

2 O espírito lúdico

Como docentes do curso de Design da PUC-Rio, temos observado um fluxo constante e crescente de alunos interessados em trabalhar com a produção de jogos. Entendemos que esta demanda não se justifica apenas pelo reflexo do próspero cenário internacional da indústria de entretenimento – na qual os jogos digitais representam o setor mais lucrativo – mas também por uma configuração biocultural³ que constitui nossa realidade enquanto indivíduos e sociedade. Através desta segunda perspectiva, seria possível explicar o desejo de nossos alunos em aprender a projetar jogos?

Para responder a esta questão, argumentaremos que tal desejo tem sua origem no que estamos chamando de *espírito lúdico*. Em referência ao termo usado pelo historiador holandês Johan Huizinga em *Homo Ludens* (2001), o espírito lúdico aqui referido não é propriamente divino, ou sagrado – como a palavra “espírito” induz – nem cartesiano – sinônimo de mente, racional. Huizinga assume que a natureza humana está além da razão e da lógica, portanto supralógica, recorrendo assim a um “espírito” para quebrar, nas suas palavras, com “o determinismo absoluto do cosmos” (Huizinga, 2001, p. 6). Esta crítica ao excesso de “cientificismo”, da busca por explicações racionais, empiricamente demonstráveis e universalmente inquestionáveis – que acarretou a dicotomia epistemológica entre a mente e o corpo – também se faz presente neste capítulo. Por outro lado, assumir que o espírito lúdico e suas manifestações – como os jogos, por exemplo – são essencialmente imateriais já foi apontado por autores posteriores, entre eles Roger Caillois (2001) e Brian Sutton-Smith (2001), como um equívoco. Em nossa apropriação, o espírito lúdico é incorporado e situado,

3 Para Jack David Eller (2016), o ser biocultural se dá pela união de nossa biologia com nossa cultura, no sentido que a primeira possibilita a segunda.

ou seja, tem corpo e está acoplado ao seu ambiente; é fruto da natureza, mas particularmente da dos seres vivos animados, humanos e não-humanos;⁴ não é sagrado, mas continua ontologicamente ambíguo; é visto como uma força em movimento, em conflito, esteticamente motivada em ao mesmo tempo criar e destruir.

Os conceitos de movimento e conflito são centrais para esta exposição teórica inicial. Hans-Georg Gadamer (2013) ao fazer, primeiramente, uma análise metafórica do jogar (*play*), escreve que ao empregarmos o termo nos referimos a um movimento de ir-e-vir⁵ (*ibid.*, p. 108), como “jogo de luz”, “jogo de forças” ou “jogo de palavras”. “Movimento de ir-e-vir”, continua, “que não está atrelado a qualquer objetivo que o trará ao fim. (...) Ele se renova em repetição constante”⁶ (*ibid.*, p. 108). Diante deste contexto podemos dizer que o espírito lúdico “joga” e “brinca”, pois está em constante movimento entre estados. É importante ressaltar também que, para nossos fins, o ato de jogar é visto como uma ação que pertence a um repertório de muitas outras ações permitidas pelo corpo e pelo ambiente no qual está situado. É o espírito lúdico que conduz e envia uma ação para uma ação de jogo – para o jogar.

A apropriação de Caillois dos termos *paidia* e *ludus* nos permite continuar a exploração do movimento e conflito do espírito lúdico. *Paidia*, etimologicamente derivado da palavra em grego antigo que significa criança (*paîs*), é a manifestação espontânea do “instinto de jogar” (CAILLOIS, 2001) – neste contexto, interpretado como sinônimo de espírito lúdico; representa nossa fantasia descontrolada, nossa necessidade em sermos a causa de algo – assumindo controle e podendo parar à vontade – e do prazer que este processo nos traz; resumindo, é “[quando a] distração (brincadeira), turbulência, improvisação livre e diversão despreocupada são dominantes”⁷ (CAIL-

4 Os seres vivos não-humanos também são conhecidos como “animais”. Porém, neste contexto eles também são racionais, ao contrário do entendimento de Huizinga. Assim, podemos entender que Huizinga classificava o ato de jogar como irracional justamente por considerar que os animais, seres que também jogam, são irracionais.

5 “*To-and-fro movement*” no original. Tradução dos pesquisadores.

6 “*To-and-fro movement that is not tied to any goal that would bring it to an end. (...) [I]t renews itself in constant repetition*” no original. Tradução dos pesquisadores.

