

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA  
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”  
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

MARCEL BARCELOS NOGUEIRA BARBOZA

**UM JOGO DE PALAVRA**

**BAURU**

**2018**

Marcel Barcelos Nogueira Barboza

## **UM JOGO DE PALAVRA**

Trabalho de conclusão de curso em Design, da  
Faculdade de Artes, Arquitetura e Comunicação -  
FAAC, Universidade Júlio de Mesquita Filho -  
UNESP, para a obtenção de bacharelado em Design  
Gráfico sob a orientação do Prof. Dr. Dorival  
Campos Rossi

**BAURU**

**2018**

## AGRADECIMENTOS

Este ensaio é consequência de tudo aquilo que me fez, e nesse percurso sem rumo eu tive muita sorte de encontrar as pessoas que fizeram dar certo.

Qualquer agradecimento que eu tentasse fazer aos meus pais, não haveriam palavras que dessem conta de tanta coisa, sendo assim aqui registro que sem eles nada teria sido possível.

Agradeço ao professor Dorival, que estreitou em sua primeira aula com a seguinte questão “para que serve uma cadeira, se eu não sei nem porque preciso sentar?”. Bom, este ensaio é eu encerro o curso fazendo esta mesmíssima pergunta. Meu profundo carinho e respeito, que orientou e possibilitou um trabalho tão caro a mim.

Aos amigos já fica aqui meu resmungo, não vou nomear ninguém, vocês são muitos. Agradeço toda a parceria, os correios, as conversas, que foram tantas que existe um pouco de vocês neste trabalho. Mas agradeço em especial a quem teve efeito direto neste trabalho, ao Arthur, pela consultoria na música, ao Moon, por toda filosofaiada, e a galera da Mgaia, que com certeza permitiu e potencializou toda minha experiência em jogos.

E agradeço a minha companheira Dani, por toda sua dedicação e carinho, este trabalho não teria acontecido sem você.

*“Não existe trabalho ruim senhora, o ruim é ter que trabalhar.”*

*Seu Madruga*

## SUMÁRIO

1. Do Trágico a Dignidade da Loucura
2. Da brincadeira a palavra
3. Do videogame a liberdade

## 1. Do Trágico a Dignidade da Loucura

Acredito que a melhor maneira de começar minhas impressões sobre os jogos, ou mesmo sobre qualquer coisa, é dando um passo atrás a fim de enxergar o fundo na qual ela está inserida, e como qualquer ficção, espero que quem leia esse trabalho doe-se minimamente a noção aqui esboçada.

Pois bem, para entender a idéia deste trabalho precisamos dar esses passos até cairmos no abismo, como um fotógrafo que tenta enquadrar toda a paisagem e acaba por perder a referência de onde está quando tenta distanciar-se de tudo.

Digo isto porque estamos sempre lidando com ficções, e ficções pois estamos sempre tentando dotar de sentido um mundo que não possui sentido intrínseco, às vezes negando e outras afirmando. Criando narrativas, contando histórias, para que esse cruel acaso e tamanha desordem seja apreensível. Imaginando uma forma de organizar o que nos é dado. No acaso da vida fazemos os maiores malabares para justificarmos-nos o pretexto qual estamos inseridos.

De tal maneira que precisamos aqui utilizar de dois conceitos a respeito do mundo que a filosofia trágica nos apresentou, mundo aqui como o que é exterior a nós e nós mesmo, a dupla Real-Imaginário. No segundo capítulo de seu livro *Articulações Simbólicas*, Marcos Beccari explana esses conceitos fundamentados por autores como Nietzsche e Clément Rosset. Aqui eu cito na íntegra.

Tomemos a célebre alegoria platônica da caverna, cuja a moral é a de que percebemos a realidade sob um ponto de vista limitado ou distorcido, confundindo falsas imagens com as coisas reais. Ora, para verificar essa hipótese, seria preciso estar na posição de um observador externo que, em seu suposto olhar “de cima”, poderia distinguir a realidade verdadeira da percepção errada e distorcida. Mesmo a suposição de haver meta-cavernas, realidade paralelas ou mergulhadas umas nas outras pressupõe este mesmo olhar “de cima”, portanto a expectativa de que exista um nível mais verdadeiro do que o das aparências. Há ainda o observador “dialético” que enxerga ele próprio como uma sombra na parede, efeito duvidoso de um longo processo de destilar e extrair pistas das pequenas inconsistências do mundo em que vive; Em todo o caso, trata-se de um olhar desconfiado que só admite o que vê com a condição de que haja um modelo original do que é visto, ou com a condição de que haja infinitos modelos possíveis, podendo até concluir que não existe nada além de “cavernas” --- constante é a negação do real, não por um elogio à ilusão, mas justamente *em nome* do Real (BECCARI, 2016, p. 72).

Aqui vemos que existe uma busca para aprendermos a verdade que exista exterior a qual nos é apresentada. Percebe-se então uma tentativa de racionalizar, interpretar o mundo além do que nos é percebido. E de qualquer forma, o real é capturado pelo imaginário. “O imaginário não é contrário ao real, mas parte constitutiva dele ou, ainda, aquilo que o organiza. O imaginário dota de sentido uma realidade que é sem sentido. p. 72 (...) É que o imaginário expressa em linguagem humana (coerente, lógica, metafórica, afetiva, imagética, discursiva, interpretativa, etc.) uma realidade que está aí. p.73”

Destarte, o real é: tudo, intraduzível; acaso, sem sentido; convencional, sem natureza. E o imaginário é toda forma de apreensão do real, qualquer tipo de reflexão, medida, incidência. Inclusive o nada, um vazio abstrato oposto a idéia de algo. O real é organizado pelo Imaginário em convenções.

Coloquemos da seguinte maneira: convenção imaginário é tradução de um contexto, tradução está formada pelas sucessões de olhares e partilhada pelas opiniões. Certamente é uma dimensão fictícia (ilusória ou não), por meio da qual nos situamos no real, atribuindo alguma interpretação às coisas e a nós mesmos. Disso resulta uma diferença na recorrência do acaso que se repete, diferença esta que não se sobrepõe a tal repetição, apenas acrescenta mais acaso ao acaso que já existe, engendrando assim um sentimento, uma narrativa uma ficção. (BECCARI, 2016, p. 105)

Feito essa rápida conceituação do Real-Imaginário, gostaria de agora então começar de que maneira jogos encaixam, as vezes substituem a noção de convenção e talvez tenham uma característica independente.

A própria definição de jogo é entendida como uma convenção, e em uma aos moldes de “política e religião não se discutem”, é um objeto que se adapta ao olhar de quem analisa, e não leva a lugar algum definir. Em geral, acaba que todos definem formas que um jogo pode assumir, ou como um jogo pode se configurar, dentro do prisma de uma esfera de um conhecimento emprestado, ao invés do que constitui o jogo mesmo. Em algum ponto, quando forçada alguma análise que tente formalizar uma história, elas desmoronam em algum momento, deixam alguma obra não categorizada e marginalizada, quando algum novo artefato encontra alguma conjunção de mecânica, algum novo jeito de jogar, seja por forma ou por discurso, que põe mais uma vez em xeque a definição anterior, parece-me que as próprias obras desafiam sua concepção, são capazes de desestabilizar o que presunçosamente tenta capturar algo tão inconstante e háptico.

Jogos são costumeiramente utilizados como figura de linguagem para disputas de poder, de forças. Uma onda que dobra-se sobre outra. Por vez, jogos são utilizados como de fato convenções, na política, na lei, ao falar de estruturas de poder, qualquer subversão empresta “joga-se o jogo de acordo com as regras ou muda-se o jogo”. Vale notar as inúmeras maneiras, válidas, de fazer compreender a vida, análogas ao teatro, a um livro que ainda há de ser escrito, pois a similitude da analogia possui um poder imenso, pois basta que a menor e mais sutil relação para traçar um parentesco, que aproxima todas as figuras. Busco aqui evitar o imperativo de uma similitude de simpatia, que tudo engole e varre toda possibilidade do conhecer. Com efeito, quero explorar a particularidade da materialidade do jogo, e como isso pode ser análogo a inúmeras estruturas. Como se dá os jogos enquanto construção de espaço e estrutura. Porém, qual a diferença entre estruturas e jogos, já que todo tipo de organização precisa de regras que se impõe, de cima para baixo, para serem mapeadas e entendidas.

Johan Huizinga foi, talvez, um dos primeiros autores a pensar jogos como um objeto humano e definidor do ser humano, mas não só como uma forma da expressão cultural, mas algo que antecede a cultura e a sociedade. Cunhando o termo *Homo Ludens*, não mais *Homo Sapiens*, tão pouco *Homo Faber*. “O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica.” (Huizinga, 2014, p. 5).

Huizinga trouxe uma idéia chave no seu livro chamado de *Homo Ludens*, ao separar o espaço onde ocorre a atividade de jogar ou *play* das outras estruturas e organizações da vida ordinária, o autor chama o espaço dos jogos Círculo Mágico, um conceito base para vermos como jogos são visto como convenção. Esse círculo é o espaço que entendemos por onde passa-se o jogo, um espaço físico e imaginado, definido por suas regras.

Pois então, podemos pensar aqui em um jogo, na qual o jogador *1* tem que por um objeto *b* no interior de outro objeto *g*. É uma ideia vaga, mas já dá para imaginar *n* formas de ser concluído essa tarefa. Complexificando, esse jogador tem um determinado tempo para colocar o máximo possível de vezes tal objeto *b* dentro do *g*. Agora, em oposição ao jogador *1* existe também um outro jogador *2* que tem que realizar a mesma tarefa, utilizando do mesmo objeto *b* para haja uma disputa na posse. Depois, existe apenas um *b* porém dois *g*, que cada jogador fica responsável por um *g*, onde precisa evitar que o outro consiga por o *b* dentro do seu *g*. Agora não são apenas jogadores, mas 2 times compostos por 11 jogadores, que só



podem utilizar o pé para dominar o objeto *b*, bola, para por no *g*, gol. Temos aqui então algo parecido com o futebol.

Cada vez que eu disponho de uma regra a mais, mais eu delimito a compreensão do jogo. O espaço que ora estava enevado, tornava-se cada vez mais claro os limites que nele existe. Disso podemos tirar duas conclusões, uma que sabemos o espaço que se dá para jogar o jogo, e sabemos também o momento que o jogar infringe o jogo, ou melhor, deixa-se de ser jogo. Pois se um jogador, fora aquele permitido, usasse da mão para dominar a bola, estaria cometendo uma infração, sendo que nada no seu jogar, ou na sua maneira de conduzir a bola, já que um jogar pressupõe um jogo, não mudaria o estado do jogo. A existência deste terreno de efeito tão poderoso é extremamente frágil, a qualquer instante ela pode ser desfeita, e ela existe plena enquanto for aceita.

