrutura não-hierárquica e não sequencial.

Enfim, é isso que se espera das imagens digitais e dos jogos. Potências para se criar o novo, inventividade para outras virtualidades expressivas, e que mesmo no âmbito do código e da simulação haja subversão e diferença.

5 AS PALAVRAS E OS JOGOS

Sobre a emergência da linguagem lúdica e as imanências da interação maquínica

Em arte, na pintura como na música, não se trata de reproduzir ou de inventar formas mas de captar as forças. É por este viés que nenhuma arte é figurativa. A célebre fórmula de Klee “não mais trazer o visível mas tornar visível” não significa outra coisa. A tarefa da pintura está definida como a tentativa de tornar visível as forças que não são visíveis. O mesmo vale para a música, de esforçar-se por tornar sonoras as forças que não o são.

(DELEUZE, 1981, p. 30)

5.1 A criação e as linguagens

Uma crítica da contemporaneidade passa por uma crítica das transformações da técnica e da nossa relação com as coisas. A reconfiguração dos valores artísticos na era da reprodutibilidade técnica, e na subsequente era da reprodução por modelos, é enfaticamente debatida pela filosofia e pelas ciências sociais contemporâneas. Ainda assim, aí reside um território demasiado fértil para o pensamento e para a criação, tamanhos são os deslocamentos efetuados pela tecnologia no cotidiano e na cultura. A tecnologia é ubíqua e, cada vez mais, percebe-se sua influência nos mais variados campos. Por mais que seus impactos negativos sejam evidenciados, a alienação, a subjugação das ações aos interesses empresariais, o controle das pessoas e dos comportamentos pelo monólito Big Data,⁹ há de se colocar em questão as virtualidades e as possibilidades expressivas trazidas pela tecnologia e por essas novas configurações sociais acompanhadas por ela.

Algo é nitidamente observável: uma dessas complexas mudanças vindas com a contemporaneidade está na relação com as imagens e as linguagens. Que as linguagens são móveis e sua utilização acarreta sua transformação, já se sabe.¹⁰ Essas

⁹ Henrik Sætra (2018) escreve que “Big Data é um fenômeno que circula em torno do esforço de se acumular quantidades massivas de dados e usá-las para entender os objetos dos quais estes dados foram obtidos. Combinado com a tecnologia de *machine learning* (aprendizado de máquina) e inteligência artificial, é possível que a maior parte do conhecimento seja produzido agora anonimamente pelas ferramentas desenvolvidas pelos cientistas, e não diretamente pelos próprios cientistas” (em tradução livre).

¹⁰ Deleuze e Guattari escrevem, em *Mil platôs* (2011, p. 34), sobre um devir variável da linguagem, uma “máquina abstrata da língua” em “perpétua interação” com a expressão, que coloca a

transformações, porém, são catalisadas quando as linguagens, já móveis por natureza, são dispostas sobre uma tecnologia digital, que é efêmera já em sua concepção. Talvez se poderia comentar a respeito da obsolescência programada da linguagem como se comenta a dos dispositivos tecnológicos. Bourdieu (2005, p. 131-161) e Lipovetsky e Serroy (2015, p. 39-63) elaboram um ciclo de produção e descarte de produtos artísticos que muito se assemelha ao que ocorre no presente com os apetrechos tecnológicos. Dessa maneira, talvez caiba propor que a obsolescência programada não existe apenas no território dos dispositivos tecnológicos, mas em todo o campo do consumo, inclusive das mídias e das artes.

Enfim, essa constante reterritorialização da linguagem sobre os dispositivos carece de um escrutínio do olhar pelos conceitos filosóficos. Devemos encontrar linhas de fuga que se desviem das leituras recognitivas e meramente negativas da contemporaneidade e da tecnologia, para buscar perspectivas que pensem os novos arranjos, as possibilidades de mudança, as expressões da diferença trazidos pelos novos formatos. Como comenta Guattari:

O inconsciente permanece agarrado em fixações arcaicas apenas enquanto nenhum engajamento o faz projetar-se para o futuro. Essa tensão existencial se operará por intermédio de temporalidades humanas e não humanas. [...] O desdobramento de devires animais, vegetais, cósmicos, assim como de devires maquínicos, correlativos da aceleração das revoluções tecnológicas (é assim que vemos desenvolver-se a olhos vistos a expansão prodigiosa de uma subjetividade assistida por computador) (GUATTARI, 2012, p. 21).

Conforme afirma Guattari no recorte acima, acerca da “expansão prodigiosa de uma subjetividade assistida por computador”, é necessário um esforço a mais para projetar-nos para a diferença, então, para o novo. É essencial buscar novos agenciamentos da subjetividade, alguns dos quais se darão pela tecnologia, mas não de uma tecnologia que sirva meramente à instrumentalidade. Aqui se propõe fazê-lo a partir dos jogos e seus desdobramentos tecnológicos, os videogames, entendendo que o lúdico (re)configura nossa percepção do real, não apenas por meio da desconstrução das regras, mas também pela construção do que pode o pensamento e a linguagem no acontecimento lúdico, do perpétuo processo de transvaloração que o jogo ideal deixa aberto. Para isso, será preciso, como sugere Guattari (2012, p. 41), “jogar o jogo da ecologia do imaginário”.

linguagem em um “modelo rizoma” (p. 35) no qual os “[...] elementos não possuem mais ordem linear fixa”.

5.2 O árbitro, o arbitrário e o arbítrio

Levar adiante o problema em que se busca conceitualmente trazer as relações que possibilitam a emergência da linguagem lúdica, ou um conjunto de signos intersemióticos que conferem aos jogos suas potências expressivas e comunicacionais, demanda a averiguação dos canais entre as regras, o jogo, o sistema e o jogador. Cabe ressaltar que a regra não é a diretriz metafísica das ações ou do possível, mas um subconjunto de determinações que aponta para um mínimo, ou seja, ele mostra um mínimo que é necessário conhecer para se jogar o jogo. Da mesma forma que as regras gramaticais delineiam determinados usos da linguagem escrita, sem ser essas a lei da escrita, em que pese a defesa de muitos. Não é da gramática que emerge a poesia ou a literatura, mas dos espaços não gramaticais da linguagem escrita, daqueles lugares onde não impera a regra, embora essa sempre perpassa os arranjos do escrito. Também no jogo não é a regra em si que ostenta os valores expressivos, mas na relação subjetiva entre as pessoas e as regras. As regras são construções sociais sempre prontas a serem questionadas, subvertidas, distorcidas, estouradas. Aí residem as potências expressivas, ainda que contenha nos jogos comuns o enfático peso da regra.

Embora sempre permeado por sistemas e conjuntos de regras, o videogame, ou jogo digital, também propõe uma outra natureza da experiência. Diferente dos jogos tradicionais (jogos de tabuleiro, cartas, esportes, etc.), a negociação entre os jogadores, a livre interpretação das regras e dos acontecimentos, a variação manifesta pela simples presença do elemento humano desaparece, isto é, o computadorizado substitui o humano, alterando as configurações que caracterizavam a relação entre o jogador e as regras e mecânicas do jogo. Basta observar, em alguns esportes, por exemplo, se faz necessária a figura do árbitro, um mediador, uma interface humana entre as intenções dos jogadores e a imposição das regras, cuja função é garantir que o estabelecimento do sistema do jogo será respeitado. Isso para verificar o quão humano e móvel é o sistema lúdico. A subjetividade da função do árbitro, porém, torna seu papel paradoxal. Ao mesmo tempo em que as decisões do árbitro são determinísticas, sendo a última palavra na valia de cada lance, elas também reafirmam a ideia da opinião individual sobre o decorrer do jogo. Entre as múltiplas subjetividades envolvidas na atividade lúdica, o árbitro é uma das subjetividades que determinam o fluxo dos acontecimentos da partida, mas é o único cuja opinião existe em caráter de prevalência.

Diz-se até, na crônica esportiva, de um “estilo de arbitragem”¹¹ observável em diferentes pessoas. Ora, fossem as regras indiscutíveis em seu determinismo, haveria apenas uma maneira de decidir, uma forma correta de ler os lances do jogo. Ao invés disso, há as subjetividades, perspectivas, as interpretações, as múltiplas leituras possíveis, em uma escala recursiva que torna a se aplicar sobre o papel do árbitro. Arbitra-se a arbitragem e arbitra-se aquela leitura da arbitragem em um ciclo que perpetua as subjetividades do jogo, que continuam mesmo ao final dos lances da partida.

A remoção dessa mediação humana do sistema do jogo não inferioriza ou engessa a interação com o videogame, mas, ao contrário, confere-lhe a diferença necessária para que mostre suas infinitas particularidades expressivas. O árbitro humano é substituído, no videogame, pelo árbitro computacional. A subjetividade das regras cede espaço à precisão do sistema formal. A máquina que arbitra o jogo é a mesma que prescreve as regras, isto é, o próprio jogo cuida de prescrever suas regras e avaliar¹² seu cumprimento. Ele fecha o sistema sobre si. Essa característica do sistema de se autogerir e autoavaliar, condicionando assim as ações e comportamentos que o permeiam perante um estabelecimento do modelo, é um modo da metafísica do código como define Baudrillard (1983, p. 103).

É curioso notar o paradoxo inerente à ideia de arbitragem. O árbitro é o guardião das regras, a palavra da verdade no jogo. Seu julgamento determina aquilo que será válido, como se espera que as regras sejam mantidas e respeitadas. Se as regras são a demarcação das fronteiras do bom, correto e aceitável dentro do jogo, e aqueles que a descumprem são punidos e, por vezes, excluídos da possibilidade de jogar, podemos dizer que as regras são os alicerces morais do jogo, sendo o árbitro,

¹¹ Luiz Flores (1982), fala da soma de fatores que influem em uma “interpretação pessoal do árbitro” (p. 51) sobre os lances do jogo. Destaca como os critérios de conhecimento das regras, severidade e robustez física condicionam a atuação singular do árbitro em campo. O autor escreve que “[...] a imagem do juiz ‘isento’, fora e acima da disputa, da luta entre adversários, ‘neutro’, é, na verdade, uma emissão ideológica do (seu) poder – que se reveste de um caráter absoluto e quase sempre irreconhecível – mas que, de fato, reflete e constitui uma correlação de forças diversas e um universo que se estende além do gramado do jogo” (p. 51).