7 “*Diversion, turbulence, free improvisation, and carefree gaiety is dominant*” no original. Tradução dos pesquisadores.

LOIS, 2001, p. 13). *Ludus*, originalmente empregado no latim como escola e jogo, se refere ao ato de disciplinar a *paidia*; “se relaciona ao desejo primitivo de encontrar distração e divertimento em obstáculos arbitrários e perpetuamente recorrentes”⁸ (CAILLOIS, 2001, pp. 32–33); é “[quando há a] crescente tendência em atar essa [alegria e exuberância impulsiva] com convenções arbitrárias, imperativas e intencionalmente entediantes, em opô-la ainda mais ao praticar incessantemente os mais constrangedores truques para manter os efeitos desejados na incerteza”⁹ (CAILLOIS, 2001, p. 13).

Assim, entendemos que o espírito lúdico brinca entre o *paidia* e o *ludus* – a fantasia descontrolada e a disciplina, a destruição e a criação. É precisamente por meio deste movimento elástico que é possível interagirmos com nosso ambiente e com nossos pares. Construimos ludicamente nossa civilização, nossos ritos, nossas artes, nossa cultura.

Huizinga (2001) sugere que a relação entre jogos e cultura não coloca o primeiro como uma situação anterior, evolutivamente falando, a todas as outras atividades humanas, ou seja, os jogos não surgiram “antes” de algo que mais tarde veio a ser o que chamamos de cultura. O autor observa que a civilização humana foi historicamente acompanhada e marcada pelos jogos e pelo ato de jogar:

O espírito de competição lúdica, enquanto impulso social, é mais antigo que a cultura, e a própria vida está toda penetrada por ele, como por um verdadeiro fermento. O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontraram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocrática eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo. Não quer isto dizer que ela nasce *do* jogo, como um recém-nascido se separa do corpo da mãe. Ela surge *no* jogo, e *enquanto* jogo, para nunca mais perder esse caráter.

HUIZINGA, 2001, p. 193, grifos no original

8 “Relates to the primitive desire to find diversion and amusement in arbitrary, perpetually recurrent obstacles” no original. Tradução dos pesquisadores.

9 “There is a growing tendency to bind it with arbitrary, imperative, and purposely tedious conventions, to oppose it still more by ceaselessly practicing the most embarrassing chicanery upon it, in order to make it more uncertain of attaining its desired effect” no original. Tradução dos pesquisadores.

Nossos hábitos, comportamentos, atividades e manifestações criadoras, mais tarde disciplinados e institucionalizados, são fruto de nossa faculdade de designar, que é, por natureza, lúdica. Esta *facultas ludendus* constrói um mundo poético, paralelo ao mundo natural, por meio de uma linguagem que não é a das palavras, mas das performances – no amplo sentido da palavra. É transitando entres estes mundos – as leis da Natureza e as leis dos Homens – tensionado entre a matéria e o abstrato, que emerge, usando os termos de Huizinga, o “espírito fantasista” – ou espírito lúdico.

O espírito lúdico que estamos definindo reside nos seres *bioculturais*. Segundo o antropólogo Jack David Eller (2016), nossas características físicas – biológicas – possibilitam a cultura – nossa habilidade incorporada de fazer coisas. Esta condição reafirma a tensão entre a matéria – o corpo, nossa biologia – e o abstrato – nossa linguagem, cultura – na qual se equilibra o espírito lúdico. Porém, seria um equívoco considerar que ambos os mundos não se influenciam mutuamente, afinal, o que pretendemos esclarecer é que a tensão cria um movimento, um ciclo de reciprocidade onde a natureza dá origem e inspiração às ideias, e estas interagem com a natureza através do fazer, transformando-se no que Eller chama de coisas (que eventualmente são enculturadas). Pensadores como William James e John Dewey forneceram a base filosófica para aproximar o corpo (matéria) da mente (abstrato), rompendo com o pensamento dualista cartesiano que dominou as origens da ciência moderna. Ao associarem a origem das emoções e construção de significado ao corpo, portanto não mais construções puramente lógicas, eles incorporaram – no sentido de dar um corpo à mente – e situaram espaçotemporalmente o Homem. Autores mais recentes, como Mark Johnson (2007), desfrutando dos avanços da ciência cognitiva, já apresentam fundamentação empírica para as teorias de James e Dewey. Johnson defende que nossa atribuição de significado,¹⁰ antes tida como um processo puramente mental, na realidade tem origem nas sensações,¹¹ ligadas aos nossos sentidos corporais. Desta forma, nossa

10 “*Meaning-making*” no original. Tradução dos pesquisadores.