Essa seria então a definição de *Círculo Mágico*, um espaço onde convencionamos e acreditamos em uma certa maneira de agir, e que qualquer coisa que não esteja de acordo com essas regras, escaparia do círculo deixando de ser jogo. Assim facilmente dois chinelos são a largura do gol, o poste de um lado marca o limite do campo, do outro a parede, impenetrável, determina mais um lado, não precisa-se de uma bola “oficial”, joga-se tão fielmente quanto o jogo permite, não mais, não menos. Ainda que este nome soe um tanto lúdico e possivelmente esotérico, a sua formatação é bem material, já que sua delimitação surge da materialidade dos objetos ou convenções deliberadas.

Mas eu gostaria de insistir e acentuar esse conceito, estendendo-o não mais apenas as atividades lúdicas mas todo e qualquer tipo de atividade. Como acredita o homem ao entrar em uma igreja, frente ao altar a possibilidade de contatar o divino, as figuras em volta reforçam o sacro, o sacerdote dotado do conhecimento das leis, diz o que se deve fazer e o que deve ser evitado com o fim de encontrar o estado almejado. No tribunal, juiz ao centro, austero e sóbrio, disposto a cada um de seus lados o réu e a vítima, equidistantes, implicando um equilíbrio prévio de forças, o mesmo “direito” a “verdade”. Ou a qualquer outro tipo de convenção social, o tratamento com um colega, um banheiro público, ao brincar com um cachorro.

Acontece que, Huizinga percebeu que tal espaço também existiam nas religiões, também existia no Direito. Até porque, tanto o Direito quanto a religião são parentes próximos, as vezes confundidos enquanto forma. Mas ele quis focar apenas no aspecto lúdico dos jogos. Chegando a tal definição sobre jogos *“o jogo é uma atividade ou ocupação*

*voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana". (Huizinga, 2014, p. 9)*

Eu proponho aqui voltar pensar jogos não apenas pelo seu caráter lúdico, mas no seu sentido total, englobando do direito aos limites físicos do mundo. Eu concordaria com a noção de jogos como simples e exclusivamente atividades lúdicas, se de fato, houvesse atividades exclusivas. Todavia, que ação humana deixa consequências apenas no seu plano de atuação? Que atividades não se arrastam, ainda que minimamente a outras esferas? Não parece me que existam tais coisas. E ainda que houvesse, quero lançar luz aqui aos jogos capazes de estender seus efeitos para além de seu momento. Que não apenas emprestam suas reflexões, mas desprendem e promovem terceiras. Assim como “*Las Meninas*” de Velázquez permitiu a Foucault senão uma perspectiva a linguagem, ao menos ajudou-o a materializar um pensamento fugaz e abstrato. Ainda que pareça absurdo, ousou pensar que Huizinga teria a mesma inclinação se no tempo dele já houvesse videogames. Digo isto porque os videogames trouxeram nesta atividade lúdica uma independência do jogo ao jogar e ao jogador.

Pois então, nós nos organizamos, pensamos, racionalizamos, sempre tentando delimitar e definir as coisas, para que saibamos até onde uma vai e outra começa. Nós dotamos esse mundo de espaços, convencionalizando-o. Ao mesmo tempo que exploramos ele, atuamos nele, jogamos nele. Cada um a sua própria ficção. Sendo assim, o jogo é a estrutura, que delimita um espaço através de convenções e forças. E o jogar é o modo que exploramos esse espaço, sendo o jogar a maneira que narra-se uma ficção.

Mas sendo tudo um jogo, qual a diferença entre o xadrez e a política. É simplesmente uma questão de dinâmicas entre as peças, uma questão de contabilizar quem está ganhando território? É possível diferenciá-los não somente quanto a magnitude das consequências do seu jogar, mas também do que faz eles jogos?

Flusser, em seu artigo Jogos, diferencia jogos de duas maneiras, Aberto e Fechado.

Definirei termos. Que “jogo” seja todo sistema composto de elementos combináveis de acordo com regras. Que a soma dos elementos seja o “repertório do jogo”. Que a soma das regras seja a “estrutura do jogo”. Que a totalidade de combinações possíveis do repertório na estrutura seja a “competência do jogo”. E que a totalidade das combinações realizadas seja o “universo do jogo”. (...) Distinguirei entre jogos

fechados e abertos. Que um jogo esteja “fechado” quando o repertório e a estrutura estiverem imutáveis, e do contrário que esteja “aberto”. (FLUSSER, 09/12/1967)

Sendo assim é possível situar desde música, a ciência, a linguagem, como jogo aberto, até poker, xadrez ou cubo mágico, fechado.

Com efeito, o que leva músicos como Daniel Daibem, ao explicar do que se trata o do Jazz, o que é, de onde veio, como tocar, utilizar colocações que possuem relação na mecânica dos jogos. Segundo Daniel, Jazz é uma brincadeira dentro da música, dá para tocar praticamente qualquer estilo musical em Jazz, pois Jazz é contar “a mesma história usando diferente palavras”, é uma “brincadeira” dentro da música, o improvisado é regra, ainda que dentro do repertório do músico e respeitando os limites de harmonia. Sendo assim, na noção de Flusser, Jazz seria um jogo fechado, pois seu repertório são as notas musicais dispostas no tempo, a estrutura do Jazz é o improvisado, a competência são todas as  $n$  formas de tocar a mesma música, e o universo do Jazz, são todas as músicas já tocadas.

E por que é aberto e não fechado? *“Nos jogos fechados tendem a coincidir competência e universo. Quando isso se dá, o jogo acaba”* (ibidem). Ou seja é possível, ainda que demora milhões de vezes mais que uma vida humana, fazer todas as combinações dos elementos. Enquanto em um jogo aberto, seu repertório pode ser aumentado, e sua estrutura pode ser modificada. Sendo assim, ainda que jazz seja um jogo fechado, a música é um jogo aberto. *“Não há, pois, coincidência necessária entre a competência (...) e o seu universo, e este universo pode pois expandir-se indefinidamente”* (ibidem).

Ainda que possa-se argumentar que pode-se tocar eternamente, um movimento infinito, todo jogo é limitado. A limitação dá se ao fato que não existe jogos infinitamente abertos, pois teriam um repertório e uma estrutura infinita. Haveria assim uma infinita quantidade de peças e regras. Segundo Flusser *“O jogo universal e inteiramente aberto não teria uma competência infinita, mas seria totalmente incompetente. E o seu universo não seria infinito, seria nulo, seria o caos.”*

Pensando sobre um prisma trágico, o caos é a nossa incapacidade de traduzir o real, a ordem é apenas um caso particular da desordem, um jogo não-jogável não é um jogo.

Uma das definições do trágico consiste, conforme conceitua Rosset (1989, p. 121), nisto “que não se pensa (não há ‘leis do trágico)’, mas também [n]isso a partir do que todos os pensamentos são - a um certo nível - revogados. Ele designa assim, num certo sentido, a impossibilidade da filosofia. Acrescentar-se-á: talvez, também, uma de suas mais insistentes razões de ser”.(BECCARI, 2016, p. 105)

Vale notar que todo jogo, aberto ou fechado, é capaz de reproduzir. E que tal reprodução desdobra-se sobre si mesmo ou gera terceiros.

Para pensar a reprodução sobre si, tomemos o exemplo do cubo mágico, ou cubo de Rubik. É um brinquedo cúbico onde cada uma de suas seis faces é dividida em nove quadrados menores, cuja propósito a priori, é ordenar todas as faces com as cores correspondentes, que giram em torno de um eixo central fixo. A diversão e desafio originam-se do desafio lógico matemático de encontrar a sequência de movimentos capaz alinhar as faces, ou o algoritmo. Entretanto, uma vez encontrado e discriminado, o jogo terminaria, caso não fosse o movimento de apropriação e criação que surge na exploração da materialidade dos jogos. Existem diferentes padrões capaz de criar alguma ordem estética no cubo mágico, seja as faces organizadas em padrões xadrez de duas cores ou um degradê de duas, três cores em cada face. Não obstante, nasce então competições não apenas de resolver o brinquedo, mas de fazê-lo o mais rápido possível. Encontrar o novo jogo é uma busca ontológica.

Ao caso que jogos são capazes de gerarem outros jogos, tomar o caso do jazz já nos permite compreender essa dinâmica. O jazz, como foi convencionado e entendido em um primeiro momento, possuía uma estrutura, um certo número de regras, que após seu movimento de expansão interno chegou no instante limite, navegou até o fim do mundo, apenas para poderem cair em novos mares com novos horizonte a serem quebrados. Deste movimento, nasceu outras convenções de jazz, que existem concomitante ao original, que se misturam e alimentam-se tendo uma mesma espinha dorsal, com outros gêneros e subgêneros, *bebop*, *jazz fusion*, *chamber jazz*, entre muitos outros que floresceram e potencialmente existem neste terreno fértil.

Esses dois movimentos são fagulhas que escapam de tudo que é humano, todo jogo possui referências abertas que surgem de outros jogos, no interior, no entrecruzamento, no submergir e no emergir das esferas que compõe todas as traduções do Real.

Comecei tratando sobre o Real-Imaginário, se o Real é *tudo*, e o Imaginário é a tradução imediata, como se dá a apreensão pelo Imaginário e, como acredito, que dá se a ordenação pelos jogos.

A ordem é ao mesmo tempo aquilo que se oferece nas coisas como sua lei interior, a rede secreta segunda a qual elas se olham de algum modo umas às outras e aquilo que só existe através do crivo de um olhar, de uma atenção, de uma linguagem; e é somente nas casas brancas desse quadriculada que ela se manifesta em profundidade como já presente, esperando em silêncio o momento de ser enunciada.(FOUCAULT, 1999, p. XVI)

Foucault apresenta quatro formas de similitudes na sua obra *As Palavras e as Coisas* que permitiu o homem medieval assimilar a semelhança e produzir relações, organizar e estruturar o conhecimento entre os diferentes textos que a natureza apresentava.