¹² O algoritmo computacional avalia segundo séries de termos que podem ser compostos em fatores matemáticos binários. É capaz de verificar o quão próximo está um dado conjunto de valores em relação a algum parâmetro, de resolver expressões matemáticas e verificar seus resultados mediante determinados critérios. A avaliação computacional, portanto, é determinística e objetiva. Funciona fundamentada em atributos que são essencialmente binários. Conforme afirma Marcos Fernando Souza (2016, p. 69-70) “A lógica de programação deve obedecer a um raciocínio muito bem definido, muito claro e sem oportunidades para interpretações (lembre-se de que uma proposição só pode ter dois valores: verdadeiro e falso)”.

assim, o juiz moral das partidas. As palavras aqui se reservam à contradição, principalmente se interpretamos o arbitrário como a qualidade daquilo que provém do árbitro. Embora ao árbitro se reserve o poder da verdade e da determinação, a arbitrariedade é justamente a problematização do determinístico. O arbitrário, ou o que tem qualidade de árbitro, é aquilo cujo sentido guarda pouca imprecisão em relação à realidade, mas cujo juízo de valor, ainda assim, é relevante no condicionamento das ações. É o que parece baseado em escolhas aleatórias ou inclinações pessoais. A confusão entre as palavras ilustra muito bem o impasse da moral do jogo. É certa e determinística ao mesmo tempo em que é aleatória e subjetiva. A verdade do árbitro é arbitrária, ou seja, construída pela sua própria perspectiva, opinião ou conhecimento da regra, pois outro fator também determinante da regra é o acontecimento. Talvez o mais determinante.

Compartilhando do mesmo radical da palavra árbitro, do mesmo princípio sintático constituinte, podemos endereçar ainda a questão do arbítrio e a sua confusão com o papel do árbitro. O arbítrio, o poder de escolha do indivíduo, é um velho objeto da filosofia. Questiona-se o arbítrio, ou o livre arbítrio, a autonomia do ser humano, em sua singularidade, de tomar suas próprias decisões, de ser o árbitro de sua própria vida. Oblitera-se, porém, que o árbitro não é livre para decidir sobre o jogo. E de fato ele age sobre um conjunto de determinações do possível disposto pelas regras. O mesmo na vida, trabalha-se sobre um conjunto de regras, em grande parte invisíveis, indizíveis, e jamais explicitamente abordadas, que condicionam o arbítrio do indivíduo e as possibilidades do ser.

Todo este exercício feito até aqui pretende misturar as noções a partir de seus radicais linguísticos. Confundir o árbitro, o arbitrário e o arbítrio no contexto do jogo. Colocar as decisões de juízo como pessoais, aleatórias, permeadas pelas inclinações pessoais das figuras humanas que compõem o jogo, e que estão ali, afinal, pelo seu próprio arbítrio, por sua própria decisão de participar do jogo. Jogo que, por sua vez, se dá como uma série de decisões tomadas pelos seus participantes que, em combinação com o acaso, coordenam o fluxo de cada partida. Pensando assim, talvez a tomada de decisão, o arbítrio, seja sempre arbitrário.

O mapeamento do acaso feito pelo jogo, por meio de seus sistemas e suas regras, tende a prever todas as probabilidades dos lances, todas as variações e os estados realizáveis em um dado instante da duração das partidas. Mas, sendo as regras atravessadas pela subjetividade e suas infinitas variações do acontecimento,

como se há de prever, de deduzir, todo o leque do possível? Sobre isso, o sociólogo Marc Augé escreve:

Que o fato de uma regra ser ou não respeitada, de ela poder ser eventualmente contornada ou transgredida, nada tem a ver com levar em consideração todas as suas implicações lógicas, as quais constituem mesmo um verdadeiro objeto de pesquisa (AUGÉ, 2012, p. 26).

As regras garantem o sistema, porém, as ações não se deixam dominar. Falar sobre uma regra é, ao mesmo tempo, comentar a sua transgressão, talvez mesmo sua reversão. Mas, embora as regras tratem de tentar dar cabo do acaso (acontecimento), listar o praticável, a transgressão e a subversão são imapeáveis. A regra é incapaz de conhecer todas as ações possíveis dentro do jogo, posto que as possibilidades são infinitas, o que proporciona o acontecimento, os agenciamentos, o surgimento das linhas de fuga. E é justamente nessas possibilidades, nos territórios inalcançados pela regra, que podem emergir os jogos ideais. A transgressão, a quebra da regra, a ruptura, é que cria possibilidades para um novo universo imanente. Eis que uma punição para os transgressores é a sua exclusão do sistema, a expulsão da partida, a punição radical, final. O sistema precisa conhecer as variações possíveis dos estados internos, a desobediência cria novas variações a cada acontecimento. Poderíamos colocar assim o sistema como a entropia da reconhecimento, do possível que já se conhece. Daí surge o conceito do jogo ideal deleuziano, um jogo que, conforme já dissemos, paradoxalmente, não tem regras, no qual tudo é igualmente possível e válido e, por isso mesmo, deixa de ser um jogo. A conceituação desse jogo demanda várias perspectivas. Nesse sentido, Deleuze comenta que o jogo ideal é:

[...] um tal jogo sem regras, sem vencedores nem vencidos, sem responsabilidade, jogo da inocência e corrida à Caucus em que a destreza e o acaso não mais se distinguem, parece não ter nenhuma realidade. Aliás, ninguém se divertiria com ele. [...] O jogo ideal de que falamos não pode ser realizado por um homem ou por um deus. Ele só pode ser pensado como não-senso. Mas precisamente: ele é a realidade do próprio pensamento. É o inconsciente do pensamento puro (DELEUZE, 2000, p. 63).

Deleuze ainda escreve acerca da relação do jogo ideal com as regras e o caráter de verdade que essas adquirem durante a experiência lúdica. Para ele, o jogo se dá:

[...] não de acordo com Regras que remeteriam ainda à antiga metafísica, mas de acordo com um Jogo que compreende em si todas as regras possíveis, que tem como regra interna apenas afirmar tudo o que “pode” ser afirmado (incluindo o acaso, incluindo o não-senso) e negar tudo que “pode” ser negado (incluindo Deus, incluindo o

homem). Donde a lista fundamental de sentidos da palavra planetário: global, itinerante, errante, planificação, banalidade, engrenagem. “O jogo do pensamento e da era planetária é, pois, global, errante, itinerante, organizador, planificador e banalizante, preso na engrenagem” (DELEUZE, 2004, p. 107).

Não havendo regras e diretrizes morais que demarcam os limites do aceitável, esse seria um jogo do acontecimento. Um jogo da afirmação. Sistema de “máquinas abstratas” (GUATTARI, 2012, p. 29) que potencializam as subjetividades. Jogos cuja existência e cuja prática sejam próprias obras de arte, cujo jogar sejam manifestações da diferença. Um dos paradoxos do jogo ideal deleuziano é que tal jogo só possa existir em pensamento. Resta-nos, portanto, fazer um esforço a mais para pensar as variadas realizações de um jogo ideal.

5.3 *Train e Papers, please!*, interações num sistema kafkiano

Se foi dito aqui que o jogo, em suas peculiaridades de natureza e suas diferenças, possibilita noções expressivas que são específicas da experiência lúdica, convém aplicar essas noções a algumas obras e tentar descrever de que forma uma espécie de linguagem lúdica emerge pelas vias da interação com o sistema e com os demais participantes.

Train é um jogo de tabuleiro criado em 2009, pela *designer* de jogos Brenda Romero. No jogo, os participantes devem transportar passageiros em um trem, deslocando-o ao longo de uma pequena linha de trem, nos moldes de um Ferrorama. Cada jogador controla uma locomotiva sorteando, ao seu turno, uma carta dentro de um conjunto. As cartas possuem dizeres vagos como “acidente”, “descarrilamento”, “mau tempo”. As regras do jogo não explicitam a função dessas cartas, de maneira que o significado das cartas será estabelecido por um acordo entre os jogadores. Sendo assim, o progresso de cada partida será único, a função de cada carta difere mediante o negociado entre os jogadores. O próprio diálogo em torno das regras passa a ser uma das mecânicas do jogo, recurso apenas possível pela presença intensiva do fator humano como regulador dos sistemas do jogo. Sistemas assim não se desdobrariam da mesma maneira, caso as regras fossem reguladas pelo computador. Sendo parte da mecânica de jogo, portanto, a negociação das funções das cartas funciona em múltiplas camadas. Além de definir o fluxo do jogo, ao colocar os acontecimentos de cada turno, fornece um instrumento de interação entre os participantes, e, além de contornar as noções metafísicas da regra enquanto

condicionadora das ações do sistema, adquire um caráter estratégico em diversos desdobramentos possíveis.

O jogo sugere que a “vitória” dar-se-á pela quantidade de passageiros levados até o final do percurso, fazendo os jogadores lotarem, tanto quanto possível, seus pequenos vagões com as figuras amarelas que representam os passageiros.

Ao chegar ao seu destino, o jogador retira uma carta chamada de *terminus*, na expectativa da recompensa por suas ações. Essas cartas, porém, informam nomes de campos de concentração para os quais os judeus eram levados durante a Segunda Guerra Mundial, sugerindo que esse seria o destino dos passageiros que transportavam. O jogador os levava à morte. Essa informação recontextualiza tudo o que foi jogado ao mesmo passo que questiona o arbítrio do jogador dentro do sistema. Soubessem de antemão do que o jogo se tratava, se disporiam a jogar? A reação provocada pela carta derradeira poderia ser extrapolada para os reais maquinistas que pilotavam, naquela época, os trens que levavam os judeus aos campos de concentração? Estariam todos sujeitos a sistemas cujas regras fogem ao controle, mas cuja participação nelas é requisitada pelos seus respectivos *socius*? O mero cumprimento da função ou o desconhecimento das regras eximem de responsabilidade os participantes no sistema?

Figura 9: Em *Train*, criado por Brenda Romero, os jogadores conduzem os bonecos amarelos em vagões até o final do tabuleiro. As regras são negociadas pelos participantes ao longo do decorrer da partida.



Fonte: <http://brenda.games/train>. Acesso em: 02 mar. 2020.

Esses questionamentos podem funcionar como uma instância jogável do julgamento descrito por Hannah Arendt. O próprio final do jogo evoca pontos

trazidos mediante a interação dos jogadores com o sistema e entre eles próprios, o que acaba por reconfigurar o significado do jogo. A atitude gestual dos jogadores é alterada pela carta de *terminus*, cujo título, paradoxalmente, não significa o término do jogo, mas o começo de outro jogo, o jogo ideal jogado com o sentido do sistema. As peças que abarrotavam os vagões são cuidadosamente retiradas, uma vez notado seu valor simbólico. Assim, as mecânicas do jogo convidam a pensar sobre a complacência para com as regras e a natureza do sistema em si. Diz Bogost (2007, p. 242) que a mecânica carrega a mensagem.

A definição huizinguiana de jogo identifica as atividades lúdicas em oposição àquelas que são ordinárias. O jogo é assim um contraponto às atividades cotidianas, aos afazeres, às obrigações, estabelecendo ainda que, da prática do jogo, não pode ser extraído nenhum ganho material. A experiência lúdica é, para Huizinga (2002, p. 15), voluntária e intrinsecamente gratificante. Esse destaque aponta para algo que é diametralmente oposto ao jogo: o trabalho. Contrário a tudo o que anima o jogo, o trabalho é imposto, demandado e cuja realização se dá não pelos prazeres inerentes à própria experiência, mas pelos ganhos que proporciona (salários, alimentos, moradia, organização dos espaços da vida, etc.), ou seja, o trabalho é realizado não pelo prazer de trabalhar, mas pelas expectativas do resultado do próprio trabalho, diferentemente do jogo, segundo a definição clássica, que ressalta sua desconexão da vida cotidiana.