11 “*Feelings*” no original. Tradução dos pesquisadores.

construção simbólica do mundo está intimamente ligada às respostas do nosso corpo diante do ambiente no qual se encontra.

Em um esforço para compreendermos as características deste espírito lúdico, iniciaremos com a retomada da citação de Huizinga (2001), onde afirma que a sociedade é impulsionada por um espírito competitivo. Tal constatação não pode ser menosprezada, pois é o ponto central de sua teoria e a primeira qualidade do espírito lúdico a ser destacada: é *competitivo*, agonístico. Ao afirmar que a civilização e a cultura têm suas raízes na competição, mesmo quando se manifesta enquanto ritual ou evento festivo, o autor apresenta o jogar como uma “força civilizadora”: “A verdadeira civilização não pode existir sem um certo elemento lúdico (...). [Ela] sempre será um jogo governado por certas regras, e (...) sempre exigirá o espírito esportivo, a capacidade de *fair play*” (HUIZINGA, 2001, p. 234). São as regras, que possibilitam o *fair play*, a essência desta força, pois o jogar “cria ordem e é ordem” (*ibid.*, p. 13). Quando as regras passam a fazer parte do ato de jogar, se transformam em parte da cultura, virmos instituições, constroem as hierarquias sociais e consolidam os valores intelectuais e morais da civilização (CAILLOIS, 2001; SUTTON-SMITH, 2001). Victor Turner (1977) complementa o pensamento de Huizinga ao argumentar que a competição lúdica é uma forma menos drástica do que o combate para resolver os conflitos internos e externos das civilizações. Através das regras, esta força controla nossos instintos primitivos, ou “impulso agonístico ancestral”¹² (HUIZINGA, 1972), para que não retrocedamos ao domínio do irracional. Neste contexto, o espírito lúdico, dotado de competitividade, tem a ousadia para subverter o equilíbrio das forças sociais estabelecidas. Brinca com o caos irracional e a ordem racional em busca de influência. Ele sente prazer na tensão que as incertezas sobre o resultado final do conflito proporcionam, pois sabe que pode construir uma nova hierarquia.

É a partir deste último ponto que podemos encontrar a segunda qualidade do espírito lúdico: é *alegre*, extático. As regras são deliberadamente construídas para garantir a imprevisibilidade dos resultados do jogo e permitir aos participantes que ajam

12 “*Ancient agonistic impulse*” no original. Tradução dos pesquisadores.

livre e criativamente dentro dos limites permitidos. Friedrich Schiller (2010) e depois dele Caillois (2001), argumentam que esta liberdade de escolhas, ou latitude, é responsável, ao menos parcialmente, pelo prazer que o ato de jogar proporciona. Mais uma vez temos um movimento, este tensionado pelo que “é permitido” e “não é permitido”, friccionando os impulsos destruidores das ações proibidas e falíveis com a esperança da interpretação inventiva e efetiva das regras. É por conta deste movimento que Caillois (2001) estima tanto a imprevisibilidade do jogar: “Não se joga porque ganhar é garantido. O prazer do jogar é inseparável do risco de perder”¹³ (CAILLOIS, 2001, p. 173). Já Brian Sutton-Smith (2001) enxerga outro movimento, o que chama de “dialética lúdica”¹⁴ e ela tem origem na tensão binária entre nossas referências mundanas e as que são por nós apropriadas e estilizadas. De acordo com o autor, o jogar é uma novidade, mas que começa como uma incongruência, ou seja, uma repentina e momentânea ruptura de comportamento que representa uma estilização, caricatura do comportamento ordinário; no decorrer da experiência, a surpresa – ou estranhamento – pela novidade dá lugar à satisfação em estabelecer uma realidade separada formada por tais incongruências; sucessivamente, cada ação se constrói a partir da anterior, por mais absurda que seja, e o prazer aflora desta dialética performática, desta linguagem do jogar. Portanto, o espírito lúdico encontra prazer e alegria ao transitar entre o mundo poético e o mundo natural, pois a condição de existência do primeiro está vinculada tanto à imprevisibilidade de seu momento de criação, quanto à de sua destruição. De todas as maneiras, ambos os atos são livres.