Rapidamente, são *convenientia*, *aemulatio*, *analogia* e *simpatia*. A primeira, a conveniência, diz a respeito a similitude que surge na imposição da semelhança pela vizinhança, de forma que uma coisa termina e outra começa, comunicando-se suas propriedades, suas paixões, seu movimento. “*O lugar e a similitude se imbricam: vê-se crescer limos nos dorsos das conchas, plantas nos galhos dos cervos, espécies de ervas no rosto dos homens, e o estranho zoófito justapõe, misturando-as, as propriedades que o tornam semelhante tanto à planta quanto ao animal. São signos de conveniência.*” (Foucault, 1999). A segunda, *aemulatio*, ou emulação, de acordo Foucault, é uma espécie de conveniência que libertou-se da lei do lugar e age a distância. “*Há na emulação algo do reflexo e do espelho: por ela, as coisas dispersas através do mundo se correspondem*” (Foucault, 1999). Aqui, a semelhança nasce e floresce naturalmente das coisas, dos olhos às estrelas, das mãos às ferramentas; percorrem gigantescas distâncias, de um extremo ao outro, mas que ainda influenciam o semelhante ao outro, em um movimento que multiplica-se, duplica-se e expande ao infinito. “*Os elos da emulação não formam uma cadeia como os elementos da conveniência: mas, antes, círculos concêntricos, refletidos e rivais*” (Foucault, 1999). Analogia, a terceira, que situa-se acima das duas primeiras, pois confronta as semelhanças percorrendo o espaço, e também conflitua no *link* e contato das coisas. Esta, cuja similitude nasce na menor relação, visível ou não, inerte ou não, para fazer-se semelhante. A regra de três que demonstra sua relação entre diferentes ecossistemas, diretamente ou inversamente proporcionais. “*Por ela, todas as figuras do mundo podem se aproximar. Existe, entretanto, nesse espaço sulcado em todas as direções, um ponto privilegiado: é saturado de analogias (cada uma pode aí encontrar um de seus pontos de apoio) e, passando por ele, as relações se invertem sem se alterar. Esse ponto é o homem; ele está em proporção com o céu, assim com os animais e as plantas, assim como com a terra, os metais, as*

*estalactites ou as tempestades*” (Foucault, 1999). E por fim, a Simpatia vem a ser a quarta forma de similitude, ela é a mais poderosa, que necessita de um esforço constante para não varrer o mundo fazendo nascer a semelhança em todo e qualquer signo. Mãe da superstição, aproxima e assimila coisas sem de fato possuírem propriedades, proximidades ou movimentos. “(...) *ela pode nascer, ao contrário, de um só contato - com essas “rosas fúnebres que servirão num funeral”, que, pela simples vizinhança com a morte tornam “triste e agonizante” toda pessoa que respirar seu perfume.*” (Foucault, 1999). Caso sua força não fosse contrabalanceada pela *Antipatia* as coisas viriam a ser idênticas. Esta busca afastar-se as coisas, separar, torná-las únicas, eleva-a pela diferença. E graças a essa disputa entre as irmãs Simpatia e Antipatia que é possível uma identidade das coisas, uma relação de conhecimento por referência. Essa dupla sustenta todas as formas de semelhanças. “*Todo o volume do mundo, todas as vizinhanças da conveniência, todos os ecos da emulação, todos os encadeamentos da analogia são suportados, mantidos e duplicados por esse espaço da simpatia e da antipatia que não cessa de aproximar as coisas e mantê-las a distância. Através desse jogo, o mundo permanece idêntico; as semelhanças continuam a ser o que são e a se assemelharem. O mesmo persiste o mesmo, trancafiado sobre si*” (Foucault, 1999).

Entretanto, Foucault nos adverte, que não há semelhança sem assinalação. É necessário que as similitudes das coisas estejam assinaladas; “*é necessário uma marca visível das analogias invisíveis*”. Mas o que são essas marcas? “*Que forma constitui o signo no seu singular valor de signo? - É a semelhança. Ele significa na medida em que tem semelhança com o que indica (isto é, com uma similitude).*” (Foucault, 1999, p. 39)

Apresenta-se então uma lógica circular, se o signo é semelhante a medida que tem similitude com algo, não seria a marca que assinala-o concomitante com o signo que é semelhante? Com efeito, trata-se de uma corrente de similitudes, uma que se apoia na segunda, que tem base uma terceira, escorrendo atômicamente, todas as formas de similitude. Pois sua marca é uma forma intermediária de similitude. “*A assinalação e o que designa são exatamente da mesma natureza; apenas a lei da distribuição a que obedecem é diferente; a repartição é a mesma.*” (Foucault, 1999)

Foucault elabora que a Semelhança, através da similitude, que determina a forma de conhecimento. E desta a hermenêutica, nos é a ferramenta que permite conhecer e falar os

signos. E a semiologia é a ferramenta que nos permite localizar, delimitar e conhecer as leis que torna-os signos.

De fato, Foucault busca neste trabalho fazer uma arqueologia do conhecimento, Começa do discurso no Renascimento, que tentava ler um livro prévio na natureza, passa ao clássico, esmiuçando como os signos são lidos e nascem, e como começam a *significar*, no interior do conhecimento, a partir de uma relação entre dois signos conhecidos, libertando a coisa da palavra. Segue sua análise até o momento moderno, cujo movimento de leitura, possui o Homem que nasce desse movimento, junto com os tipos de saberes que ele permite e autoriza, neste caso, as ciências humanas.

Tentarei ser breve, apenas a recortar as fases da transformação do ser da representação. Foucault utiliza três grandes domínios do saber que se modificaram ao passar do tempo, o estudo da linguagem, o domínio do vir a ser a biologia, e os estudos do *a priori* da economia. O que por si só já levanta um ponto interessante, pois estes campos estão atrelados a um certo saber “legítimo” e “sério” frente a outros mais específicos saberes, saberes como o homem lê o mundo, entende e comunica com os outros, saberes como ordenar e enquadrar os animais e as plantas que nascem e morrem no mesmo plano que o homem, e que marcas são semelhantes entre eles em um grande quadro, saberes de como o que fundamenta a riqueza, a produção, o trabalho, que potencializa a vida, e quem diga, escraviza; saberes quais, a uma primeira vista, poderiam ser despojados de moral, como não ocorreria se os objetos fossem saber jurídico ou religioso, mas ao mesmo tempo estão produzindo um certo tipo de discurso.

Desde o estoicismo, o sistema dos signos no mundo ocidental fora ternário, já que nele se reconhecia o significante, o significado e a “conjuntura”. A partir do século XVII, em contrapartida, a disposição dos signos tornar-se-á binária, pois que será definida, com Port-Royal, pela ligação de um significante com um significado. (FOUCAULT, 2000, p. 58)

O que possibilitou esta transformação do Renascimento para a idade clássica foram os estudiosos desta época, seja Descartes, Francis Bacon, Lancelot, que atacaram a semelhança, cada um a seu modo, cada um no seu campo, ao dizer leitura das coisas são equivocadas, pois se confundem e multiplicam na similitude, não se pode conhecer o mundo pelas coisas, mas é em uma relação aritmética que elas podem ser conhecidas, ao serem medidas e ordenadas, com suas identidades e diferenças. Vale sempre lembrar que o tecido histórico é descontínuo,

que Foucault diz que importa menos a influência cartesiana ou a busca histórica de redutos não racionalizáveis no saberes, mas a relação fundamental da *epistémê* clássica com a *máthêsis*, ou seja a criação de uma sucessão ordenada de coisas mesmo com as não mensuráveis.

Port-Royal, Berkeley, Condillac e outros estudiosos fazem isso com os signos, ao descrever processos que Foucault enumera em “(...) *três variáveis substituem a semelhança para definir a eficácia do signo no domínio dos conhecimentos empíricos*” (Foucault, 1999). Primeiro, o signo deve encontrar seu espaço no interior do conhecimento, pois só há signo a partir do momento em que se acha *conhecida* a possibilidade de uma relação de substituição entre dois elementos já *conhecidos*. Segunda, a forma de ligação com o que ele significa, se antes a coisa e a palavra eram lidos como uma coisa só, de maneira circular, agora ele desdobra, deve estar na coisa, mas dela distinta dela. Se antes o signo era parte do mundo, agora ele é justaposto em cima. Terceira variável, assume a ciência que o signo é tanto natural quanto convencional, mas de maneira inversa, o natural é marcado e retirado da coisa formando-se signo pelo conhecimento, e o convencional é possível de ser dividido e re combinado, é de fácil acesso pois tem uma função útil na língua. Antes o convencional era fundado do natural, agora a arbitrariedade do convencional permite que seja encontrado o elemento unitário que constitui a língua.

E tudo isso permite uma mudança na *epistémê*, agora a relação do signo é possível de ser enquadrada e localizada em um espaço, e não mais evocada das próprias coisas. “*A partir da idade clássica, o signo é a representatividade da representação enquanto ela é representável*” (Foucault, 1999). Foucault atesta também que isto teve dois grandes efeitos. Primeiro: “*Eles (signos) eram outrora meios de conhecer e chaves para um saber; são agora signo é co-extensivo à representação, isto é, ao pensamento inteiro, alojam-se nele, percorrendo-o, porém, em toda a sua extensão: desde que uma representação esteja ligada a outra e representa em si mesma essa ligação, há signo;*”. E segundo: “*essa extensão universal do signo no campo da representação exclui até a possibilidade de uma teoria da significação. (...) se os fenômenos nunca são dados senão numa representação que, em si mesma e por sua representatividade própria, é inteiramente signo, a significação não pode constituir problema.*” (Foucault, 1999)

O que nos é mais caro neste caso, é constatar que o conhecimento começara a ser construído no movimento que foi possível por o ser da representação em suspensão, ler a



leitura dos signos como um mecanismo próprio, sem passado ou sentido externo, o real nunca é aprendido diretamente, se antes a similitude possuía uma véu na frente que precisava ser retirado, agora ela é um fundo onde pode-se dar forma ao conhecimento. No período clássico pode-se representar o real.