Assim, é de uma curiosidade paradoxal reparar a fixação de certos videogames em retratar as minúcias de determinados sistemas de trabalho, em suas múltiplas facetas e pequenas nuances, dentro de um recorte de um programa computacional representado em um sistema binário formal. Essa é a premissa de *Papers, please!* (2009), criado por Lucas Pope. Nele o jogador assume o papel (tanto no sentido teatral de representação do personagem, quanto no sentido de exercer uma função no sistema) de um fiscal de fronteira de imigração, no país ficcional de Arstotzka, cujas referências audiovisuais (estilos arquitetônicos, tipografias, músicas de fundo, etc.) remetem à União das Repúblicas Socialistas Soviéticas, nos períodos da Cortina de Ferro. Cabe ao jogador verificar os documentos dos imigrantes, avaliá-los segundo regras que mudam a cada turno e escolher quem pode ou não entrar no país.

É essa repetição que constitui o ciclo do jogo, justaposto ao ciclo do cotidiano de um fiscal de fronteira. A cada turno, o jogador gasta um período pré-determinado

no trabalho, fiscalizando a fronteira e retornando ao final de cada turno para a casa, onde deve decidir como gastar o dinheiro adquirido durante a jornada de trabalho. Existem manutenções a serem feitas, alimentos e medicamentos a comprar, e o montante necessário raramente condiz com os rendimentos possuídos. Sendo assim, cabe ao jogador decidir qual, ou quais, ou quem, será sacrificado pela falta de dinheiro e quais investimentos serão priorizados. Comprarei alimentos para os meus familiares ou pagarei a conta da calefação? Caso o aquecimento seja cortado alguém pode adoecer pelo frio e remédios seriam um custo extra. A fome das pessoas vale o risco da aposta? A gestão das necessidades domésticas do proletário, o sucateamento dos serviços, as dificuldades domésticas das classes de baixo poder aquisitivo são fatores problematizadas pelo sistema, de maneira que as decisões do jogador carregam um impacto emocional diferente da mera dialética entre vitória e derrota.

Figura 10: Em *Papers, please!*, de Lucas Pope, o jogador, no papel de um fiscal de fronteira, examina a documentação de imigrantes e decide se permite ou não sua entrada no país fictício de Arstotzka.



Fonte: <<https://lugarnenhum.net/filmes/papers-please/>>. Acesso em: 02 mar. 2020.

O trabalho do jogador é, ainda, avaliado pelo sistema. O jogador somente é pago pelas decisões corretas que tomar. Barrar alguém que porte a documentação adequada ou permitir a entrada de alguma pessoa cuja documentação não corresponda ao necessário, acarreta um débito nos ganhos diários do jogador. Portanto, é primordial que as ações do fiscal de fronteira estejam em conformidade com as diretrizes apresentadas pelo Estado, o que quer dizer que o jogador precisa

estar atento aos documentos de cada imigrante durante os lances do jogo. Em condições ideais, o fiscal gastaria o tempo necessário para verificar a documentação das pessoas antes de decidir barrá-las ou permiti-las no país, mas Pope desloca isso em uma mecânica que comenta o sentido cruel da produtividade. Em *Papers, please!*, os dias de trabalho do jogador possuem uma duração determinada. Cabe ao fiscal usá-la como recurso para angariar o salário, a finalidade do seu trabalho. Considerando que o tempo do expediente é limitado, o jogador deve saber como utilizá-lo a fim de maximizar seu valor. Vale a pena gastar mais tempo verificando adequadamente os documentos sob o risco de inspecionar poucos imigrantes (talvez apenas um) ao longo de todo o dia de trabalho, ou é prudente abrir mão do escrutínio da análise para tentar passar pelo maior número possível de pessoas buscando aumentar os rendimentos recebidos ao final do dia? A decisão é complexa, e pesa sobre cada segundo do jogo. As decisões erradas, afinal, são debitadas do salário do fiscal, que pode terminar o dia em dívida com o Estado.

O sistema é instável. As regras mudam a cada turno do jogo, não permitindo que o jogador se habitue aos processos do trabalho ou sequer se acomode. A cada dia de trabalho, os critérios pelos quais os imigrantes são autorizados se alteram. Em um dia, basta verificar se os documentos estão dentro do prazo de validade, no seguinte, cidadãos provenientes de determinado país precisam apresentar uma declaração específica, também dentro do prazo de validade, no próximo, esse critério é abolido, mas agora é preciso obrigar que cidadãos de outro país passem pelos detectores de metais, no outro, cidadãos de certo país não precisam apresentar qualquer documentação, a não ser algo que prove sua nacionalidade, e assim sucessivamente. Essa mudança nas regras do trabalho não apenas remete ao desequilíbrio legal do país fictício, mas salienta um caráter de certa arbitrariedade – ou pelo menos soa arbitrário para o fiscal –, pela qual decisões superiores são tomadas, e põe à luz como isso afeta o trabalho e a vida de uma pessoa que não tem muito controle sobre a realidade na qual está inserida.

Acontece como nos contos de Kafka, nos quais os personagens se veem sujeitos a um sistema confuso, desconhecido e maquínico, regido por um poder distante de seu alcance, mas cuja atuação sobre suas vidas é decisiva. Um sistema que é árbitro e arbitrário. Sistema que devora personagens sujeitos a uma outra disposição da realidade, reféns de um novo corpo, lhes impõe novas regras de vida e comportamento, sistemas de trabalho de uma injustiça surreal, da alienação

daqueles que apenas o observam de fora. Temas recorrentes nas obras do autor, que emprega o estranhamento e o desconforto como meio de problematizar as representações daquilo que Deleuze (2013, p. 223) chama de “sociedade de controle”, uma nova disposição do *socius*, no qual:

[...] a família, a escola, o exército, a fábrica não são mais espaços analógicos distintos que convergem para um proprietário, Estado ou potência privada, mas são agora figuras cifradas, deformáveis e transformáveis, de uma mesma empresa que só tem gerentes. Até a arte abandonou os espaços fechados para entrar nos circuitos abertos do banco. As conquistas do mercado se fazem por tomada de controle e não mais por formação de disciplina, por fixação de cotações mais do que por redução de custos, por transformação do produto mais do que por especialização da produção (p. 224).

A sociedade de controle é uma realidade codificada na qual as cifras que determinam o lugar de cada coisa e instituição na sociedade se regem por uma teia de estabelecimentos burocráticos que acabam por abstrair o domínio pragmático de todas as coisas pela ordem do capital: “O homem não é mais o homem confinado, mas o homem endividado” (DELEUZE, 2013, p. 228), ou seja, são os artifícios do mercado que exercem o papel que antes era dos dispositivos de punição.

Todos esses elementos são apresentados em *Papers, please!*, não por critérios narrativos tradicionais, diálogos, textos, fotografias, movimentos de câmera, diagramação, etc., mas por recursos retóricos peculiares aos videogames, que permitem ao jogador experienciar e experimentar as determinações do sistema mesmo com uma compreensão apenas parcial das regras. É mais um exemplo daquilo que Bogost chama de “retórica procedural” (BOGOST, 2007, p. 15).

5.4 Enxergando as cordas

O conhecimento e a concordância com as regras na interação com jogos são apenas parciais, isso se considerarmos que tais conhecimento e concordância existem. O jogo *Train* coloca em questão os conceitos huizinguanos de jogo, pois os participantes não concordaram com os estabelecimentos do sistema para só então se engajarem na atividade lúdica. Tudo ocorre ao mesmo tempo, para depois ser subvertido. Em contrapartida, em *Papers, please!*, o jogador conhece os preceitos do sistema. Sabe-se como o sistema se comporta e o que ele espera. O que se põe aqui é a ausência de arbítrio do jogador em relação ao sistema-árbitro e seu comportamento arbitrário.

Assim como uma construção de arquitetura brutalista,¹³ que expõe em sua estrutura as entranhas de seu funcionamento, jogos podem dispor suas lógicas internas e usá-las como partida para a experimentação. A arquitetura do jogo pode mostrar ao jogador as cordas que manipulam a marionete, e o próprio jogador pode ser essa marionete, ver como o jogo controla o jogador, e não o contrário. Um boneco consciente de seu lugar no sistema, parcialmente incapaz de renegar o determinismo das regras, mas que talvez o faça pelo pensamento, talvez use as cordas para esculpir uma obra de arte, ressignifique as ideias de controle ao tornar os dispositivos que o asseguram um mecanismo da produção afirmativa. Como argumenta Barthes (2007, p. 70): perceber aquilo (ou aqueles) que controlam o espetáculo propicia outro sentido e outra sensação para a experiência.

Por fim, longe de conferir uma certeza de análise ou mecanismos pelos quais todos os jogos podem ser lidos, espera-se mostrar possibilidades de sentido, novas maneiras de sentir e perceber. E que o pensamento sobre os jogos não se limite por suas regras ou por quaisquer outras que sejam, para que se possa, como sugere Nietzsche, fazer dos jogos a leitura da arte:

É certo que, a praticar desse modo a leitura como arte, faz-se preciso algo que precisamente em nossos dias está bem esquecido – e que exigirá tempo, até que minhas obras sejam “legíveis” – para o qual é imprescindível ser quase uma vaca, e não um “homem moderno”, o ruminar... (NIETZSCHE, 2009, p. 14).

Essa leitura nietzschiana é o que se propõe nas análises de uma filosofia imanente. Interpretar é criar uma outra instância de sentido, fora das intenções do autor, fora dos estabelecimento das regras. É jogar com o pensamento, trazer do texto para a imanência. Então, que sejamos, como diz Nietzsche, capazes de ruminar, colocar o sentido em recursividade, criar com nossos múltiplos devires novas formas de fazer, criar e comunicar.

¹³ A arquitetura brutalista constitui traços pautados pelo baixo orçamento disponível para a edificação de prédios públicos na Europa pós Segunda Guerra. É caracterizada pela ausência de detalhes e decoração, predominância no uso de concreto e de formas simples e planas. Hamish Grace (<https://www.gamasutra.com/blogs/HamishGrace/20160128/264522/Brutalist_Architecture_in_Games.php>. Acesso em 1º mar. 2020) e Ewan Wilson (<<https://www.eurogamer.net/articles/2018-10-23-how-brutalism-has-shaped-games>>. Acesso em 1º mar. 2020) ressaltam a inspiração recorrente de elementos brutalistas no design de jogos, tanto no aspecto das construções arquitetônicas que compõem os cenários como no próprio design, que não esconde os mecanismos que regem seu funcionamento.