O espírito lúdico é um espírito *livre*. Esta terceira qualidade permite que tenha o livre arbítrio para adotar, ou não, as regras e assim mantê-las sob condição de efêmeras, passageiras. Apesar de Huizinga (1972; 2001) e Caillois (2001) exaltarem a força civilizadora do jogar em um esforço para legitimá-lo, ambos observam a ameaça que tal processo de enculturação impõe. Ao deliberarem sobre a instituição do esporte

13 “For one does not play to win as a sure thing. The pleasure of the game is inseparable from the risk of losing” do original. Tradução dos pesquisadores.

14 “Ludic dialectic” no original. Tradução dos pesquisadores.

– competições civilizadas – e o surgimento do atleta profissional, apontam que seu envolvimento não é mais espontâneo, pois está refém da própria instituição e seus ritos cíclicos de exibição, portanto ele não está jogando. “O espírito do profissional”, escreve Huizinga, “não é mais o espírito lúdico, pois lhe falta a espontaneidade, a despreocupação” (2001, p. 219). A diferença entre “distração” e “obrigação” depende da presença, ou não, da liberdade e mudar de uma situação para a outra é precisamente o que este ímpeto inato permite. Seguindo a corrente naturalista previamente estabelecida e adotada, concordamos com Johnson (2007) que a liberdade – originada no corpo-mente¹⁵ – visa a autotransformação, ou seja, oferece um impulso para a transformação de uma situação. Sendo assim, quando nossas necessidades mais básicas são satisfeitas – seja através do comer, dormir ou transar – temos a capacidade de nos engajarmos em atividades dispensáveis e supérfluas. Provido de liberdade, o espírito lúdico consegue transformar suas necessidades em possibilidades, uma latitude prazerosa de opções que transcendem sua animalidade e o elevam para uma situação de despreocupação temporária.

O espírito lúdico é *frívolo*, despreocupado. Ao construir seu mundo poético, se distancia da urgência e seriedade que suas necessidades biológicas e sociais impõem. Cria um espaço invertido e até mesmo trivial. Estabelece uma tensão com as Leis, pois quanto mais frívolo, mais se transcende à ordem (SUTTON-SMITH, 2001). Isso não implica necessariamente na ausência de seriedade ou de consequências sérias quando joga, pois outra faceta do prazer reside no risco que lhe é inerente (GADAMER, 2013). É a partir da frivolidade que consegue demarcar espaçotemporalmente quando inicia e termina o jogar, quando desempenha sua função social e quando brinca de faz de conta, pois a consciência de sua frivolidade – seu estado fantasia – é o que sustenta a própria existência do mundo poético. Caso a tensão seja tão forte a ponto de romper com a ligação entre os mundos natural e poético, a fantasia torna-se alienante, destrutiva; ou o progresso e a ordem são tão extremos que afastam o prazer

15 Em referência ao termo cunhado por John Dewey (1929, p. 277) em sua tentativa de romper com a visão dualista que separava o corpo da mente, conforme apresentamos no início deste capítulo.

e a liberdade do espírito. Assim, por conta do movimento constante entre situação e oposição, tédio e êxtase, obrigatoriedade e liberdade, seriedade e fantasia, percebemos que o espírito lúdico precisa ser, necessariamente, *maleável*.

Como dito, a frivolidade do espírito lúdico cria uma demarcação espaçotemporal – *molduras* de espaço e tempo que indicam onde e quando estamos. “Círculo mágico”,¹⁶ por exemplo, é a palavra que Huizinga dá à moldura do mundo poético do jogar. A maleabilidade dá ao espírito lúdico os meios para sair de uma moldura e entrar em outra, experienciar o mundo sério e o mundo lúdico. No entanto, Huizinga e Caillois defendiam uma visão dualista que separava estes mundos na tentativa de preservar a pureza da instância lúdica e, conseqüentemente, do espírito que nele trafega. Huizinga (1972) chama de “puerilismo” quando os mundos se contaminam, o sério invade o lúdico e o lúdico invade o sério. “A mais fundamental característica do jogar verdadeiro”, diz o autor, “(...) é que em certo momento ele *termina*”¹⁷ (HUIZINGA, 1972, p. 156, grifo no original). Considerando que o autor manifestou sua preocupação com tal mistura de mundos durante o período de ascensão do Partido Nazista, quando o jogar se manifestava sob a forma de propaganda política e guerra para fins de domínio hegemônico, é compreensível que houvesse um esforço intelectual para separar essas realidades e selá-las para que nunca se misturassem.