Segue, “*Nessa posição de limite e de condição (aquilo sem o que e a quem do que não se pode conhecer), a semelhança se situa do lado da imaginação, e a imaginação, em troca, só se exerce apoiando-se nela.*” (Foucault, 1999, p. 95)

Ao decorrer da obra, Foucault analisa esta transformação do ser da representação, do clássico ao moderno, observando as mecânicas e processos de diferentes áreas do saber. Na linguagem vai observar o que a Gramática Geral toma por objeto, o conhecimento, argumentando “*Em sua forma mais geral, conhecer e falar consistem primeiramente em analisar a simultaneidade da representação, em distinguir-lhe os elementos, em estabelecer as relações que os combinam, as sucessões possíveis segundo as quais podemos desenvolvê-los: (...). Mas a linguagem só é conhecimento sob uma forma irrefletida; impõe-se do exterior aos indivíduos que ela guia, quer queira quer não, em direção a noções concretas ou abstratos; (...) o conhecimento, em contrapartida, é como uma linguagem de que cada palavra tivesse sido examinada e cada relação verificada*” (Foucault, 1999, p. 120). Uma teoria do verbo, como condição *sine qua non* existe a linguagem. Também analisou a história natural, e seus mecanismo de cartografia, de ler o *continuum* do mundo, de pensar uma história da natureza, a partir de uma estrutura visível e de uma nomeação de característica, uma *taxinomia*. Na economia observa o processo histórico que a moeda teve ao ser signo de riqueza, a formação de valor, a geração de riqueza, o que tipo de saberes fundamentou estas noções. Enfim, traça toda uma relação, de identidades e diferenças, aumentos e diminuições, da designação a derivação; além de mostrar quais conceitos são análogos e harmônicos entre esses diferentes conhecimentos, tal como *valor* está para o *verbo* e *nome*, “*a moeda funciona em relação às riquezas como o caráter em relação aos seres naturais*” (Foucault, 1999, p. 280), uma *mathesis universalis*. Para assim, demonstrar que a representação representa a si mesmo. Ou seja, na época pré-clássica, as coisas as palavras, se sobrepunham e constituíam a representação do mundo; no período clássico as instituiu-se o reino do discurso representativo.

“A linguagem não é senão a representação das palavras; a natureza não é senão a representação dos seres; a necessidade não é senão a representação da necessidade. O

fim do pensamento clássico - e dessa epistémê que tornou possíveis gramática geral, história natural e ciências das riquezas - coincidirá com o recuo da representação, ou, antes, com a liberação, relativamente à representação, da linguagem, do ser vivo e da necessidade” (FOUCAULT, 2000, p. 289)

Foucault continua a fazer a mesma análise com o pensamento moderno, e mostra como a representação sofreu um recuo pela lógica própria dos saberes.

“Nenhuma composição, nenhuma decomposição, nenhuma análise em identidades e em diferenças pode mais justificar o liame das representações entre si; a ordem, o quadro onde ela se espacializa, as vizinhanças que ela define, as sucessões que autoriza como tantos percursos possíveis entre os pontos de sua superfície não têm mais o poder de ligar as representações entre si ou, entre si, os elementos de cada uma. A condição desses liames reside doravante no exterior da representação, para além de sua imediata visibilidade, numa espécie de mundo-subjacente, mais profundo que ela própria e mais espesso.” (FOUCAULT, 2000, p. 328)

Não são mais suas identidades e diferenças desenroladas em um quadro, não é mais a representação suspensa e ligada ao mundo que permite conhecer-lo, a representação *“já não constitui para o saber senão uma fina película de superfície”* (Foucault, 1999, p. 344). A representação se encontrou rodeada por uma sombra, espessa e profunda, *“O que mudou, na curva do século, e sofreu uma alteração irreparável foi o próprio saber como modo de ser prévio e indiviso entre o sujeito que conhece e o objeto do conhecimento; (...) Trata-se de modos fundamentais do saber que suportam em sua unidade sem fissura a correlação segunda e derivada de ciências e de técnicas novas com objetos inéditos.”* (Foucault, 1999, p. 346). No caso que veio a ser a *biologia* não é mais a frequência do caráter (um elemento visível) que permite ordenar em um quadro o conhecimento, mas a subordinação deles ao órgãos que permite os a realizar funções específicas dentro uma organização. Em outras palavras, o que diferencia um rato de um boi não é simplesmente suas marcas visíveis, mas se seus dentes diferem é em razão de possuírem diferentes aparelhos digestivos, diferentes tipos de alimentação; o homem clássico era um classificador, o moderno é um estudioso da vida e sua condição. Com respeito a análise da riqueza, na época clássica uma coisa valia na medida que ela substitui outra no processo de troca, e o valor só aparece onde os bens desaparecem, um tanto de vinho vale seu custo de fabricação, de transporte, de segurança e mais quaisquer outras despesas possíveis, como o trabalho; tudo isto fundado em uma natureza incansável geradora de bens. No pensamento moderno, o que fundamenta o valor é o trabalho, por que todo valor extrai sua origem do trabalho. Se antes era a troca que fundamentava a análise da

riqueza (isto representa isso e por sua vez vale aquilo) e todo o processo tinha uma causalidade circular; agora a troca é autorizada pela produção, o valor provém e difere de acordo com a produção, o homem começou a trabalhar no momento em que a terra deixou de suprir em quantidade suficiente. Assim o valor deixa de ser signo e torna-se produto. A necessidade no pensamento clássico, era aquela qual o homem representava em objetos, e a necessidade seria suprida pela terra; para o homem moderno, é a finitude humana que obriga o homem a trabalhar, é a ameaça da morte que exige do homem que ele produza o que lhe falte. *“E o que é primeiro não é a necessidade e a representação da necessidade no espírito dos homens, é pura e simplesmente uma carência originária”* (Foucault, 1999, p. 352). E por fim, Foucault termina essa sequência de análise voltando ao estudos das línguas, aqui, se antes acreditava-se que o verbo, o verbo *ser* especificamente (todos os outros seriam derivações deste primeiro), teria unido-se a um nome primitivo para designar coisas; na modernidade, com estudos de radicais de diferentes línguas, o verbo torna-se a gênese das ações, dos processos, dos desejos. *“Ela (a linguagem) não é mais um sistema de representações que tem poder de recortar e de recompor outras representações; designa, em suas raízes mais constantes, ações, estados, vontades; mais do que o que se vê, pretende dizer originariamente o que se faz ou o que se sofre; e, se acaba por mostrar as coisas como que as apontando com o dedo, é na medida em que elas são o resultado, ou o objeto, ou o instrumento dessa ação. os nomes não recortam tanto o quadro complexo de uma representação; recortam, detêm e imobilizam o processo de uma ação. A linguagem “enraíza-se” não do lado das coisas percebidas, mas do lado do sujeito em sua atividade.”* (Foucault, 1999, p. 401). Se no período clássico a linguagem fora o primeiro movimento da representação, recebia os primeiros signos, todo o conhecimento passava por ela, *“era o primeiro esboço de uma ordem nas representações do mundo”* (Foucault, 1999, p. 409), agora ela é objeto do conhecimento, possui uma espessura, uma história (filologia, etimologia); ao falar, o homem não reduplica as coisas, mas as manifesta o querer de quem fala.

Foucault advoga que a literatura surge no início do século XIX; com razão pode-se dizer desde muito existem textos “literários”, Homero, Dante, Shakespeare, Virgílio são autores que detêm o título de literatos, mas apenas no momento em que a linguagem torna-se objeto de conhecimento próprio é que sulca-se um espaço para sua própria forma. Não obstante, no sentido mais abrangente de literatura, Foucault sempre acusou que estas transformações no ser da representação eram anunciadas textos da época. De *Dom Quixote de*

*La Mancha*, de Miguel Cervantes, o herói que do fim do Renascimento, confundia os signos com seus seres, o mundo era um Mesmo dos livros. Depois pelo autor Marquês de Sade que encerra o pensamento clássico, com seus temas obscuros, violência, sexualidade, morte, refletindo então a sombra que começa a pairar sobre a representação. Para então Foucault indicar que, o poeta Mallarmé tomou para si a árdua incumbência de lidar com a linguagem fragmentada.

De todas essas transformações, do Renascimento ao clássico ao moderno, Foucault aponta que a linguagem teve uma reforma particular, foi mais silenciosa e mais profunda, mais silenciosa pois é improvável uma cultura tomar consciência da transformação das palavras que a atravessam e formulam em primeiro plano de qualquer ordenação e representação do conhecimento, no percurso da sua própria historicidade; mais profunda pois a sua mudança ao separar coisa e palavra, diferente da história natural e análise das riquezas, a linguagem não conseguiu se unir em eixo comum, ela se encontrou múltipla; a linguagem fora durante muito tempo uma baderna que deveria ser evitada, a filosofia a evitou até Nietzsche.

“Para Nietzsche, não se tratava de saber o que eram em si mesmo o bem e o mal, mas quem era designado, ou antes, *quem falava*, quando, para designar-se a si próprio se dizia *Agathós*, e *Deilós* para designar os outros. Pois é aí, naquele que *mantém* o discurso e mais profundamente *detém* a palavra que a linguagem inteira se reúne. A esta questão nietzschiana: quem fala? Mallarmé responde e não cessa de retomar sua resposta, dizendo que o que fala é, em sua solidão, em sua vibração frágil, em sua nada, a própria palavra - não o sentido da palavra, mas seu ser enigmático e precário. (...) É bem possível que todas as questões que atravessa atualmente nossa curiosidade (Que é linguagem? Que é um signo? O que é mudo no mundo, nos nossos gestos, em todo o brasão enigmático de nossas condutas, em nossos sonhos e nossas doenças - tudo isso fala, e que linguagem sustenta, segundo que gramática? Tudo é significativo, ou o que é, e para quem, segundo que regras? Que relação entre a linguagem e o ser, e é realmente ao ser que sempre se endereça a linguagem, pelo menos aquela que fala verdadeiramente? Que é, pois, essa linguagem que nada diz, jamais se cala e se chama “literatura”?) - é bem possível que todas as questões se coloquem hoje na distância jamais superada entre a questão de Nietzsche e a resposta que lhe deu Mallarmé” (FOUCAULT, 2000, p. 421)

Sendo assim, das muitas frentes que poderíamos começar esse diálogo com a obra *As palavras e as coisas*, o que me interessa em um primeiro momento é este processo descrito ao longo do livro. Esta seria a noção do mundo apreendido pelos signos, uma semiótica, nada deste mundo surgiu ao homem, as coisas nunca foram desprovida de sentido, ou teve uma descoberta de significado mais próximo ao nu; e estes signos, sempre foram marcados por uma estrutura de pensamento que formatou-os, seja na sua significação, na sua leitura, na sua

produção, enfim, na sua exploração. Uma das análises mais caras no livro é pôr em evidência a transformação do mundo pelo signo e, não obstante, o mundo ao ser forçado a uma ordenação, modificou os signos em si.

O que parece então é *conhecer* nunca fora descobrir, fazer o mundo mostrar seus mistérios e segredos, trazer irradiar luz nos confins mais sombrios, aquele cosmo ordenado dos gregos, mas foi desde o início um ato de invenção, tecer relações e criar medidas que nunca antes estiveram e nunca foram sugeridas. A linguagem, a economia e história natural tiveram seu processo de contradição, de adaptação, de possibilidade própria, que foi-se aperfeiçoando a rede de signos e semelhanças que possibilitava captar e articular seus objetos. Acreditar que o conhecer é um movimento de descoberta que se *repara* ao longo de um contínuo, é acreditar também que exista um livro primeiro escondido, que não fomos capazes de ler corretamente o mundo e que, em último juízo, as palavras possuirão um sentido único, com apenas as memórias de um equívoco; e que as coisas poderão ter sua crítica, fruição e gerência em intensidade final, que o fracasso foi pela incapacidade de prever corretamente o desfecho que independeu do pensamento vigente.