Assim, que possamos experienciar artes que nos agenciem outros arranjos, construam diferentes modos do jogo. Que a inevitável participação nos sistemas, inclusive nos sistemas computacionais, não seja restrita à passividade do consumo, mas que venhamos a experimentar, testar, levar as finitas variações binárias aos seus limites, buscando um agenciamento que realce as subjetividades, as potências do pensamento e do novo imaginário, e que nos permita enxergar e criar valores expressivos para coisas que seriam relegadas a ferramentas, à mera técnica. Olhar o jogo como um signo, heterogêneo, múltiplo. Para muito além do seu valor operacional como programas de computador e seu valor econômico enquanto produtos da indústria cultural, resultantes das forças capitalistas, concebidos na era da reprodutibilidade técnica irrestrita e justamente a partir dessa reprodutibilidade técnica irrestrita, que possamos jogar, criar e pensar jogos imanentes, que guardem mais do que estados dialéticos de vitória e derrota, mas toda uma gama de intensidades, uma série de afectos que nos mostre as diferenças de todo o existir e de todo o pensar.

6 JOGO E IMAGEM

A verdade, o falso e os domínios da representação

Aqui o passado cultural não conta; o longo trabalho de relacionar e construir pensamentos, trabalhos de semanas e meses, é ineficaz. É necessário estar presente à imagem no minuto da imagem: se há uma filosofia da poesia, ela deve nascer e renascer por ocasião de um verso dominante, na adesão total a uma imagem isolada, muito precisamente no próprio êxtase da novidade da imagem.

(BACHELARD, 2003, p. 1)

Se a tarefa crítica da filosofia não é ativamente retomada em cada época, a filosofia morre, e com ela a imagem do filósofo e a imagem do homem livre. A tolice e a baixeza são sempre as de nosso tempo, de nossos contemporâneos, nossa tolice e nossa baixeza.

(DELEUZE, 2018b, p. 138)

6.1 Imagem, bit e representação

Há, no pensamento recognitivo, uma necessidade de projeção das Ideias sobre modelos já estabelecidos. Dentro do paradigma platônico, a perfeição do mundo inteligível assombra a promiscuidade do fazer humano, sendo esse sempre inferior, depauperado, rarefeito, posto que a existência das coisas no mundo sensível é irreconciliável à perfeição do Ideal. Assim, as Ideias seguem, de um modelo metódico, um modo de operar que o aproxime da pureza e seja capaz de fugir dos limites impostos pela existência sensível. Essa carência do pensamento por uma supremacia inalcançável do inteligível é o que Deleuze chama de Imagem do pensamento: um modelo referencial que julga e valora o pensar via forças dialéticas de verdadeiro-falso, bom-ruim, pior-melhor, dispondo todas em relação comparativa com a Imagem, o reflexo da Ideia no pensamento.

Naturalmente, o pensamento deleuziano, pautado pelas multiplicidades e pelas diferenças, qualidades que são, em boa parte, relegadas pelas escolas clássicas da filosofia, se esforça em desprender-se das imagens platônicas e seus diversos dispositivos que controlam a criação. Mesmo antes de planejar propriamente a reversão do platonismo, em *A lógica do sentido*, Deleuze elabora a noção de uma nova imagem do pensamento, ou seja, uma forma de pensar que não seja subalterna

ao domínio da representação. Essa nova forma de pensar se ramifica em problemas que acabam por demandar novos conceitos de imagens. Para Deleuze (2018b, p. 135), “[...] uma nova imagem do pensamento significa inicialmente o seguinte: o verdadeiro não é o elemento do pensamento. O elemento do pensamento é o sentido e o valor”.

Sendo assim, o pensamento deixa de se originar das forças dialéticas da Verdade (Verdadeiro/Falso e suas variações) para ser movido pelos agenciamentos de sentido e valor, ou seja, o pensamento não mais se preocupa em uma representação unívoca de uma verdade absoluta, mas sim com as construções, o *socius*, os agenciamentos, que trespasam o discurso filosófico. Ao recusar o compromisso com a verdade (ela própria um efeito do modelo referencial da representação), a nova imagem distribui o pensamento sobre séries de valores e séries de sentidos, forças que produzem o pensamento e que maquinicamente são produzidas por ele.

Outra ramificação do problema a ser abordado pelo conceito dessa nova imagem é a prévia separação entre a vida, no sentido das práticas do cotidiano, com seus afazeres corriqueiros, e o pensamento filosófico. Se, para o pensamento representativo, a perfeição existe apenas na camada etérea do universo inteligível, a vida mundana, em contrapartida, se dá em sua notória mediocridade, sua expressão mais banal. Ou seja, há de um lado o pensador clássico, com sua capacidade de inventariar as verdades do mundo, e de outro o homem comum, fadado à sua vida de contínuas trivialidades, preso na caverna platônica, confundindo sua realidade com as sombras da parede, as quais apenas o filósofo é capaz de discernir. O filósofo percebe as verdades, o homem comum não. Essa é a verdade mostrada pela imagem do pensamento, uma verdade que é tangenciada pelo método filosófico. Logo, um modelo que vê unicamente na filosofia a possibilidade de ascensão do ser humano.

Uma vez destituída a noção da verdade como pressuposto da filosofia, fica também abolida a separação entre o pensamento e as práticas da vida.

Por aí Nietzsche recoloca em questão todo o problema da orientação do pensamento: não é segundo outras dimensões que o ato de pensar se engendra no pensador e que o pensador se engendra na vida? Nietzsche dispõe de um método que ele inventa: não devemos nos contentar nem com biografia nem com bibliografia, é preciso atingir um ponto secreto em que a mesma coisa é anedota da vida e aforismo do pensamento (DELEUZE, 2000, p. 132).

Conforme argumenta Deleuze, na esteira das noções nietzschianas, o pensamento não se dá no vácuo. É desperto pela “anedota da vida”, emana das práticas sociais, das ações dos *socius*, é violentado pelos signos da arte, pelos acontecimentos, pelas percepções dos estados das coisas. Sendo assim, as novas imagens do pensar não podem se distanciar das forças que as agenciam. O pensamento afirmativo é emergente das múltiplas forças da vida. Deleuze (2018b, p. 139) afirma que “[...] pensar nunca é o exercício natural de uma faculdade”, isto é, ele desnaturaliza o pensamento, o coloca como construção das “[...] forças que se apoderam do pensamento” (p. 139). Ao pensar os videogames e a computação pelas lentes das novas imagens, estaremos experimentando outras relações entre forças artísticas e sistemas, entre dispositivos computacionais e a potência criativa.

Uma nova máquina imagética, ou máquina imaginária, pode romper a ordem representativa, quebrar a árvore dos significados esperados e fazer ver o rizoma enunciativo de sentidos agenciados pelo computador. Nesse sentido, incumbe à filosofia empoderada pelo pensamento sem imagem perceber outras relações, outros afetos agenciados pelas artes.

É desse modo que os videogames, pode-se dizer, partem de uma condição não-representativa. Funcionam sobre um sistema binário, movido pela pulsão eletromagnética de delicados circuitos que processam um fluxo de dados, manipulam sensíveis diodos luminosos que transformam os bits, as mínimas unidades da informação, em cores. O computador manipula bits processados transformando-os em vibrações de ar, criando sons. O funcionamento técnico do computador é uma máquina, talvez mesmo no sentido deleuziano. É uma série de cortes-fluxos que transforma os sentidos do sistema.

Analisando-se a considerável distância existente entre o bit e a imagem representativa gerada pelo computador, pode-se dizer que o que constrói a representação é a vontade de representar. É o enorme esforço concentrado em transformar sequências de bits em coisas conhecidas.

Não é à toa que a interação com máquinas computacionais demanda dispositivos de entrada e saída: a linguagem do computador nos é, a princípio, completamente ininteligível, obscura, alienígena. Carecemos, assim, de recursos para transformar as maneiras humanas de enunciar (gestos, palavras, sons, etc.), em algo reconhecível pelo computador (bits), ao mesmo tempo em que é preciso traduzir os processos da máquina (originalmente bits) em *feedback* audiovisual ou háptico

humanamente reconhecível. Pode-se dizer, por isso, que a interação homem-máquina é pautada pela representação, mas, antes, pela vontade de representação. Se as palavras não são as coisas, tampouco são os bits. Esses não são nem as coisas nem as palavras.

Com efeito, pode-se propor que o jogo representativo se origina na intenção de imitar, reproduzir sistemas, repetir imagens, simular a natureza, rever o mundo na tela. Um corte no ciclo da interação homem-máquina, portanto, retornaria a relação com o computador a um estágio pré-comunicacional, a um modo de intensidades, não de intenções, de afetos, antes de sentimentos.

A experiência intensiva do jogo ideal, de outra maneira, pode ser vista como o movimento imanente, deslocamento cartográfico pelo pensamento, mapeamento dos afetos em jogo. Deleuze coloca que

Quando perguntamos “que é orientar-se no pensamento?”, aparece que o pensamento pressupõe ele próprio eixos e orientações segundo as quais se desenvolve, que tem uma geografia antes de ter uma história, que traça dimensões antes de construir sistemas (DELEUZE, 2000, p. 131).

O jogo ideal, jogo que se orienta no pensamento, é mais sobre os espaços que dispõe e que desloca do que sobre seus sistemas e seu funcionamento. Para abordar as manifestações do jogo ideal, passa-se a transitar, agora, pelas relações de sentido e de imagem que se mostram possíveis entre o pensamento e os esforços a mais para o rompimento com a representação.

6.2 Gogol e Kafka, objetos narrativos sem imagem

O escritor Nikolai Gogol descreve, em *O retrato*, o caso de Tchartkov, um pintor que reconceitua sua relação com as artes, com sua profissão e sua realidade ao comprar um quadro antigo, cujo autor lhe é desconhecido. Trata-se da pintura de um homem, um senhor velho, uma pintura que, de tal modo viva, lhe parece estranha, desconfortável.

Tchartkov, ainda antes de adquirir o quadro, se via frustrado, incapaz de alcançar sucesso financeiro com suas pinturas. Embora seja contado “[...] que o artista havia de início acumulado em sua alma aquilo que retirava do meio ambiente” (GOGOL, 2012, p. 28), o que parece indicar que o personagem compreende sua arte como imitação da natureza, ele se recusava a fazer uma arte como repetição do mesmo, para ele, “Os próprios leigos deveriam reconhecer que um abismo

incomensurável separa a obra criadora da cópia servil” (p. 28). É nesse contexto que o contato com o signo do retrato perturba suas noções de produção e sua ordem cotidiana. Essa ruptura com a representação, porém, leva o personagem a um caminho de ressentimento e angústia. A nova imagem acaba por se manifestar como um devir canceroso, levando Tchartkov a destruir todas as obras que considerasse belas, melhores que aquelas que ele mesmo era capaz de produzir. Ele, por fim, acaba com a sua própria vida: “Por felicidade da arte e do mundo, uma existência assim tensa não poderia prolongar-se por muito tempo. Paixões doentias e exasperadas cedo arruinam os organismos frágeis” (p. 30). Talvez não tenha se dado conta de que o retrato não era uma representação, mas uma mentira. A potência afirmativa do quadro jazia no sem-fundo de sua imagem, na sua dessemelhança, no simulacro. A morte de Tchartkov é pela sua vontade de representação, pelas algemas que ainda guardava com o mundo referencial, incapaz de se dar conta de que o velho do retrato não era a representação de um velho, mas apenas a imagem de um velho. Para Deleuze:

A arte precisamente inventa mentiras que elevam o falso a essa mais alta potência afirmativa, ela faz da vontade de enganar algo que se afirma na potência do falso. Aparência, para o artista, não significa mais a negação do real nesse mundo, e sim seleção, correção, reforço, afirmação. Então, verdade adquire talvez uma nova significação. Verdade é aparência. Verdade significa efetuação da potência, elevação a mais alta potência (DELEUZE, 2018b, p. 133).