Embora não use o termo puerilismo, mas “corrupção”, Caillois (2001) compartilha da mesma opinião de Huizinga ao apontar para os perigos da mistura entre a realidade e o lúdico. O autor defende que o jogar é uma atividade secundária, especialmente caracterizada (estilizada) e claramente distinta da realidade, e que sua contaminação pela vida ordinária corre o risco de corromper e destruir sua natureza. Ambos coexistem, mas em domínios separados. “O domínio do jogo”, diz, “é um universo restrito, fechado e protegido: um espaço puro”¹⁸ (CAILLOIS, 2001, p. 7). Pelos argu-

16 Antes também chamada pelo autor de “esfera mental artificial”, ou *artificial mental sphere* (Huizinga, 1972, p. 156).

17 “*The most fundamental characteristic of true play [...] is that at a certain moment it is over*” no inglês. Tradução dos pesquisadores.

18 “*The game’s domain is therefore a restricted, closed, protected universe: a pure space*” no original. Tradução dos pesquisadores.

mentos que desenvolve, podemos concluir que a corrupção do jogar é um ato selvagem, supersticioso e vicioso, que não respeita as leis naturais nem as sociais.

Posteriormente, Schechner e Sutton-Smith iniciam um movimento que procurava romper com este dualismo radical, pois para o primeiro “a vida do trabalho não é anterior ou privilegiada; é uma realidade vinculada à cultura e ao tempo, e como tal pode parecer o ‘arquetipo de nossa experiência’ como resultado de cuidadoso emolduramento”¹⁹ (SCHECHNER, 1988, p. 6). Portanto, a vida do trabalho seria apenas uma realidade *derivada* do ato de jogar. Sutton-Smith (2001) acompanha este raciocínio analisando que a dicotomia entre jogar e trabalhar é reflexo da influência Protestante, derivada da relação entre tempo e trabalho sob a ótica do urbanismo e industrialização; as festividades e o calendário agrícola eram uma distração às jornadas semanais de trabalho das fábricas, portanto o jogar era encarado como opcional, divertido e improdutivo – exatamente o oposto do trabalho.

Ao interpretar o jogar como um processo contínuo de criação-destruição análogo aos conceitos orientais *maya* e *lila*, Schechner estabeleceu um contraponto à tradição positivista ocidental estruturada com base na rígida separação hierárquica da realidade: “A noção maya-lila do jogar descreve atividades voláteis, criadoras-destruidoras, que são transformadoras, menos restritas, menos domadas, e menos herméticas no tempo e espaço do que o jogar ocidental”²⁰ (SCHECHNER, 1988, p. 12). A partir desta visão, ele também substitui a metáfora da “moldura” pela da “rede”, pois enquanto a moldura é uma tentativa de estabilizar e localizar o universo lúdico, a rede é porosa, flexível e acolhedora. Embora o autor não rejeite completamente a “moldura”, entende que “o ato de jogar é uma ação criativa desestabilizadora que frequentemente não declara sua existência, muito menos suas intenções”²¹ (*ibid.*, p. 16). Portanto, a

19 “Working daily life is not prior or privileged; it is a culture-bound, time-bound reality, and as such can appear to be the ‘archetype of our experience’ only as the result of careful netting” no original. Tradução dos pesquisadores.

20 “The maya-lila notion of playing describes volatile, creative-destructive activities that are transformative, less bounded, less tame, and less tightly framed in time and space than Western play” no original. Tradução dos pesquisadores.

21 “Playing is a creative destabilizing action that frequently does not declare its existence, even less its intentions” no original. Tradução dos pesquisadores.

qualidade maleável dá ao espírito lúdico os meios para penetrar por entre os furos da rede que une as realidades natural e poética e, desta forma, nunca se corromperá, pois é ousado e subversivo, sente prazer nas incertezas, transcende seus instintos e reconhece sua existência em múltiplas realidades.