De fato, isto é um tanto evidente após a leitura da obra de Foucault. Mas o que isso tem de relação com os jogos?

Nesses últimos 400 anos, nota-se que houve uma transformação das mecânicas, isto é, das estruturas que permitiram o homem analisar o real. Acredito que vale agora forçar uma análise que não permita apenas constatar como produz o *discurso*, com isso o tipo de representação de mundo. Mas também como é estas máquinas que produzem os discursos operam, o que elas possibilitam, o que elas negam. Com certeza esse trabalho será um tanto medíocre com essas análises das análises, mas as relações dos mecanismos são muito evidentes e muito vitais. Não sou um grande leitor das obras de Foucault, mas o pouco que posso notar é que ele buscou destacar as travas, os quadros, mais do que a descrever o retrato, pensar como a foto foi tirada, por quem, como, as dimensões, além do desenho que pode-se ver; o que ele faz aqui e depois em outras obras, é evidenciar quais são as regras que permitiram o mundo, em diferentes núcleos e relações, em diferente graus de efeito e força, os jogos e o movimento interior que apresentam-se hoje.

Sendo assim, uma das formas de corroborar esta hipótese seria buscar jogos que, assim como a literatura, indicaram estas transformações no pensar vigente de cada época. De fato, é totalmente coerente pensar dentro de cada historicidade específica, que um determinado

artefato corresponde a um certo momento. Com certeza existem certas atividades lúdicas que nasceram durante o Renascimento, tem-se o primeiro registro de uma casa em miniatura, não apenas mais uma boneca, mas o espaço bem demarcado de representação toda a atividade de uma família, brincada pela criança ou pelo adulto (vale ressaltar que a idéia atual de infância, com início e fim, com atividades próprias, tem seu nascimento na modernidade). O que podemos nos permitir, é que diferente da boneca, que temos registro acompanha a humanidade desde o princípio da cultura, a atividade agora não alia-se a nada sacro ou ritualístico, e agora tem um local específico a ser realizado, através de um outro objeto. A casa de bonecas, não necessita de uma cerimônia e nem acontece no mundo inteiro, ela dispõe de um próprio quadro na qual irá desenhar-se as representações, as relações inventadas ou replicadas. Talvez de fato, haja algo que seja semelhante ao pensamento clássico na casa de bonecas. No que se diz respeito ao pensamento moderno, parece-me que a transformação não continua no mesmo sentido.

Quanto ao pensamento moderno ela é por si só um período de enormes transformações, evidente não apenas nos temas trabalhados na obra aqui abordada, foi um período de revoluções, avanço tecnológicos, e também a aparição de uma burguesia, que para justificar e legitimar a sua ascensão cria seus próprios valores e morais, sendo um deles e já mencionado, a aparição da infância. Por sua vez, aqui eu posso apenas sugerir, que o ato de jogar sofreu um duro golpe, ele foi arremessado a última categoria de atividades da vida. O jogar não produz um discurso propriamente dito, então a uma certa classe burguesa e aristocrática, agora muito preocupada com temas como sexualidade, violência, vida e morte; estes temas foram levadas a uma alta arte, com uma relação com a representação muito mais visível. Talvez a menos objetiva que seria a música, apesar disso podia aliar-se a ópera, possuía uma história bem definida e um objeto muito específico, e de uma certa maneira conseguiu sulcar seu espaço legítimo dentro da cultura vigente, com efeito as relações entre Wagner e Schopenhauer, a uma filosofia. Evidentemente, estas atividades possuem o próprio mérito e história que não busco diminuir. O jogar não produz nada, o que não tem nenhuma relevância e não é incentivado a um classe proletária, que agora ocupa fábricas com jornadas de trabalhos abusivas, com efeito a ideia de infância não alcançava as crianças desta camada social, que já encontrava-se em atividade produtiva. Ainda que tenha surgido modelos como *Rational Recreation*, no período vitoriano, como uma crença que, trabalhadores entretidos seriam menos aptos a promoverem uma greve ou uma escalada de agressões, logo eram

incentivados práticas esportivas ou outras atividades que pudessem manter um nível de contentamento entre o proletariado. Tão pouco a classe burguesa manteve-se próxima ao jogar, talvez aos jogos, o xadrez ganha uma nova dimensão, surgem competições e equipamentos como o relógio de xadrez com o fim de marcar um ritmo as partidas. Na Prússia o jogo como *Kriegsspiel*, desenvolvido pelo Baron von Reisswitz, que funcionava como um simulador de guerra, com a finalidade de ensinar e treinar militares sobre as táticas de batalha, que mais tarde foram utilizadas na guerra contra a França, que mais tarde, como efeito da vitória da Prússia sobre o segundo Império Francês, espalhou-se por toda Europa. Em poucas palavras, o jogo desenrolava em um mapa de escala 1:2373, assim a unidade de medida do poderia ser traduzida de forma que a cada 3 centímetros no mapa representava 100 passos. O passo por sua vez, era a unidade de medida que os exércitos do século XIX utilizavam, um canhão padrão tinha um alcance de 400 passos, uma unidade de infantaria era capaz 120 passos por minuto, a cavalaria a galope 500 passos, de tal maneira que a problemática que sobrava de controle de espaço seria o tempo, todo o resto era traduzidos em passos. O tempo do jogo por sua vez, foi segmentado em turnos que duravam 2 minutos. Era conhecido que um exército sobreviveria ou morreria por quão rápido ele poderia se mover ou formar uma frente de batalha, a guerra em grande parte era feita por massa de homem do que por heróis. Um terceiro aspecto importante do jogo é que possuía uma mecânica de “double-blind”, de tal maneira que possuía três mapas, um para cada jogador, e o terceiro para o juiz. O quarto ponto importante é, evidenciado anteriormente, o jogo possuía um juiz, o “*umpire*”, que receberia as ordens de cada jogador, para que assim reposicionasse as tropas em cada mapa, e decidiria os defecho justo de cada embate, levando em conta a qualidade das peças, o tempo da informação, a moral das tropas, e por mais imparcial que tente ser, a experiência do juiz. Feito os movimentos, o juiz informaria cada jogador os resultados do turno, e que informações eles teriam acesso de acordo com as tropas e os oficiais presentes. Os mapas, em algumas versões do jogo, possuía propostas de cenas de batalhas, de tal maneira que, descrevia a posição das tropas, a quantidade de cavalaria, de infantaria, de artilharia, a relação de como estavam dispostas uma com as outras, como estavam dispostas com o terreno, se haveria floresta, ou um riacho, que horas a batalha se passaria, de tal maneira que, no *Jeu de Guerre* por *Verdy du Vernois*, um dos cenários hipotéticos, um dos jogadores possuiriam uma das divisões composta por 2 batalhões de infantaria, 2 esquadrões de dragões, uma bateria de composta por 6 peças (de artilharia), que as 6 horas da manhã sairão em coluna na estrada à

Zwenkau, próximo do forte Brandt, com um objetivo já informado ao jogador, que utilizará uma quantidade específica de capitães e tenentes para comandar as tropas.

Até aqui podemos desenvolver pequenas transformação na representação, ainda que a do xadrez seja um jogo que possui uma certa harmonia com a guerra, com o confronto, ele não evoca uma estética de campo de batalha, mas possui um certo afastamento, são embates premeditados, pois possui um tempo próprio, isto é, o tempo das coisas fluem na medida que uma ação é tomada, sendo que o *Kriegsspiel*, é literalmente, o jogo da guerra, nele o tempo possui um lastro, uma âncora no tempo real, impõe-se o jogador a pressão de decisão rápida, não de uma uma peça, mas de toda divisão, por conseguinte, precisa de pontos de acesso para afetar o estado do sistema, não pode perder seus capitães ou tenentes, o jogo da guerra, diferente do xadrez, que possui um terreno no formato quadriculado, *kriegspiel* utiliza de mapas de regiões de fato, floresta, rios, horários, névoas, que influenciam diretamente o conhecimento do jogador efetivamente, este lastro do tempo e da dimensão são intrínseco na construção da representação, na construção da mecânica do jogo, isto é, o que formata a possibilidade da representação. Entretanto parece me precipitado aferrar-se que esta relação do tempo ou espaço se apresenta como uma relação de uma representação que se alinhou ao pensamento moderno, talvez própria da coisa, se este quadro desenhado entre o *Kriegsspiel* possui algo de moderno em sua estruturação. Talvez na modernidade, como efeito do mesmo pensamento que criou o homem, a biopolítica, o cientificismo, criou este jogo-instrumento, virou este ser que deveria representar o mundo, não como um quadro plano, mas agora um viveiro, uma estufa, e que ao ser observado deveria produzir efeito que pudesse ser medido e gerenciado, algo de ferramenta, algo de simulação, algo humanista, com objetivo para fora de si, de tal maneira que o general Verdy du Vernois no seu tempo se perguntou o porque não utilizava-se mais os jogos de guerra. Ou ainda tenha aberto a possibilidade de construir da representação não ser ligada pela palavra, mas de constituir agora, um pequeno universo em uma coisa, ser visto como possibilidade a um objetivo terceiro, de fato, apesar do xadrez e todas as suas analogias é no *kriegsspiel* que o jogo é no limite da guerra.

De qualquer maneira, essas análises são um tanto grosseiras por dois motivos. Primeiro, seria necessário traçar toda uma genealogia de todas as formas que funcionam como estrutura de representação, da guerra por exemplo, todos os jogos, e analisar como a dinâmica deles operam de acordo com a representação vigente. Segundo, pela própria natureza do jogar. Pressupõe que o jogo é pensado *a posteriori*, como se na história do homem, que muito



bem se dirigiu a palavra e a coisa, abriu espaço a literatura e a pintura, a narrativa e a representação de fato, o jogo estava ali, caminhando ao lado, como um apêndice, como uma cicatriz, ou ainda, neste alvoroço que foi a modernidade, do nascimento do homem e da antropologia, do progresso científico e das grandes revoluções, este homem moderno ao tentar fazer sua História, foi ao sótão das práxis, naquele canto entulhado e empoeirado, já a muito esquecido, agora crente que nele possuía algo de animalesco, de primitivo, de selvagem, que infungível teima e não poderia mais negar, encontrou o jogo enterrado e que era possível atualizá-lo, torná-lo objeto da ciência e do progresso.