Há, portanto, em Tchartkov, a falta da Verdade. Atrofiação da potência afirmativa do falso. O desejo cognitivo de Tchartkov o faz dar cabo das artes, posto que elas deixam de representar. Ele destrói as obras que agora destoam de sua interpretação da vida, para finalmente dar cabo de sua própria vida, que destoa de sua vida de outrora. Tchartkov não mais reconhece sua vida nela mesma. Ele não consegue lidar com a vida e a arte enquanto não-senso.

É um texto fascinante por diversos aspectos. Primeiramente por abordar uma discussão deveras pertinente à produção no campo das artes, incluindo aquelas do meio digital, que mais interessam a esta pesquisa: pensar em que medida tais criações são oriundas de um potência criativa, expressão de outros modos da realidade das coisas, são de fato criações, no sentido deleuziano, ou são meramente maneiras de satisfazer uma demanda de mercado, aliando a perícia técnica ao valor econômico latente a produtos da indústria cultural.

O conto relata preocupações acerca do lugar da arte no mundo, o que ainda garante que seja consideravelmente contemporâneo. Valer-se dele como recurso de análise da produção digital mostra, além da atemporalidade do texto gogoliano, que comenta questões que transcendem seu próprio *chronos*, o quanto os dispositivos despóticos, pelos meios de produção capitalistas, cerceiam os modos de fazer, sujeitando aos axiomas econômicos tudo aquilo oriundo do meio capitalístico. Desde o advento do mercado, fica evidente o controle que ele exerce sobre os meios de produção, mesmo artísticos, num âmbito tal que confunde a distância entre arte e comércio, transformando todos os bens culturais em ambas as coisas, produção artística e mercadoria. De alguma maneira, com a dispersão cada vez mais incisiva do sistema capitalista, todos os produtos culturais são comerciais ao mesmo tempo em que são artísticos. Parece ser justamente esse o desconforto do pintor gogoliano a respeito de seus quadros: em que ponto, no espectro arte-mercadoria, suas obras se encontram. É claro para Tchartkov que os retratos não são arte, mas ao mesmo tempo ele não sabe o que é uma imagem que não representa, imagem sem semelhança. O quadro é um simulacro. Marca o fim de uma ordem das coisas no pensamento de Tchartkov e, na iminente falta de sentido representativo, marca também o fim da sua arte e de sua vida.

A imprevisibilidade dos devires sempre guarda também, junto das potencialidades para as criações afirmativas, forças das quais podem devir desejos fascistas e cancerosos.

Se o conto de Gogol revela o estranhamento em face de uma imagem que deveria representar, posto o caráter relacional do retrato com uma suposta realidade, “A preocupação do pai de família”, de Franz Kafka (1999, p. 41-42), transita vias distintas para apresentar a inquietação e sua quebra com o paradigma representativo. O texto curto, de somente cinco parágrafos, descreve a perturbação causada pela súbita presença de um objeto desconhecido, disforme e sem utilidade, o *Odradek*.

O *Odradek* é algo que inquieta precisamente por ser inútil e disforme. Essas características, utilidade e forma, podem servir como descrições sobre o valor ou o lugar de um objeto no mundo platônico, o mundo ordenado. A primeira delas, a utilidade, descreve qual relação tem a coisa com o objetivo de sua própria existência, dito de outra maneira, a razão de ser do objeto é possibilitar algo, cria uma razão terceira, externa ao sujeito (pessoa) ou ao objeto em questão. A utilidade que traz o

objeto à composição da vida cotidiana não é o sentido do objeto em si, mas sua função pragmática, sua capacidade de realizar ou facilitar algo que talvez não se desse sem o objeto. A respeito disso, Baudrillard escreve:

Se utilizo o refrigerador com o fim de refrigeração, trata-se de uma mediação prática: não se trata de um objeto, mas de um refrigerador. Nesta medida não o possuo. A posse jamais é a de um utensílio, pois este me devolve ao mundo, é sempre a de um objeto abstraído de sua função e relacionado ao indivíduo. Neste nível todos os objetos possuídos participam da mesma abstração e remetem uns aos outros na medida em que somente remetem ao indivíduo. Constituem-se pois em um sistema graças ao qual o indivíduo tenta reconstituir um mundo, uma totalidade privada. Todo objeto tem desta forma duas funções: uma que é a de ser utilizado, a outra a de ser possuído (BAUDRILLARD, 2015, p. 94).

O objeto útil é a mediação de um ideal: daquilo que a função do objeto permite alcançar. Tais objetos são secundários, dispensáveis, a não ser pela facilitação de um fim ou pela expectativa desse fim. Dizer que o Odradek é um objeto inútil é perceber que não há uma finalidade exterior que ele auxilia alcançar, ele não media um ideal, por isso mesmo, não pode ser representado por uma função. Em outra dimensão, o Odradek também não será possuído pelo indivíduo.

Além da utilidade, a outra medida de força do objeto representativo é a forma. Mesmo a disjunção conflituosa entre a forma e a função – velhos pressupostos do *design* de produto – parece indagar uma problemática de um campo de estudo que propõe que não apenas a função faz o objeto, mas também a sua forma. Quando o *designer* argumenta que a “forma é a função”, ele sugere que os objetos são dotados de valor mesmo que meramente pela sua existência estética. A forma material das coisas, suas curvas, texturas, consistência, especularidade, opacidade conferem função aos objetos, ou seja, sua função é existir como potência afetiva pelos agenciamentos de sua composição estética. Se tais coisas conseguem encantar pela forma, eis sua própria função. Ainda que o enaltecimento da forma seja, ao menos em aparência, uma maneira de fugir do pragmatismo da coisa, ela ainda é inerte a um valor representativo, ou até dialético: a valorização da forma se dá por critérios estéticos oriundos de construções sociais, são produto das relações do *socius*, e, pois, as estéticas da forma passam pelos juízos de belo e feio, bom e ruim, refinado e rústico, moderno e vintage, etc.

Exterior a tudo isso, o Odradek é sem forma. Sua geometria não pode ser decomposta, não há linhas, curva, dobras; suas texturas não são assimiláveis; não

reflete nem refrata. Qual o valor da forma, portanto, de um objeto sem forma? E se a forma é a função, o que dizer de um objeto que não possui ambas?

Noções que norteiam nossa relação com os objetos, com seus lugares no mundo e no pensamento, e servem também para perceber o quão representativa é a relação que construímos com as coisas. O que fazemos com aquilo que simplesmente não se encaixa? Que fim é dado àquilo que não sabemos julgar? Qual lugar de coisas que, de tão esquizofrênicas, se esquivam dos prévios critérios, alicerces dos juízos de valor? Parte desses problemas seja a própria necessidade de julgar, a questão do direito. É preciso saber o lugar dos objetos, sua função a cumprir no estado das coisas.

Walter Benjamin (1999, p. 811) ao comentar esse texto de Kafka, diz que o “[...] Odradek é a forma que as coisas assumem no esquecimento. Elas são distorcidas. As ‘preocupações de um pai de família’, as quais ninguém consegue identificar, são também distorcidas” (em tradução livre). Para Benjamin, portanto, o objeto sem forma é a própria preocupação que intitula o conto. Uma angústia que permeia a existência do pai de família, mas sem nunca tomar forma, uma indeterminação que pauta a vida do personagem. Essa perspectiva é endossada pela última frase do conto: “Evidentemente ele não prejudica ninguém, mas a ideia de que ainda por cima ele deva me sobreviver me é quase dolorosa” (KAFKA, 1994, p. 42), ou seja, é possível que o personagem saiba que nem sequer o inevitável fim de sua vida significa o fim de sua preocupação, o fim do Odradek.

Uma outra leitura possível, não de todo contraditória, é ver o Odradek como a própria filosofia, com suas múltiplas transformações e sua busca pela crítica de seu próprio tempo. “Tudo o que morre terá tido, anteriormente, uma espécie de finalidade, de atividade” (KAFKA, 1994, p. 42), “Alguém poderia ficar tentado a acreditar que essa construção teria tido anteriormente alguma forma útil e que agora ela está apenas quebrada” (p. 41), narra o pai de família. Assim como é com a filosofia, que, para Deleuze, morre se não for “[...] ativamente retomada a cada época” (2018b, p. 138), transvalorada dos pressupostos e verdades do pensamento, despida do caráter reacionário e microfascista da busca pelas respostas, dos universais absolutos. Essa transvaloração é a deformidade da filosofia, a disformidade da crítica daquilo que nos é contemporâneo. A filosofia, como o Odradek, perdeu sua serventia, ou melhor, sua servidão.

Quando alguém pergunta para que serve a filosofia, a resposta deve ser agressiva, visto que a pergunta pretende-se irônica e mordaz. A filosofia não serve nem ao Estado nem à Igreja, que têm outras preocupações. Não serve a nenhum poder estabelecido. A filosofia serve para entristecer. Uma filosofia que não entristece a ninguém e não contraria ninguém não é uma filosofia. Ela serve para prejudicar a tolice, faz da tolice algo vergonhoso (DELEUZE, 2018b, p. 136).

Talvez seja essa tristeza, ou essa vergonha aquela sentida pelo pai de família. A que serve o Odradek? Serve para entristecer. Denuncia a tolice do pensamento referencial, talvez da própria literatura. Envergonha a expectativa de conhecimento dos objetos, do funcionamento das coisas. Enfim, a tolice dessa razão instrumental.

6.3 *Anatomy*, a casa Odradek

Inicialmente, como deve ser feito no caso de uma pesquisa sobre as imagens da intimidade, colocamos o problema da poética da casa. As perguntas são muitas: como aposentos secretos, aposentos desaparecidos se constituem em moradias para um passado inesquecível? Onde e como o repouso encontra situações privilegiadas? Como os refúgios efêmeros e os abrigos ocasionais recebem às vezes, de nossos devaneios íntimos, valores que não têm qualquer base objetiva?

(BACHELARD, 2003, p. 19)

Consideramos as leituras de outras mídias e formatos artísticos essenciais para auxiliar a perspectiva dos jogos enquanto simulacro. Pensar as misturas, as relações múltiplas entre as formas de criação, nos parece muito caro no caminho em direção às interpretações da diferença nos âmbitos da tecnologia. Por isso, tentar experimentar com análises de jogos sob a filosofia deleuziana é também tentar perceber a continuidade das forças que animam esses jogos e atravessam outras obras, outros suportes e outras tecnologias.