Assim como estabelecemos que o espírito lúdico está em movimento, é razoável assumir que a cultura também seja uma entidade com esta qualidade. Eller (2016) nos fornece tal movimento ao argumentar que a cultura é um processo, adquirida através de uma experiência social. Os indivíduos de um grupo não necessariamente *têm* cultura, mas *praticam* cultura, portanto constantemente extraímos do ambiente significado dos comportamentos observados e aprendemos suas regras e princípios a partir de membros competentes do grupo, ou seja, intersubjetivamente (JOHNSON, 2007). Desta forma, “a cultura é um grande sistema de significado” (ELLER, 2016, p. 25), independente das naturezas dos objetos, pois enquanto processo coletivo, a cultura cria e recria significados de maneira arbitrária e convencional. Caillois (2001), há décadas atrás, fez um comentário perfeitamente aplicável a esta linha de pensamento ao escrever que enquanto o espírito lúdico²² é essencial para a cultura, os artefatos que ele cria (jogos e brinquedos) são resíduos históricos de tal cultura; a natureza desses artefatos não muda, apenas suas funções sociais. Ao enxergamos a cultura como um processo contínuo de significação conforme sugere Eller, fica mais clara a constatação de Huizinga de que nossa cultura é “jogada”, ou melhor, que possui um “jogo”, um “movimento de ir-e-vir” (GADAMER, 2013) repetitivo que constrói e destrói a percepção de mundo, modulando assim o que a sociedade considera pertinente diante de sua atual realidade.

É a partir dos argumentos apresentados até o momento que chegamos ao fenômeno contemporâneo dos jogos digitais. Enquanto criações simbólicas do espírito lúdico, estes artefatos representam padrões específicos de comportamento que, mediante o potencial persuasivo que neles reside (e que exploraremos mais adiante), são tão culturalmente relevantes que devemos nos perguntar se a cultura do jogo passou

22 *Spirit of play*, nas palavras do autor.

de uma subcultura de especialidades para uma universal (LINTON, 1936). Não temos dúvidas que a subcultura do jogo possui características particulares. Frans Mäyrä (2008) aponta que seus membros compartilham da mesma linguagem – gírias e memes – dos mesmos rituais – feiras e convenções – estão interessados nos mesmos artefatos – além dos jogos em si, itens de vestuário e colecionáveis – e povoam os mesmos espaços (física e virtualmente) – galerias de jogos e *lobbys* de partida. Mas quando torneios de *e-sport* lotam estádios, mobilizam milhões de pessoas on-line e premiam seus vencedores com milhões de dólares;²³ orquestras fazem turnês mundiais com um repertório exclusivamente de músicas de jogos; franquias se expandem na forma de filmes, séries e histórias em quadrinho; brinquedos, camisetas e doces viram objetos de desejo; e museus são erguidos para legitimar e eternizar nossa fabricação eletrolúdica, as linhas que demarcam essa subcultura tornam-se cada vez mais embaçadas. Tamanho é a influência dos jogos digitais em nossa cultura que precisamos nos debruçar sob quais qualidades intrínsecas possuem para entendermos as razões de tanto interesse.

O designer de jogos e autor Ian Bogost adota o termo “retórica procedural” para se referir à “arte da persuasão por meio de representações e interações baseadas em regras, em vez de palavras faladas, a escrita, imagens ou figuras em movimento”²⁴ (BOGOST, 2007, p. ix), argumentando que é na *forma como interagimos* – e não no conteúdo – onde reside o “poder” de persuasão dos jogos. Por sua vez, tal retórica nos permite²⁵ uma nova forma de compreendermos como as coisas funcionam – como significar o mundo – tendo em vista que as outras retóricas (verbal, escrita e visual) não dão conta das propriedades únicas da expressão procedural. Tal expressão usa *processos* como linguagem e, no contexto da retórica procedural dos jogos digitais, a re-

23 Segundo o *website* E-Sports Earnings, o torneio *The International 2015* ofereceu o prêmio acumulado de pouco mais de US\$ 18,5 milhões. Disponível em: <<http://www.esportsearnings.com/tournaments>>. Acesso em: 19/06/2016.

24 “*The art of persuasion through rule-based representations and interactions rather than the spoken word, writing, images, or moving pictures*” no original. Tradução dos pesquisadores.

25 “Permitir”, ou *afford*, no sentido que James Gibson (2015) propõe.

apresentação simbólica dos processos observados no ambiente se dá através de outros processos – mais especificamente, rotinas computacionais.