Talvez aqui que o *Homo Ludens* seja tão importante, neste fundo indelével que a modernidade fez aparecer, Huizinga buscou fazer do jogo o primeiro farol da consciência humana, tentou cunhar seu devido espaço, como alicerce das culturas, das religiões, das guerras.

“Devemos, portanto, limitar-nos ao seguinte: o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social” (HUIZINGA, 2014, pg 9)

O jogo foi sempre análogo a loucura, e talvez aqui que eu tenha uma pequena discordância de Huizinga. “*A categoria do cômico está estreitamente ligada à da loucura, ao mesmo tempo no sentido mais elevado e no mais baixo do termo. Mas não há loucura no jogo, já que se situa para além da antítese entre a sabedoria e a loucura. Na baixa Idade Média, os dois modos fundamentais de vida, o jogo e a seriedade, eram expressos de maneira bastante imperfeita através da oposição entre folie et sem, até o momento em que, em seu Laus stultitiae, Erasmo mostrou a improcedência desse contraste*” (Huizinga, 2014, p. 9). De fato, por uma posição que tenta diminuir esta atividade frente as outras, eu me alinho ao Huizinga, ainda que fosse possível existir algum valor acima da vida.

Mas trata-se, ao contrário, de conferir um valor afirmativo a loucura, ou ao menos resgatar o antigo. Obviamente, aqui não estou a fazer aqui análises orgânicas, mentais ou psicossomático, nem ao menos fazer uma revisão a forma de leitura sobre distúrbios mentais. Mas de utilizar a loucura dos tempos medievais e anteriores, aquela loucura que possuía algo de sacro e sábio. “*O louco, entendido não como doente, mas como desvio constituído e mantido, como função cultural indispensável, tornou-se na experiência ocidental, o homem das semelhanças selvagens.*” (Foucault, 1999, p. 67). Por sua vez, como poderíamos declarar

e certificar que quaisquer profetas, oráculos, deuses e até artistas, de Dionísio a Van Gogh, não sofriam de algum distúrbio de loucura? Ou ainda que fosse verdade a quem serve a loucura? *“Privilégio absoluto da loucura: ela reina sobre tudo o que há de mau no homem. Mas não reina também, indiretamente, sobre todo o bem que ele possa fazer?”* (Foucault, História da loucura, p. 27). Aquela Razão que era Desrazão ao mesmo tempo, uma positividade que tem uma condição de possibilidade implícita. Uma das figuras que tinha sua loucura afirmada e esperada era o bobo da corte, fato apresentado pelo autor e game designer Ian Bogost no seu livro *Play Anything*, o bobo da corte era esperado que fosse crítico e agressivo nas suas visões do mundo.

Mais alguns milhares de anos pelo caminho que segue o último século! - E em tudo o que o homem fizer, a mais alta sabedoria será visível: mas justamente por isso a sabedoria terá perdido toda a sua dignidade. Será então certamente necessário ser sábio, mas isso será coisa tão comum, tão vulgar, que um espírito com um gosto um pouco acima da média poderá considerar essa necessidade uma grosseria. Do mesmo modo que uma tirania da verdade e da ciência seria capaz de conferir valor à mentira, da mesma forma uma tirania da sabedoria poderia fazer germinar um novo gênero de nobreza de alma. Ser nobre - seria talvez então ser louco. (Nietzsche, p. 55)

*“Por toda a parte vê semelhanças e sinais da semelhança; todos os signos para ele se assemelham e todas as semelhanças valem como signos”*(Foucault, 1999, p. 67). O jogar é um ato deliberado de loucura em grande medida, pois quem joga nunca vê uma bola, vê seu formato esférico, o seu peso, a sua elasticidade, vê futebol na mesma medida em que vê basquete, impõe-se leis que nascem das coisas mais ordinárias, e podem desaparecer como se nunca existiram, jogar tem um quê de *Dom Quixote* na mesma medida que é Cervantes. É preciso que um pedaço de pau não seja madeira, mas seja uma espada. E é preciso reconhecer neste material a dureza necessário para que uma coisa seja signo de outra. A árvore é ao mesmo tempo montanha e castelo. O louco medieval como diz Foucault, é aquele que *“Tomas as coisas pelo que não são e as pessoas umas pelas outras; ignora seus amigos, reconhece os estranhos; crê desmascarar e impõe uma máscara.”*(Foucault, 1999, p. 67). O jogo aproxima o signo não para se servir dele como objeto a ser ligado, mas para fazer dele o que lhe for mais afrontoso, empurra o próprio objeto além dele, para de novo, no fim do alvoroço, encontrar a faceta que estava oculta e empurra-lo novamente. Mas quem garante a verdade do signo? Todo jogo serve-se das coisas como a poesia serve-se da palavra. Jogar é inventar. E

Inventar é jogar no mundo e o mundo. Jogar é de fato explorar o que determinados objetos são capazes, como se relaciona a outras coisas e ao jogador.

O que muda de fato é a finalidade, o efeito. Se para Flusser tudo pode ser descrito como jogo, é porque possui um sistema análogo ao do conhecimento e tanto quanto pode ser cartografado. Para Huizinga, o jogo é a primeira criação do ser humano; quem imagina que o homem das cavernas, no seu tempo livre, isto é, alimentado e seguro, pois se a fazer ciência ou arte, quem imagina que aquele ancestral não muito distante descobriu o fogo, e na mesmo movimento desenvolveu o carvão e a representação, desenvolveu a máquina e a culinária, deposita fé demais em um instrumento do nosso tempo, em um homem transcendental, em um sujeito pré-discursivo ou ainda em uma metafísica. “(...) *em toda parte ainda onde novos princípios, sem se mostrarem úteis à vida, também não eram prejudiciais a ela, sendo antes manifestações de um instinto de jogo intelectual, inocente e alegre como tudo o que é jogo*”(Nietzsche, 2013, p. 120). O jogo só é perda de tempo para aqueles que não tem tempo para a vida. O lúdico enquanto atividade que nada produz, ou atividade que nada valora ou contesta a vida, o qual para alguns serve a arte, a outros a religião, só não serve a aqueles que buscam algo para justificar a existência, só serve a este homem doente de si mesmo. De fato a seriedade nasceu em um mundo hostil que se alongou durante toda a História, uma disputa pelas riquezas, uma disputa pela visão de mundo, uma disputa do homem frente à finitude, e esta seriedade respondeu a este mundo na mesma moeda. De tal maneira que a Arte tornou-se este grito de desespero, uma tentativa de freio, uma revolta a valores opressores, a um mundo que se consome, a uma sociedade contra si. E se a Arte hoje tem esse caráter vanguardista, tem no mesmo momento que a modernidade afundou o jogo fora de si. E se hoje a Ciência supre este sentimento lúdico de exploração do mundo, ou ainda opaca-o, é porque já possui fundamentos sólidos conquistados durante séculos de contradição, embate, e transformação. Mas não me descansa a suspeita que o mesmo prazer estético - de certa maneira - é fruído entre um jogador e um cientista, esse prazer de ordenar um mundo em última análise caótico, só que o recorte do mundo e o fim da atividade são diferentes. Não trata de dizer categoricamente que a criação do dominó tem a mesma importância que *As meninas*, que a Arte negue em absoluto os jogos, nem tão pouco negar todas as esferas do mundo e sacralizar apenas uma, menos ainda alegar que a história do mundo foi tão simplória, mas, na ironia que compete, dar o espaço legítimo ao jogar.

“O intelecto da maioria dos homens é uma máquina pesada, sombria e rangente, difícil de pôr em movimento; quando querem trabalhar com ela e pensar bem com essa máquina dizem que “*levam a coisa a sério*”- oh” como deve ser penoso para eles “pensar bem”!

A graciosa besta humana tem a aparência de perder cada vez seu bom humor quando se põe a pensar bem: ela se torna “séria”! E “*em toda parte onde há riso e alegria, o pensamento não vale nada*”: esse é o preconceito dessa besta séria contra toda “gaia ciência”. Pois bem! Mostremos que se trata de um preconceito” (Nietzsche, pág. 189)

## 2. Da brincadeira a Palavra

Até aqui apenas tratamos do mérito do jogo no saber, de nada falamos deles, apenas sugerimos alguns poucos conceitos para aqueles que nunca se dedicaram a sua crítica. Agora, gostaria de começar a explanar o que o jogo possui em si, do potencial que lhe foi negado, o por que me parece que lhe foi negado, e quais são suas características mais visíveis de perceber.

Sendo assim, gostaria de que ao pensar jogos, tenhamos em mente esse caráter inventivo e explorador que lhe é intrínseco. A língua portuguesa nos engana, dessa doçura e leveza que as línguas latinas possuem, da sua facilidade de declarar as paixões, o português, em algum lugar separou o jogar do brincar, por razão ou por ingenuidade, isto criou nos nossos imaginário uma forte oposição com os assuntos “sérios” da vida. Uma das possíveis origens da palavra *brincar* vem de vínculo, que poderíamos entender como aceitar a condição do outro ou de ligação à realidade outra. Jogar por sua vez, possui raiz em *iocari*, que significa divertir. Com efeito, tanto no inglês, *to play*, no francês *jouer*, podem ser aplicados ao tocar um instrumento quanto a atuar em uma peça. A palavra carrega fortemente um sentido de explorar, de manusear, de aproximar. De maneira que Huizinga expõe “*Não quererá isto dizer que o ato de jogar possui uma natureza tão peculiar e independente que se exclui das categorias usuais da ação? Jogar não é "fazer", no sentido habitual; não se "faz" um jogo da mesma maneira que se "faz" ou se "vai" pescar, ou caçar, ou dançar; um jogo muito simplesmente "se joga".*” (Huizinga, 2014, p. 30)

Já explanamos a idéia de círculo mágico do Huizinga, agora gostaria de atualizá-lo em termos foucaultianos.

“O espaço em que vivemos, pelo qual somos lançados para fora de nós mesmos, no qual se desenrola precisamente a erosão de nossa vida, de nosso tempo e de nossa

história, esse espaço que nos corrói e nos erode é também, em si mesmo, um espaço heterogêneo. Em outras palavras, nós não vivemos em uma espécie de vazio, no interior do qual seria possível situar indivíduos e coisas. Nós não vivemos no interior de um vazio que se revestiria de diferentes espelhamentos; nós vivemos no interior de um conjunto de relações que definem alocações irreduzíveis umas às outras, e absolutamente não passíveis de sobreposição.” (FOUCAULT, De espaços outros, p. 3)

Foucault alega que a obsessão do século XIX foi a história. E que a atualidade, seria a época dos espaços. Destes espaços, que ainda não fora totalmente dessacralizado, o que mais lhe interessa são as alocações, isto é relações de vizinhança entre pontos ou elementos, Dessas alocações, existe um tipo que tem a qualidade de inverter, neutralizam ou suspendem o conjunto das relações por elas designadas, refletidas ou reflexionadas.