Anatomy, criado por Kitty Horrorshow, é um videogame que usa da sua apresentação audiovisual, interatividade e da própria relação intrínseca com o computador para tentar capturar as forças da estranheza que perpassam a busca por uma representação que, por definição, é inatingível, ou seja, a cópia nunca alcança a perfeição Ideal. Em *Anatomy*, o jogador está preso em uma casa amargurada, ressentida. Não como uma metonímia dos habitantes, quem ressentido é a própria casa, a própria construção. Ela fala com o jogador através de fitas cassete que, em princípio, discorrem sobre a importância da casa para a sobrevivência do ser

humano, sobre como nenhuma espécie trata suas próprias edificações com tanto esmero e discernimento, que o desejo de que a casa seja sólida e durável contrasta com a fragilidade da vida humana. Monólogos que fazem certas alusões à fenomenologia da casa. Como a construção espelha e corpo humano, os cômodos possuem funções distintas, tais como os órgãos. Os corredores são veias. A sala de estar é o coração. Nesse momento as descrições das fitas lembram os textos de Bachelard, quando ele diz:

Com a imagem da casa, temos um verdadeiro princípio de integração psicológica. [...] Examinada nos horizontes teóricos mais diversos, parece que a imagem da casa se transforma na topografia de nosso ser íntimo. Para dar uma idéia da complexidade da tarefa do psicólogo que estuda a alma humana em suas profundezas (BACHELARD, 2003, p. 20).

Contudo, há outra dimensão subjacente à casa do jogo. Ela não é uma casa. Não representa um corpo. Não foi construída para ser habitada. A casa, em *Anatomy*, é uma casa falsa, feita para abrigar um jogador virtual em um experimento interativo mediado pelo computador. E essa diferença é cada vez mais evidenciada ao longo da do jogo.

Em *Anatomy*, o jogador deve navegar pelos cômodos labirínticos da casa à procura de fitas cassete, que podem ser reproduzidas em um toca-fitas sobre a mesa da cozinha. Navegar pelos escuros cômodos da casa é inquietante. O estranho estilo *lo-fi* e abstrato do jogo dificulta o deslocamento pela casa, mas aproxima as aparências o bastante para percebermos as óbvias semelhanças entre alguns objetos. Sabemos que os móveis são móveis, cadeiras são cadeiras, portas são portas, etc., posto que guardam similitudes imagéticas com suas correspondências conhecidas, mas, ao mesmo tempo, são distintas o bastante para causar intensos níveis de desconforto. Os móveis são parecidos o bastantes com móveis, mas não exatamente, as cadeiras são parecidas o bastante com cadeiras, mas ao mesmo tempo não o são, as portas são parecidas o bastante com portas, mas não o bastante para se passarem por portas. Essas dessemelhanças ressaltam, acima de tudo, que esses objetos não são representações dos objetos reais, mas criações digitais que desconfortam pela vontade de representação, isto é, perceber que neles a vasta diferença supera, e em muito, a semelhança de aparência, causa o desconforto do estranhamento, faz enxergar que, nos ambientes do jogo, os mais banais dos objetos, conhecidos, familiares como a própria casa, são, na verdade, desconhecidos.

Os monólogos da casa, aos poucos, revelam uma desconexão com a imagem que vinha sendo previamente desenhada. A casa começa a ser descrita como pouco confiável. Em um dos monólogos, ela chega a dizer que a ideia de a casa ser o abrigo seguro é apenas um delírio dos psicólogos e psicanalistas. Não esta casa, ela não abriga nada. Essa transição de imagem, que desloca a percepção da casa de tranquilizadora e confortante para inquietante e incerta, culmina durante a reprodução da fita presente no quarto principal. Nesse momento, a casa diz que o quarto, o cômodo do aconchego, não é a mente que sonha, como devaneia o poeta, mas a boca que devora.

Terminada a fala, o jogo fecha automaticamente. Esse acontecimento pode ser lido de várias maneiras. Pode ser o término do jogo, com a casa expulsando o jogador, quando a máquina termina a execução do programa. A casa que vomita o jogador pela boca. Pode também ser um bug, uma falha na execução do programa que ocasionou seu término antecipado. De qualquer maneira, não é claro para o jogador o que significa a finalização repentina do jogo, se é ou não parte da interação. O distinção da natureza desse acontecimento intensifica a estranheza da experiência. O jogador desconhece o estado do jogo, não lhe é informado o progresso, as expectativas, as ações possíveis. *Anatomy* afirma essa incerteza como intensidade dos sentidos que o jogo produz. É uma construção que se origina das potências enunciativas peculiares ao videogame.

Ao se ler um livro, sabe-se quando termina, o próprio volume do exemplar, sua quantidade de páginas, passadas no sentido da leitura, informa o progresso ao longo da obra. Termina-se um livro quando todas as páginas foram passadas. A cada intervalo da leitura, é possível perceber o quanto foi lido e o quanto ainda resta. O formato do livro impresso, com suas páginas sequenciais envoltas pelas capas, cujas orelhas auxiliam a marcação do progresso do leitor, é um indicador do lugar em que o leitor reside em relação ao seu fim. O livro impresso marca um padrão de leitura linear, partindo-se da capa, inicia-se nas páginas que se seguem, avança-se seguindo a ordem linear de leitura em direção às últimas páginas, após as quais se finda a obra. O livro tem íntima relação com a linearidade da linguagem escrita.

Os livros digitais, ou ebooks, de outra maneira, não mantêm uma marcação física do progresso da leitura, embora contenham as séries de analogias características das interfaces digitais. Mesmo não havendo páginas físicas, existem

páginas metafóricas. Representações da correspondência do momento do livro digital em relação a uma hipotética contraparte impressa.

Poderíamos dizer isso também sobre filmes, séries, músicas, etc. Observa-se uma relação existente entre a mídia e a linearidade do formato, que pondera o momento corrente da obra em relação ao seu final. Desde os tempos em que essas mídias eram guardadas em fitas analógicas, tal como em *Anatomy*, nas quais o rolo da película (filme) que armazenava a mídia servia também como métrica do progresso. Acaba o filme quando todo o rolo foi passado. É possível afirmar que o rolo da película faz as vezes das páginas, marcam o quão próximo um dado está em relação ao fim da obra. Mesmo em suas versões digitais, a linha do tempo marca a passagem da reprodução, indica a proporção do fim.

Jogos digitais podem carecer dessa informação. É possível não transparecer ao jogador seu progresso, deixá-lo cego a respeito do fim do jogo. *Anatomy* usa esse desconhecimento como recurso estético, ou melhor, esse recurso astuto, uma espécie de eclipse do estado do jogo, como parte da linguagem narrativa. A cada vez que o jogador reabre o jogo, ele está diferente, mas não se sabe o quão próximo está do fim, quantas versões da casa ainda serão visitadas, quantas fitas podem ser encontradas. Fator que corrobora com o ambiente de incerteza criado pelo jogo.

Ao iniciar outra vez o jogo, logo se nota que a casa não é a mesma. Algo está sutilmente diferente. Os móveis estão suavemente desconectados do chão, as portas e janelas estão discretamente desalinhadas de suas molduras, portas se abrem para revelar outras portas, que somente escondem paredes sólidas. As fitas cassetes parecem existir em formas transitórias, não possuem mais seus formatos retangulares, estão estouradas, invertidas de dentro para fora, para, por uma fração de segundos, voltarem à sua forma original. A casa parece estar corrompida da mesma maneira que programas computacionais se corrompem. Há uma inconsistência nas formas, elas não se conectam, não é possível extrair delas o sentido esperado.

A partir daqui, as fitas revelam monólogos distorcidos. As falas da casa, assim como seu próprio interior, estão quebradas. Em alguns momentos pode-se ouvir palavras soltas, desconexas em meio ao ruído. Essas palavras faziam parte daqueles já ouvidos? É possível. Mas a repetição dos monólogos da casa intensifica sua diferença. Andar pela casa não é mais como era, tampouco é o mesmo ouvir o que ela diz.

Em certos momentos, as falas se tornam mais audíveis. Mas agora, em vez da descrição psicologista das relações entre a casa e o corpo humano, agora ela conta pequenas anedotas. Fala de pessoas, situações. Expressa suas frustrações e fabula sobre como a suposta relação entre ela, a casa, e seus hipotéticos habitantes (incluindo talvez o jogador), é a culpada pela insatisfação da edificação com a sua própria existência.

A casa de *Anatomy* nunca foi uma casa. É o ambiente de um jogo, uma prisão, um narrador, uma pretensa analogia, uma máscara de psicanálise, tudo em simultâneo. Nunca foi, todavia, uma representação. Não pretende ser uma imagem da casa real, ao contrário, escancara a diferença entre si mesma, uma casa falsa, e as casas do mundo conhecido.

Figura 11: Momento em *Anatomy* em que o jogador é instruído sobre onde encontrar a próxima fita de vídeo, na qual está gravada um monólogo da casa. Os erros de digitação, *bugs* e *glitches*, presentes ao longo de toda a experiência, constroem um ambiente de instabilidade e incerteza.



Fonte: <<https://hegelbon.tumblr.com/>>. Acesso em: 02 mar. 2020.

Enfim, esta breve análise procura amarrar o conceito da nova imagem do pensamento às especificidades ostentadas pelo formato do jogo digital, pelas diferenças que o jogo move. É uma perspectiva acerca da não representação em seu desdobramento tecnológico. Entretanto, ainda se faz necessário uma série de esforços para levar adiante as noções do jogo como catalisador da produção afirmativa e os agenciamentos do jogo ideal.

7 O JOGO E A DIFERENÇA

7.1 Considerações sobre os jogos

Espera-se que as análises elaboradas ao longo deste trabalho contribuam para uma perspectiva outra acerca da leitura dos jogos e videogames em face do complexo campo digital e suas relações rizomáticas com o *socius*. Por mais prolíficos e diversos que sejam os debates a respeito das expressões da tecnologia e suas possíveis manifestações como linha de fuga, como vertentes alternativas de enunciação no mundo contemporâneo, almeja-se que este trabalho traga visões singulares que agreguem e adensem as junções entre a filosofia e os jogos, bem como aproximem os jogos das demais criações e formas de expressão. Contudo, sabemos que uma aproximação dos jogos com a literatura e as outras artes não é o suficiente para garantir aos jogos os valores simbólicos e culturais inerentes a uma prática tão ubíqua nas sociedades. Ian Bogost aponta que

[...] o crescimento dos videogames como uma mídia legitimada requer mais do que comparações com outras mídias. [...] o progresso criativo por parte da comunidade de desenvolvedores e progresso crítico por parte das comunidades acadêmicas e jornalísticas requer um conhecimento mais profundo de como os jogos funcionam – precisamente como eles fazem aquilo que fazem para que sejam considerados artefatos culturais (BOGOST, 2007, p. viii; tradução livre).