Para funcionarem enquanto representações efetivas e não meras reproduções de processos observados, os jogos digitais precisam oferecer um modelo seletivo do mundo, proporcionando formas de interação que se desdobrem em uma sequência gratificante de escolhas. Assim, este novo mundo simbólico é construído para exigir do jogador agência, ou seja, o convida para interagir através de tarefas e, ao cumpri-las, o jogador é recompensado. Conforme já escrevia Caillois (2001) ao se referir a *paidia*, a simples possibilidade de agência, de interferência em um mundo, já é potencialmente gratificante em si, pois temos a necessidade em sermos a causa de algo. Mas é na cuidadosa construção de processos, ao mesmo tempo indicando e escondendo do jogador sua potencial recompensa, que depende a eficácia da retórica procedural. Através da lente da neurociência, Steven Johnson (2005) analisa que este sistema de “gratificações atrasadas” – recompensas potencialmente disponíveis, mas obstruídas por desafios – ativa o circuito natural de recompensas do cérebro. Segundo o autor, o design de um jogo é centrado na ação de “busca”, fazendo com que o jogador deseje “ver a próxima coisa”; tal dinâmica que os jogos deliberadamente constroem se espelha na forma como nosso cérebro, regulado pelo sistema de dopamina, nos impulsiona em busca de recompensas no ambiente. Assim, a construção de um sistema artificial de processos que estimula e recompensa a exploração ativa possui grande ressonância com a forma com que nosso próprio corpo funciona em relação ao ambiente. Como também concluiu Bogost, Johnson ressalta que a razão para o jogador continuar investido não é a temática – ou conteúdo – do jogo, mas sim o sistema de recompensas – ou, a forma como se interage.

Johnson usa os jogos digitais como um entre inúmeros outros exemplos para ilustrar um conceito maior, que chama de *sleeping curve*. Sua tese é que nossas produções culturais recentes (em jogos, filmes, televisão e Internet) estão desenvolvendo nossas faculdades cognitivas e não o contrário – como clama, algumas vezes, a mídia

– em um movimento que classifica como “lavagem cerebral positiva”.²⁶ Em vez de defender uma pretensa visão moralista, argumentando que a cultura popular nos mostra o mundo em sua forma crua, dura e realista, o autor adota a hipótese que hoje aprendemos a pensar de maneira diferente a fim de dar sentido às nossas experiências culturais: “A cultura popular de hoje pode não mostrar o caminho certo. Mas ela está nos tornando mais inteligentes”²⁷ (JOHNSON, 2005, p. 14). Diante da proposta de sermos seres bioculturais, é natural assumirmos que nossa biologia não apenas permite e produz cultura, mas também é reciprocamente influenciada por ela. Assim, defende que a crescente complexidade dos artefatos culturais que produzimos nas últimas décadas desenvolveu habilidades mentais diferentes, mas tão importantes quanto às desenvolvidas até o momento. Johnson, que também se apoia em John Dewey, atribui aos jogos digitais a capacidade de nos ensinarem colateralmente como resolver problemas; e o fazem através do que chama de “sondagem” e “telescopia”²⁸ – ações que desenvolvem nossa habilidade de tomar decisões, sejam elas de curto ou longo prazo, a fim de dar sentido e ordem ao ambiente. A sondagem, intimamente ligada ao mecanismo de busca e recompensa do cérebro apresentado anteriormente, é o processo de ativamente explorarmos o mundo do jogo para descobrirmos suas regras e objetivos, pois literalmente aprendemos jogando; a telescopia está relacionada a um pensamento temporal, um “olhar para frente”, a administração hierárquica dos objetivos (descobertos através da sondagem) que nos permite focar em problemas imediatos, enquanto mantemos o olhar na distância.

Contribuindo à teoria de Johnson e ainda mantendo referência à Dewey, podemos associar o conjunto sondagem e telescopia ao que este segundo autor chama de *psico-físico* (DEWEY, 1929) – a habilidade dos seres vivos animados em restaurarem seu equilíbrio com o ambiente através de ações que buscam a preservação dos padrões de organização que os constituem, em outras palavras, uma busca psiquicamente mo-

26 O termo original é “*positive brainwashing*”.

27 “*Today's popular culture may not be showing us the righteous path. But it is making us smarter*” no original. Tradução dos pesquisadores.