Para ele há dois tipos dessas alocações. O primeiro seriam as utopias que são alocações sem lugar real, que mantém uma analogia com o espaço real da sociedade de maneira direta ou invertida, aperfeiçoando-a ou projetando seu negativo. São irreais.

A segunda forma de espaço, que nos concerne, é a heterotopia, ou, uma utopia efetivamente realizada. Pois todas as outras alocações reais estão simultaneamente representadas, contestadas e invertidas nesta espécie de contra-alocação.

Para Foucault, o espelho seria um misto dos dois tipos de alocações capazes de inverter as outras. Pois o espelho existe um local real que projeta um local irreal. Quem olha no e pelo espelho, toma consciência do lugar que ocupa ao se ver refletido no local que não ocupa.

Um exemplo que utiliza ao desenvolver a heterotopia é a viagem de núpcias, hoje já ressignificado, ou ao menos sua tradição efetiva esquecida. A mulher que casava virgem se desvirginaria neste momento de viagem, de transição, uma heterotopia sem referências geográficas.

As heterotopias desenvolvidas por ele seguem alguns princípios. O primeiro já explicado, uma espécie de contra-alocação. O segundo já percebido, as heterotopias possuem um funcionamento preciso e determinado, que ao longo da história pode deixar de existir. Terceiro, fundamental, *“a heterotopia tem o poder de justapor em um único lugar real vários espaços, várias alocações que são em si mesmas incompatíveis”*. (Foucault, 2013, p. 6) Quarto princípio, as heterotopias, com certa regularidade, são compatíveis a heterocronias, isto é, recortes do tempo. *“A heterotopia se põe a funcionar plenamente quando os homens se encontram em uma espécie de ruptura absoluta com o seu tempo tradicional”* (Foucault,

2013, p. 6). Quinto princípio, as heterotopias possuem um sistema de entrada e de saída que permitem elas de serem isoladas e penetráveis. E por fim:

Enfim, o último traço das heterotopias é que elas têm, em relação ao espaço restante, uma função. Esta se desenvolve entre dois pólos extremos. Ou bem elas têm o papel de criar um espaço de ilusão, que denuncia como mais ilusório ainda todo o espaço real, todas as alocações no interior das quais a vida humana é compartimentada (talvez seja esse o papel que, por muito tempo, tiveram os famosos bordéis, dos quais estamos agora privados). Ou então, ao contrário, o papel das heterotopias é criar um outro espaço, um outro espaço real, tão perfeito, tão metucioso, tão bem arranjado quanto o nosso é desordenado, mal disposto e bagunçado. Isso seria a heterotopia não de ilusão, mas de compensação, e eu me pergunto se não é um pouco dessa maneira que algumas colônias funcionaram. (FOUCAULT. 2013, p. 8)

Existem alguns pontos interessantes com este conceito é que nos ajudar a pensar o jogador perante o jogo, quais são os pontos de abertura de um jogo, as semelhanças e as diferenças entre o espaço do jogo e o espaço de um texto, o que é “ético” no jogo, como o jogo comporta com o espaço exterior a ele, atualiza algumas transformações que o videogame trouxe, . Com razão, ou ainda, sem ela, poderíamos dizer que os jogos até aqui são heterotropias da loucura. Que aqui destacado apenas o quinto princípio das heterotopias, que um jogo para ser jogo, não pode alienar totalmente quem o joga. E caso o faça, perca-se na loucura, o jogo perde totalmente seu efeito.

Até aqui, talvez esteja confuso o que diferenciaria o ato espontâneo de uma brincadeira, do simples ir e vir de uma bola a parede e de volta a mão, que podemos notar uma certa exploração da elasticidade da bola e os desafios de destreza e precisão de quem arremessa, de um jogo bem definido ou ao menos a complexidade como potencialização, algum espaço elaborado acessado por algum objeto, ou essa coisa que tornou-se objeto no ato de jogar.

Para isto, precisamos ter em mente duas limitações ou dimensões que permitem o espaço do jogo tomar sua espessura, os jogos são constituídos por dois tipos de objetos: *força* e *regra*.

As *forças* são a limitação capital do mundo, elas são percebidas como a gravidade, como o magnetismo, como a fricção, também como o músculo da perna de um jogador de basquete, a elasticidade da bola, porém não a escolha por qual grau de elasticidade que a bola deverá ter.

As *regras* são um tipo específico de objeto abstrato, é uma limitação convencionalizada, que possuem graus de intensidade entre si, usando o mesmo exemplo da *força*, a regra em jogo de basquete aparece como a quantidade de jogadores, obrigatoriedade de quicar da bola, qual o tipo de bola com que tipo de quique ideal, a métrica de pontuação, o que é possível de ser realizado no jogo, quantos passos andar sem infringir a regra.

Pierre Lévy no *O que é o virtual?* desenvolve, como o título deixa a indicar, a noção de virtual, mas também a categoria que lhe é par, o atual, e a dupla real e possível. O virtual constitui um complexo problemático que acompanha um objeto. O atual que corresponde o virtual na mesma ordem, responde por meio da atualização, isto é uma resolução do problema que não estava contida no enunciado, é um ato de criação a partir da configuração inicial. O atual enquanto conciso é apenas uma forma que o virtual encontrou como “materializar”.

*Por um lado, a entidade carrega e produz suas virtualidades: um acontecimento, por exemplo, reorganiza uma problemática anterior e é suscetível de receber interpretações variadas. Por outro lado, o virtual constitui a entidade: as virtualidades inerentes a um ser, sua problemática, o nó de tensões, de coerções e de projetos que o animam, as questões que o movem, são uma parte essencial de sua determinação; (Lévy, 1996, p. 5)*

Sendo que a atualização é a invenção de uma solução, de tal maneira que atualizar um aplicativo digital precisou avaliar, interpretar, e por fim propor uma correção. A virtualização constitui o movimento contrário. “*A virtualização passa de uma solução dada a um (outro) problema. Ela transforma a atualidade inicial em caso particular de uma problemática mais geral, sobre a qual passa a ser colocada a ênfase ontológica.*” (Lévy, 1996, p. 7)

Sendo que a dupla real e possível são apenas duas formas diferentes de ser. O possível já está todo constituído, porque para o possível tornar-se real ele não muda a natureza do ser, de tal maneira que todas as jogadas no xadrez, que são maiores que um googol, são latentes.

*Força* é um princípio que alia-se a noção de *virtual* e *atual*. As regras por sua vez, são da ordem do *real* e *possível*. Fato é que na bola, no mundo em última análise, tudo é virtual. Brincar é um processo de virtualização, de tal maneira que a criação do jogo é um processo de atualização. Sendo que de brincar a criação de um jogo desloca-se a cadeia a nível inferior, isto é, depois de atualização proveniente de uma virtualização de um objeto anterior. Dentro

do jogo, só é possível encontrar a dupla *real e possível*, pois as marcas de semelhança no signo já foram reinventadas.

Uma relação análoga em certa medida com brincar e jogar podemos emprestar de Pierre Lévy, o autor afirma que a leitura pode ser entendida como a atualização do texto, pois o leitor no movimento de ler o texto, desmonta as palavras, desconecta seu trechos, ou trechos que se tornam sem seqüência, para depois remontar o sentido acima do suporte, os significados, as representações, que irão chocar com um conhecimento prévio que habita em nós, "O espaço do sentido não preexiste à leitura. É ao percorrê-la, ao cartografá-la que o fabricamos, que o atualizamos" (Lévy, 1996, p. 20). E o texto é a virtualização da memória, pois, não é suficiente pensar o texto como um prolongamento, um facilitador, um potencializador de uma atividade cognitiva, ao registrar em texto (texto no sentido de Lévy, pode ser mapas, diagramas, filmes, discurso elaborado) o objeto perde referência de espaço e de tempo, um texto será atualizado por diferentes pessoas, em diferentes contexto, tal a importância de uma hermenêutica, o desenvolvimento de um método interpretativo, que busca não entender simplesmente o sentido original do texto, mas quais as circunstâncias, que pessoa era o autor e como pode-se atualizar a já atualização do texto.

Nesse movimento da bola para o jogo, da coisa para o espaço constituído por ela, é tão potente que o mesmo acontece com o espaço, ele volta a ser coisa. Tem essa condição "efeito Moebius", isto é, o interior vai ao exterior e o exterior vai ao interior. "*As coisas só têm limites claros no real. (...) Por isso a virtualização é sempre heterogênesse, devir outro.*"(Lévy, 1966, p. 12). Com razão, esse movimento possui diferentes graus de transformação, desde de criar outro jogo em cima de uma parte do original, de modificá-lo, até a destacar as partes constituintes e agir a partir delas. Se pensarmos no futebol, podemos tomar todas as suas variações, sem aqui querer eleger uma original, futebol de quadra, de areia, futvôlei, que pegam a estrutura ou a representação, ou ainda, a estética e criam um novo jogo baseado. E são muito raras as *regras* que possuem interpretações dúbias algum jogo - e caso a proposta não seja a confusão -, entretanto as convenções que permitem disputa-las tendem sofrer virtualizar as *regras*, quando algum jogador usa da distância do árbitro, de uma confusão de corpos, de uma mecânica específica para explorar uma vantagem, ele está em certa medida brincando com as condições que permitem o jogo ser realizado. Ele está deslocando a uma condição anterior a um estado em potência, talvez por isso exista uma certa admiração em um jogador que é capaz de burlar o jogo, e percebe-se então que qualquer



discussão sobre ética só é imaginável em um debate do *real e possível*, ética é uma esfera interior a condição inicial já consolidada e em disputa, parece-me então o motivo de tamanha dificuldade que os filósofos têm ao formular seus tratados e imperativos. O devir do jogo é tornar-se jogo novo novamente.