Dessa maneira, o estudo dos jogos como intensidade expressiva passa por uma tarefa múltipla. É preciso o reconhecimento daquilo que os jogos fazem em sua singularidade, como se enuncia pelos jogos e unicamente por eles, identificar aquelas forças que conferem aos jogos sua univocidade, suas peculiaridades expressivas. Adirão daí as relações rizomáticas com as outras experiências, outras artes, outras linhas de fuga. Os agenciamentos de sentido que se darão pelas aproximações com outras obras e outras mídias. Na corrente do pensamento deleuziano, não se pode pensar determinado objeto sem pensar suas relações, posto que são elas que atrelam intensidade às forças em cena. Por isso, o esforço feito na direção de estabelecer deslizamentos entre jogos e outras áreas. Por mais que sejam parciais para o exame do jogo em si, são centrais para a crítica dos efeitos do jogo, que é o que se buscou com a presente pesquisa: articular as linguagens filosófica e literária a fim de propor uma crítica do jogo, uma análise do jogo em suas complexidades.

Incumbem às outras áreas, exteriores à criação do jogo propriamente, o papel de elaborar um ferramental analítico e conceitual que auxilie nas compreensões do jogo e seus afetos. Assim, recobrando o conceito deleuziano do jogo ideal, que foi endereçado recorrentemente ao longo da pesquisa, é necessário pensar os agenciamentos do jogo ideal, as emergências da relação jogo-ideia. Uma proposição que é ludológica, filosófica e ontológica. Ludológica por abordar o jogo em suas diferentes facetas culturais, estruturais e funcionais. É também filosófica, por abordar a questão da Ideia e as relações dela com o jogo. Por fim, é ontológica pela sustentação do jogo-ideal, um agenciamento jogo-pensamento. Apesar de existir apenas em pensamento, não é, de forma alguma, a oposição ao jogo, seu negativo, mas uma afirmação das potências do jogo no pensamento. O jogo enquanto pensamento.

Pensar o jogo enquanto jogo ideal é considerar sua existência múltipla, sua presença na contemporaneidade, a pleora de variáveis que se alinham em sua emergência. É o jogo como produto, nos variados sentidos de produto. É produto por ser resultado de um processo de criação desejante, manifestação dos excessos afirmativos, das potências, daquilo que surge como positivo das relações, isto é, é produto por se tratar de produção. Também é produto no sentido mercantilista, é uma cifra de valor financeiro cuja troca dar-se-á pela compra, normatizada em um sistema econômico, o que acaba por cercear o produto em suas condições capitalistas de produção, regimes de trabalho, marketing, leis de oferta e procura, mais valia, etc. Fatores já avaliados longamente por autores, como Benjamin, Adorno, Lipovetsky e Bourdieu, que apontam para uma nova organização vigente no comércio de bens culturais (produtos da indústria cultural), que jogam com seus valores econômicos, simbólicos e artísticos ao longo do tempo. Tais valores não se hierarquizam estaticamente, mas se alternam, se movimentam e coexistem em uma perpétua tensão não resolvida. É o capital simbólico que se atualiza como capital econômico, uma vez que uma obra ganha o *status* de clássico e passa a fazer parte do cânone. É o valor econômico que desaparece tão logo o acelerado ciclo de consumo e descarte de uma obra chega a seu término, não lhe restando qualquer valor simbólico. É uma criação cujo fracasso comercial é compreendido como uma retumbante desgraça financeira, até que, anos depois, os iconoclastas, arautos das cifras do capital simbólico, resgatam os sentidos latentes de uma obra desprezada no tempo e essas novas leituras se desdobram numa ressurgência das capacidades econômicas

daquilo. Enfim, no mundo da indústria cultural, no qual existem nossos jogos, as percepções dos valores, inclusive dos valores artísticos, são notadamente voláteis. É um infinito jogo dos valores do jogo.

Reconhecer esse terreno múltiplo é de primazia para uma leitura do jogo como expressão da diferença. Videogames só existem como resultado de uma dispersão da tecnologia digital e são, portanto, efeitos colaterais do desenvolvimentismo tecnológico característico do sistema capitalista. O que não nega, de maneira alguma, as potências expressivas do jogo nem seu caráter imanente e afirmativo. Pensar a diferença é pensar a multiplicidade, o que inclui a multiplicidade de sentidos, por vezes conflitantes, dentro dos quais se dá a existência do jogo. É da decorrência do múltiplo que o jogo expressa suas singularidades.

7.2 O jogo ideal

Voltemos ao jogo ideal. Nele o ideal remete à Ideia platônica, mas partindo, porém, de uma reversão do platonismo, como propõe Deleuze em *A lógica do sentido* (2000, p. 259). A ideia deleuziana não pressupõe a pureza do pensamento, como sugere o pensamento grego. Não existe uma noção do pensamento puro, da Verdade enquanto conceito, que só se realiza em um plano não físico, incorpóreo. A ideia, aqui, presente no conceito do jogo ideal, é uma ideia que existe apenas em pensamento, mas não por isso é mais correta, mais pura, mais próxima da perfeição, da representação mais correta. Ela é diferente por existir apenas no pensamento e isso lhe confere características outras, só possíveis no pensamento. Não por aproximar o jogo da verdade, posto que tal verdade sequer existe, mas por aproximar o jogo do pensamento e por isso criar um jogo outro. Um jogo que, por não ser possível fora do pensamento, se difere de todos os jogos conhecidos.

Contudo, um jogo ideal, que só existe em pensamento, não poderia ser jogado em tabuleiro, com cartas, em um dispositivo eletrônico. Ainda assim, um jogo ideal não é um jogo impossível, mas aponta para um dos paradoxos centrais nas discussões aqui propostas. Para que desprender energias em um exercício de pensamento que é, já em sua origem, irrealizável? Ora, que o jogo ideal exista apenas no pensamento não o exclui de relações múltiplas com as demais facetas da experiência humana. Um jogo ideal irá emergir no pensamento a partir de construções do *socius*, de manifestações desejanter, das vivências afirmativas, do campo de imanência, de modo que um jogo ideal será o advento pensante de uma

experiência outra de jogo. O que se propõe aqui é que um jogo ideal pode ser catalisador de uma experiência iniciada por um jogo conhecido.

É importante, entretanto, marcar o distanciamento de uma noção dialética do jogo. Não se trata do binarismo oposto entre jogo ideal e jogo conhecido, mas de uma mistura intensiva entre o conhecido e o pensado, sempre fora da pureza platônica e da trivialidade do sensível. O jogo ideal se dá pelo conhecido que, logo, é ideal em certa medida.

Por isso, frisa-se mais uma vez: o jogo ideal não é a contradição do jogo mundano, seu reflexo no mundo das ideias, não é a sua realização perfeita, mas sim a experiência de pensamento possibilitada pelo jogo conhecido. Tais perspectivas são caríssimas ao pensamento deleuze-guattariano, principalmente onde se propõe a reversão do platonismo. A busca pela Verdade já foi abolida. A metafísica existe apenas como vontade negativa no plano de imanência.

A imanência é o plano-superfície das misturas, das relações. Assim como foi proposto ao longo desta pesquisa, um esforço experimental na direção de estabelecer relações, filosofia-jogo, literatura-tecnologia, jogo-literatura. E dessa multiplicidade de áreas fazer advir novos sentidos ostentados pelos jogos e pela nossa relação com esses jogos.

7.3 Diferença e simulacro, pensar os jogos

Como descreve o subtítulo deste trabalho: “Diferença, videogames e simulacro”, buscou-se colocar o jogo entre conceitos, buscar os agenciamentos, linhas de fuga, sentidos e paradoxos pertinentes a essas relações. O arsenal conceitual do qual dispõe a filosofia auxilia o diálogo a respeito dos problemas que tangenciam os jogos e seus múltiplos efeitos no *socius*, cartografar o que se dá nos espaços em torno do jogo, quando enveredando pelas potências dos conceitos.

Jogar com a diferença é buscar as singulares maneiras pelas quais o jogo expressa variados afectos, dá voz a distintos modos de ser e existir, demonstra o infinito a partir dos limitados pressupostos que compõem a estrutura do jogo. Um jogo que faz ver novas possibilidades. Uma experiência de jogo que pode ser uma experiência de arte.

O conceito do simulacro goza de vasta atenção nas discussões filosóficas e seus desdobramentos são bastante produtivos para o exame dos jogos e a problematização da análise dos jogos como representação. O simulacro, a imagem

sem semelhança, manifesta a diferença na medida em que anula sua relação com um representado, ou seja, a imagem não mais carrega um valor pautado pela ordem da semelhança. Portanto, está posta a relação constitutiva entre a diferença e o simulacro. A primeira trata a multiplicidade, o segundo instancia a primeira ao realizar uma imagem que não é nada além de si própria e seus sentidos lhes são externos.

Pôr o videogame entre a diferença e o simulacro é indagar de quais maneiras o pressuposto da representação, isto é, a ideia de que as imagens do jogo são uma imitação de uma verdade de fora, prejudica e reduz as potencialidades expressivas do videogame, e o quanto se expandiria o jogo dos sentidos, uma vez que os próprios jogos estivessem livres para significar por si mesmos. Questionar a representação é problematizar a cifra dos jogos enquanto imitação de uma realidade que lhes é externa, é propor que o sentido do jogo é outro que não a mimese.

O esforço de se conceituar um jogo como simulacro de forma alguma exime o caráter assimilador dos jogos, que emergem em um plano múltiplo, sendo em simultâneo, porém, em distintas intensidades, simulacro e simulação. Com o auxílio de Baudrillard, que cunha um conceitual que discute o caráter elusivo das imagens, viu-se que determinadas imagens, chamadas de simulações, fingem ter algo que não possuem; no que interessa a esta pesquisa, fingem possuir uma verdade, uma relação concreta com um “real” que existe apenas fora da imagem.

O simulacro baudrillardiano, integrante de seu emblemático livro *Simulacros e simulação* (1991), é a imagem sem fundo, ou seja, construída desprovida de um embasamento relacional com uma realidade. Como comentamos, o conceito do simulacro se desloca pela temporalidade filosófica. Parte de uma cópia mal feita, para o pensamento grego platônico, e é acelerada até grandes velocidades a ponto de desfazer qualquer relação representativa que porventura possuísse com um suposto original. O que culmina na releitura de Deleuze e Baudrillard, autores para os quais o simulacro não possui semelhança (Deleuze) e precede o modelo (Baudrillard). Não se criam mais semelhanças, criam-se simulacros. E é nesse sentido que a leitura dos jogos sob as lentes da filosofia pode ser extremamente proveitosa.

O jogo simulacro não é criado como imitação do real, mas como uma outra coisa, que é também seu próprio jogo de sentidos. Esse pensamento filosófico demanda a consideração das contradições e conflitos inerentes à indústria cultural e à ubiquidade da tecnologia digital, mesmo enquanto máquina de expressão artística.

Não se trata de apontar para a busca por uma hegemonia narrativa. Não se quer afirmar que as potências do videogame sobrepujam suas dimensões alienadoras e capitalistas, tampouco se pretende dizer que as dimensões mercantilistas e assimiladoras dos jogos acabam por anular ou menosprezar as possibilidades expressivas latentes. A saída, complexa e incômoda, é reconhecer que a existência do jogo só se dá mediante o conflito, a contradição e o paradoxo. A insistência pelo sentido afirmativo se passa sob as tensões de forças que jamais se resolvem.