28 Os termos originais são “*probing*” e “*telescoping*”, respectivamente.

tivada pelo saciamento de necessidades físicas. Este processo de restauração está intimamente ligado à *sensibilidade*, cuja base é o caráter autopreservante deste tipo de organismo, e é esta propriedade que envia suas ações com o ambiente. Portanto, a ação de sondagem seria movida pela sensibilidade do organismo diante da situação que o ambiente lhe apresenta – a busca pela recompensa é a busca pelo equilíbrio, pela saciedade de necessidades – podendo assim selecionar qual é a melhor forma de (inter)agir para manter-se. A telescopia, por sua vez, estaria relacionada à nossa relação com o “perto” e o “longe”, pois enquanto organismos dotados de locomoção e receptores de distância, nossa relação com o distante no espaço é também uma relação com o distante no tempo, ou seja, nossa reação com o que é distante se baseia em expectativas de um contato futuro – agimos agora, com base no que *esperamos* do futuro.

Steven Johnson (2005) também diz que é importante treinar o cérebro – mas podemos expandir este argumento para todo o corpo – para que desenvolva as habilidades de sondagem e telescopia, já que

[...] nossas vidas não são histórias, pelo menos no tempo presente – nós não consumimos passivamente uma linha narrativa (...). Mas nós sondamos nossos ambientes por regras e padrões ocultos; nós construímos hierarquias telescópicas dos objetivos que governam nossas vidas nos níveis micro e macro.²⁹

JOHNSON, 2005, p. 56

Não apenas os jogos digitais, mas o ato de jogar como um todo, por natureza, possibilita tal desenvolvimento de habilidades.

O espírito lúdico permite que o ser biocultural se liberte de suas necessidades primárias e reconstrua uma nova relação com o ambiente, natural ou artificialmente. A sondagem passa a não ser mais uma busca primitiva pelo equilíbrio, mas um movimento deliberadamente e esteticamente desequilibrante que ensaia para inúmeras

29 “*Our lives are not stories, at least in the present tense – we don't passively consume a narrative thread (...). But we do probe new environments for hidden rules and patterns; we do build telescoping hierarchies of objectives that govern our lives on both micro and macro time frames*” no original. Tradução dos pesquisadores.

possibilidades de futuro, criativos ou destrutivos. Para Turner (1977), “o jogar nos revela (...) a possibilidade de mudar nossos objetivos e, portanto, reconstruir o que nossa cultura considera realidade”³⁰ (TURNER, 1977, p. 263), desta forma, o espírito nos imbuí com a sensibilidade para querermos continuamente ressignificar nossas ações. Em suma, através deste impulso lúdico, *buscamos e queremos* transformar o futuro, constantemente.

Nossa atual conjuntura sociocultural permite que esta busca e desejo sejam saciados porque vivemos em uma cultura de convergência, quando tanto a produção, quanto o consumo, da mídia – série de práticas socioculturais que evoluíram em torno de uma tecnologia de comunicação – se modificam (JENKINS, 2006). De acordo com a análise do autor,

[os] consumidores estão aprendendo como usar essas diferentes tecnologias midiáticas para trazer o fluxo da mídia mais sob seus controles e para interagir com outros consumidores. As promessas deste novo ambiente midiático criam expectativas de um fluxo de ideias e conteúdo mais livre. Inspirados por esses ideais, os consumidores estão lutando pelo direito de participarem mais plenamente em sua cultura.³¹

JENKINS, 2006, p. 18

Faz parte do fluxo natural das invenções que as novas tecnologias barateiem seus custos de produção e distribuição, chegando nas mãos de cada vez mais consumidores, que por sua vez se apropriam delas e as reinventam. Por outro lado, comenta o autor, há a percepção de um movimento paralelo e oposto empregado pelos grandes conglomerados de produção cultural que cada vez mais concentram e expandem suas propriedades.

Enquanto seres bioculturais, adaptados a pensar de maneira exploratória e telescópica, situados em uma cultura de convergência, moldados pela presença universal

30 “*The wheel of play reveals to us (...) the possibility of changing our goals and, therefore, the restructuring of what our culture states to be reality*” no original. Tradução dos pesquisadores.

31 “*Consumers are learning how to use these different media technologies to bring the flow of media more fully under their control and to interact with other consumers. The promises of this new media environment raise expectations of a freer flow of ideas and content. Inspired by those ideals, consumers are fighting for the right to participate more fully in their culture*” no original. Tradução dos pesquisadores.

dos jogos digitais e impulsionados pelo espírito lúdico, nossos jovens alunos sentem-se convidados a questionar e remontar a configuração das instituições vigentes através da criação de novos jogos – novos mecanismos de persuasão – para uma multidão igualmente sonhadora e esperançosa, garantindo assim a continuidade do ciclo criativo-destrutivo que constitui a experiência humana.