A reflexão filosófica acerca dos jogos e videogames atravessa uma aproximação do lúdico com outras formas de produção que ostentam fortunas críticas mais vastas, a fim de que as contribuições para o debate filosófico sejam mais diversas e profundas. Procurou-se, neste estudo, trazer associações entre os jogos e a literatura, na expectativa de mostrar que os agenciamentos experienciados nas belas artes se complementam, intensificam-se e se diferenciam quando territorializados no espaço do jogo. Se, por exemplo, Kafka descreve situações burocráticas que subjagam os personagens, tamanha a complicação e obscurantismo dos sistemas vigentes em suas ficções, descreve máquinas ricamente detalhadas, cujas mecânicas complementam organizações sociais igualmente estranhas, o jogo possibilita um exame interativo desses sistemas. Permite experimentar os efeitos resultantes das ações. Embora seja reducionista e ultimamente ainda binário, as idiossincrasias do jogo e o videogame complementam o discurso artístico contemporâneo, ao apresentar novas possibilidades expressivas perante o aparato tecnológico.

O jogo constrói e atualiza suas próprias linguagens, como argumenta Ian Bogost. Linhas de enunciação que lhes são peculiares e que possibilitam a expressão através da atividade lúdica. Essas novas linguagens são as forças menores que realizam as virtudes afirmativas do jogo. Pela perspectiva de um jogo ideal, jogar é produzir. Produzir, inclusive, linguagem e sentido. Tais linguagens, insistências menores, fazem frente às torrentes homogêneas da comunicação que triunfam no mundo utilitário. Por vezes, a força dessas linguagens menores se intensifica. Vemos a dispersão e polarização de recursos, estruturas e linguagens que outrora eram reservados a aplicações periféricas. O capital, o Estado, a propaganda, ou qualquer outra força assimiladora se apropria dos recursos experimentais da expressão menor, e fazem deles suas novas vozes. Nesse ponto, ocorre uma assimilação. Aquilo que era expressão menor se faz recurso comunicacional em larga escala. Anula os devires, necessariamente menores, inerentes à diferença. Em conflito contra a

assimilação, buscam-se outros recursos, outras produções, outras linguagens. Apropria-se delas como diferença, como expressão menor.

E assim se retorna ao ciclo da apropriação múltipla. O digital se apropria de formas periféricas de expressão menor, o capital se apropria dessas mesmas formas em um processo de assimilação e filtra delas suas diferenças, demandando a busca por outras menoridades que serão também subsequentemente assimiladas.

Compreender a assimilação múltipla e seus processos é importante para posicionarmos o jogo na cartografia do debate digital e fugirmos dos falsos problemas e falsas questões. Jogo é arte? Jogo é cultura? Jogo é qualquer palavra de força que legitime sua existência como prática social valorosa? Essas são indagações cujas saídas não interessam à abordagem aqui proposta. Julgar como sendo ou não sendo arte, sendo ou não sendo cultura só serve para criar disposições dialéticas, reducionistas, retomadas da clássica oposição entre sagrado e profano, entre puro e impuro, o que vale e o que não vale. Em outras palavras, retomar o platonismo.

Deve-se, por isso, continuar no esforço por abordagens intensivas, isto é, que tratem das intensidades. Em que medida as forças em ação no jogo possuem qualidades artísticas? Em quais circunstâncias a expressão por meio do videogame é uma linha de fuga para a assimilação? Como jogar demonstra uma potência criativa afirmativa? Algumas direções foram apontadas ao longo deste trabalho.

Contudo, não se pretende concluir ou responder às questões que permeiam as antiquíssimas tensões entre arte e técnica. Permanecem abertas as discussões deste trabalho, o campo da tecnologia, bem como da expressão no meio digital, é móvel, intenso e diverso. Tais problemáticas necessitam sim de mais escrutínio. Mais textos, mais críticas, mais análises, mais jogos. Os esforços precisam aglomerar-se na produção. E que esses excessos, origens da produção do desejo, apontem para as pequenas resistências, das quais tanto carecemos. Formas menores de ser, pensar e existir. Façamos amplas insistências no sentido de uma produção e de uma expressão no meio digital que sirva como alternativa para ele mesmo, uma alternativa para a compulsão, para o pragmatismo. A precarização das relações é facilitada pela proliferação dos dispositivos computacionais, que, a despeito de sua condição pretensamente estéril, escondem um ideário capitalista assimilador. Que possamos, neste e em outros contextos, produzir a diferença.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Carlos Drummond de. A máquina do mundo. In: _____. **Claro enigma**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.
- AUGÉ, Marc. **Não-lugares**: introdução a uma antropologia da supermodernidade. Campinas: Papirus, 2012.
- BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- BARTHES, Roland. **O império dos signos**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulations**. New York: Semiotext[e], 1983.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.
- BAUDRILLARD, Jean. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- BENJAMIN, Walter. Franz Kafka – On the twentieth anniversary of his death. In: _____. **Selected Writings**, Vol. 2. Cambridge, US-MA: Harvard University Press, 1999. p. 795-818.
- BOGOST, Ian. **Persuasive games**: the expressive power of videogames. Cambridge, US-MA: The MIT Press, 2007.
- BORGES, Jorge Luis. **A universal history of infamy**. London, UK: Middlesex; Penguin Books, 1975.
- BORGES, Jorge Luis. O jardim de veredas que se bifurcam. In: _____. **Obras Completas**. Volume I. Rio de Janeiro: Editora Globo, 1998.
- BOURDIEU, Pierre. **As regras da arte**: gênese e estrutura do campo literário. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.
- CRAWFORD, Chris. **The art of computer game design**. California: Osborne/McGraw-Hill, 1984.
- CREMIN, Colin. **Exploring videogames with Deleuze and Guattari**: towards an affective theory of form. London: Routledge, 2015.
- DANIELEWSKI, Mark Z. **House of leaves**. Toronto, CA: Random House, 2000.
- DELEUZE, Gilles. **Francis Bacon: a lógica da sensação**. [Tradução de: Deleuze, Gilles (1981) Francis Bacon: *Logique de la sensation*. Paris: Aux Éditions de la Différence, 1981, por Silvio Ferraz e Annita Costa Malufe – sem revisão]. Disponível em: <<http://conexoesclinicas.com.br/wp-content/uploads/2015/12/deleuze-francis-bacon-logica-da-sensacao-1.pdf>>. Acesso em: 1º mar. 2020.
- DELEUZE, Gilles. **A lógica do sentido**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- DELEUZE, Gilles. **A ilha deserta e outros textos**. São Paulo: Iluminuras, 2004.

- DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo**. São Paulo: Editora 34, 2012.
- DELEUZE, Gilles. **Conversações**. São Paulo: Editora 34, 2013.
- DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição**. São Paulo: Paz e Terra, 2018a.
- DELEUZE, Gilles. **Nietzsche e a Filosofia**. Editora N-1: São Paulo, 2018b.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é a Filosofia?** Rio de Janeiro: Editora 34. 1992.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O Anti-Édipo**. São Paulo: Editora 34, 2010.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2**. Editora 34: São Paulo, 2011.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Kafka: por uma literatura menor**. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.
- FELÍCIO, Vera Lúcia. **A Imaginação simbólica nos quatro elementos bachelardianos**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo. 1994.
- FLORES, Luis Felipe Baêta Neves. Na zona do agrião. Sobre algumas mensagens ideológicas do futebol. In: DAMATTA, Roberto. **Universo do futebol: esporte e sociedade brasileira**. Rio de Janeiro: Pinakotheke, 1982.
- FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume Editora. 2008.
- FOUCAULT, Michel. **Isto não é um cachimbo**. São Paulo: Paz e Terra, 2016.
- GIDDINGS, Seth. Dionysiac machines: videogames and the triumph of the simulacra. **Convergence** v. 13, n. 4, p. 417-431, 2007.
- GOGOL, Nikolai. **O retrato**. São Paulo: LP&M Edições, 2012.
- GRAY, Peter. A brief history of education. **Psychology Today**, 2008. Disponível em: <<https://www.psychologytoday.com/us/blog/freedom-learn/200808/brief-history-education>>. Acesso em: 10 abr. 2018.
- GUATTARI, Félix. **As três ecologias**. Campinas: Papirus, 2012.
- HAN, Byung-Chul. **A sociedade do cansaço**. Petrópolis: Vozes. 2017.
- HEIDEGGER, Martin. A questão da técnica. **Scientia e Studia**, São Paulo, v. 5, n. 3, p. 375-98, 2007.
- HELLER-ROAZEN, Daniel. **Escolalias: sobre o esquecimento das línguas**. Campinas: Editora da Unicamp. 2010.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- HUME, David. **A treatise of human nature**. Oxford, UK: Clarendon Press, 1986.

- KAFKA, Franz. **Um médico rural**. São Paulo: São Paulo: Brasiliense, 1994.
- KAFKA, Franz. **O veredicto / Na colônia penal**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
- LEMINSKI, Paulo. **A hora da lâmina**. Londrina: Grafatório, 2017.
- LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.
- LISPECTOR, Clarice. **A Paixão Segundo GH**. Rocco: Rio de Janeiro. 1998.
- NIETZSCHE, Friedrich. **Além do Bem e do Mal** ou Prelúdio de uma filosofia do futuro. Curitiba: Hemus, 2001.
- NIETZSCHE, Friedrich. **Assim falou Zaratustra**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.
- NIETZSCHE, Friedrich. **Genealogia da moral: uma polêmica**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- PELBART, Peter Pál. O jogo no mundo. In: LINS, Daniel; GIL, José. **Nietzsche Deleuze: jogo e música**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.
- PLATÃO. **Apologia de Sócrates**. Tradução por Maria Lacerda de Souza, 2017. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/270801/mod_resource/content/1/platao%20apologia%20de%20socrates.pdf>. Acesso em: 16 fev. 2019.
- SAER, Juan José. **El enteado**. Buenos Aires: Seix Barral, 2002.
- SÆTRA, Henrik Skaug. Science as a vocation in the Era of Big Data: the philosophy of science behind Big Data and humanity's continued part in Science. **Integrative Psychological Behavioral Science**. n. 52, p. 508-522, 2018. Disponível em: <<https://doi.org/10.1007/s12124-018-9447-5>>. Acesso em: 1º mar. 2020.
- SANTIAGO, Silviano. **Glossário de Derrida**. Rio de Janeiro: Francisco Alves Editora, 1976.
- SOUZA, Marcos Fernandes Ferreira de. **Computadores e sociedade: da filosofia às linguagens de programação**. Curitiba: Intersaberes, 2016.
- SPINOZA, Baruch. **Complete Works**. Indianapolis, US-IN: Hackett Publishing, 2002.
- STENGERS, Isabelle. **No tempo das catástrofes – resistir à barbárie que se aproxima**. São Paulo: Cosac Naify, 2015.
- WELLBERY, David E. Prefácio. In: KITTLER, Friedrich. **Discourse networks 1800/1900**. Palo Alto, US-CA: Stanford University Press, 1990. p. vii-xxxiii.