Gostaria aqui esmiuçar um pouco mais a noção de *regras* a partir do estudo *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*, ele é bastante simples para que possamos prosseguir. Cada uma das letras do MDA corresponde a uma determinada perspectiva constituinte do jogo, o M equivale à mecânicas, D a dinâmicas e o A a estéticas (aesthetics). A mecânica diz respeito a todas as partes que formam o jogo, isto é, as regras formalizadas, os objetos, os jogadores, ou ainda, no futebol, a bola, onze jogadores em cada lado, o ponto ou o gol, o tamanho do gol, as linhas, as áreas que as linhas formam e suas funções, o tempo de partida. A dinâmica por sua vez é a impressão ou a movimentação de afeto que as mecânicas possibilitam, de tal maneira, que não há nada no futebol que obrigue os jogadores a correr, a não ser a necessidade de maximizar as possibilidades de realizar o objetivo, todo jogo exige de seu jogador que tome-o na sua máxima intensidade, no limite do seu espaço. E por sua vez, a estética do jogo é qual o tipo de experiência pode ser fruída em um jogo, mantendo o exemplo, podemos afirmar com uma certa convicção que o futebol permite um sentimento de exploração do corpo, de agilidade e destreza, aliado a uma construção de coletivo, a fruição de um corpo individual e um corpo coletivo. A diversão e criação é inerente a qualquer jogo. Vale dizer mais uma vez o aspecto de *novo* do jogo, pela própria disposição do futebol, por suas regras não inteiramente formais, pela fluidez que a ação dentro do seu espaço, dizer que encerrou ou compreendeu em plenitude o futebol não é possível, pode-se argumentar através do aspecto estético dele, que não oferece raciocínio formal, matemático, lógico, mas nunca que o desafio dele é menor, quando não compete a ele os mesmos objetos.

Essas três maneiras de analisar são dispostas em uma pirâmide, uma estrutura em si, a base sendo as mecânicas, que por sua vez possibilita determinadas dinâmicas, que permite certas estéticas. O jogo acontece de uma materialidade para no fim produzir um determinado efeito.

Não podemos afirmar que exista uma maior vantagem do brincar em relação ao jogo, ou que é ainda possível dispor deles em uma mesma relação. Fato que um é o processo e outro

é o produto, de forma que entram em uma espiral de criação. Não pode se tomar como objetivo produzir determinado efeito estético sem compreender as possibilidades que os materiais dispõem. Se um jogo de cartas tão facilmente é símbolo de qualquer trama ou esquema velado, é pela carta possuir uma face oculta e outra não. Da mesma maneira, não se pensa uma biopolítica sem desenvolver tecnologias que formatam a disciplina e regulamentações, e produzem as práticas e efeitos de um ideal primeiro. Não se pensou um poder pastoral, sem a confissão. Com razão o emprego tão corriqueiro do termo “jogo” para qualquer articulação com efeito.

O jogo foi sempre o resultado de uma virtualização de coisas no sentido mais palpável, de objetos, seja uma bola, seja a capacidade de correr do ser humano, seja um elástico, quando muito da lógica. Toda vez que se veiculava *palavra*, ou ainda a representação, atribui-se a qualidade a literatura, a poesia, a um ser história, a imagem, a pintura. Estas eram a que detinham a capacidade de fundar um espaço outro. Ainda que poderíamos aqui pensar, por exemplo, a poesia concreta, o concretismo, como um simples jogo que fazia a representação que palavra permite representar-se enquanto coisa-palavra; entretanto, é um pensado como movimento (e por ser um movimento, já imprime uma competência) literário, poético, artístico. E o concretismo por si só, já demonstra uma independência da palavra que ligava-se a representação de forma tão firme, ela faz da poesia uma realidade em si, seus espaços em branco, o peso de suas palavras, o ritmo de suas manchas. Inclusive as brincadeiras de crianças, que virem e mexem fingem ser polícia ou ladrão, ser os pais e reconstruem as relações da casa, são pensados muito mais como um fazer-história ao invés de um fazer jogo, é um teatro sem regras duras, é a mimesis da vida adulta. Mesmo os gregos antigos, pensa-se os esportes como homenagem ao divino, reforçando no imaginário a predominância do mito e da história no espírito humano.

A questão é: até aqui, pelo que me parece, o mundo deu uma importância fundamental a palavra por ser a virtualizadora da história e do pensamento. Não me deixa mentir, que a literatura é de suma importância para pensar uma psicanálise. E a pintura, ainda que estivesse situada fora da linguagem, falava, e falava muito. As “*Daí o fato que ela repousava silenciosamente num espaço discursivo; daí o fato de que ela instaurava, acima de si própria, uma espécie de lugar-comum no qual podia restaurar as relações da imagem e dos signos.*”(Foucault, Isto não é um cachimbo, 2014, p. 71). As duas, por meio da palavra e do

desenho, faziam ainda que borrado, uma certa impressão do homem, que diz que homem ele é, e ele pode se dizer por meio destas expressões. Mas Foucault denuncia que a forma que precede o conteúdo condiciona e produz uma materialidade, no caso do poder pastoral, a ideia, ou a história contada é sobre salvação, mas essa idéia é produzida através de formatações, obediência como virtude, submeter-se a uma ordem, renunciar a vontade própria, uma importância na conduta. Isto é, para Foucault o discurso é uma ação, é uma relação que constitui o sujeito, sendo que o discurso produz uma materialidade, no qual não pode-se pensar um sujeito pré-discursivo. Com razão, não pode-se pensar também que a palavra carrega um sentido puro e completo, a linguagem como justaposição do mundo, ela apenas foi a forma mais efetiva de refleti-lo, e que por sua vez, mais produziu equívoco. A palavra abria espaço para a representação, mas não é o bastante para compreendê-la, precisa saber quem fala, de onde fala, porque fala, para quem se fala. E a crítica que se tem feito aos jogos como alienadores, não procede, primeiro vem de uma idéia de trabalho como virtude. Segundo, de uma atividade que não trabalha a intelectualidade, uma idéia cartesiana onde acredita que as competências do homem enquanto ser que deve favorecer a faculdade intelectual. Terceiro, o jogo ao não ter uma qualidade linguística, capaz de produzir um proposição, não é seu demérito, trata-se apenas de uma questão do que ele apropria do mundo. Ele apropria do mundo qualquer coisa sem a pretensão de nada a dizer. Enquanto a palavra e a imagem usam de signos em signos para edificar um espaço, o jogo usa da coisa como contingência para o signo e de volta a coisa, para se pôr em um movimento eterno neste jogo de pergunta e resposta.

De tal maneira, que os ataques e protesto dos que olham ao nosso redor e confundem os teatros que pululam com o jogo, confundem ou por seriedade demais ou sabedoria de menos - como se fossem antagônicos - do futebol e a paixão que suscita, é menos ser parte da loucura que é joga-lo, e mais por ser espetáculo a ser assistido, não me deixa mentir a quantidade de jornalismo futebolísticos de todas as intensidades, que não são mais que sisudos cronistas, contadores de histórias, e talvez assim, uma das poucas abordagem sensatas seja "*Falha de Cobertura*", que ao ser sátira de comentaristas de futebol, traz de volta a leveza e desatino que constitui o jogo. A beleza que está nos jogos, como achamos na capoeira, que tão certamente joga-se e não pratica, é em fazer parte do jogo, e não contemplar a distância, é sempre ativo, nunca passivo. Com efeito a crítica repousa no contar-história e não no fazer jogo, é na representação enquanto ilusão, que só é possível pela abertura na

palavra, não quanto criação, é na forma e não no conteúdo. De fato, o erro é querer usar a mesma análise da palavra e sua subjetividade a algo que não constitui um par oposto, nem sequer possui o mesmo ser.

A palavra serve ao construir, o jogo ao inventar.

O jogo, ao contrário da palavra, não é sobre o que, mas sobre como, é um fazer.

### **3. Do videogame à liberdade**

Uma coisa é certa, o jogo não apenas acompanha o homem com todo avanço tecnológico, cultural, o do saber, como também lhe é característico poder expandir a virtualidade do homem, seja pelo ato em si, ou com um objetivo exterior.

Não vamos nos ater a história recente dos primeiros equipamentos elétricos ou eletrônicos, de todas as mudanças que o último século foi capaz, daquelas que facilmente pensamos quando queremos contar um história através, do primeiro telefone, do primeiro rádio, do cinema a televisão, a que me interessa aqui, foi o que mudou quando aquela loucura ou aquela invenção primeira, foi emancipada.

E sem muita dúvida ou recalque, podemos afirmar que os videogames são uma marca do nosso tempo, ao lado da internet, ao lado dos smartphones, e não sem razão que ele existe no dois, pois como vimos, floresce em nós com a mesma certeza que a morte e sua melancolia, que ironicamente esta pelo menos, já somos e tentamos ser capazes de imaginar o homem sem. O meio digital possibilita uma mudança quase ontológica no ser do jogo. Talvez seja mais cauteloso dizer em um primeiro momento dizer no meio eletrônico; de qualquer forma, alguns poucos dispositivos, todos experimentos científicos, disputam o status de primeiro *videogame*, *Nimrod*, *OXO*, *Bertie the Brain*, mas destes todos, o que se passava era um jogo automatizado veiculado por uma tela, poderia ser executado por um homem ou vários que estivessem na função de simular um sistema, como um jogador de xadrez que apenas ordenasse os movimentos, e olhasse o tabuleiro através de uma janela no alto de um prédio. O desafio não era mister senão para quem criou o aparelho. E destes primeiros videogames, o que mais me chama atenção, é o *Tennis for two*, desenvolvido com pouco tempo de diferença entre os outros, este sim talvez tenha a competência não de *As meninas*, mas do espelho, do espelho como tema para o artista, que pôde pintar uma face oculta em um espaço outro. Digo isto porque, foi neste jogo, que o homem viu que não apenas podia simular

outra capacidade do homem, capacidade finita e expansivamente obscura, e daquele mesmo homem que a modernidade abriu e que assombra e desafia o vazio nosso, da inteligência artificial aos robôs criatura da criação, mas ali, naquele jogo que se passa na mesma tela que marca a última batida do coração, o homem viu que podia emular o mundo.

É neste espaço, agora não mais aquele que nascia entre um quadro e seu observador, que se perdia na abertura da similitude de um borrão de tinta e as semelhanças de quem a via, e muito menos naquele que se forçava antes de qualquer crença a permitir a existência de um de algo tão absurdo, tão afrontoso, tão ingênuo como só um jogo, só como a loucura do jogo permitia, e que contaminava, e se alastrava, e divertia não apenas mais aquele primeiro, mas todos, todos e qualquer um, que funda a vida, e queira ou não, funda-a no vazio, naquela areia que cessa de existir quando se permite efetivar, que ousa refletir no buraco cheio de merda e de sorvete que nos encontramos, é agora nesse espaço, de fato e material, que o homem fez das *regras, forças*.

*Tennis for two* é um jogo como um nome sugere um jogo de tênis para duas pessoas. Acontece em uma tela de osciloscópio, controlada por uma caixa com dois tipos de interface, um botão que recebe o comando da raquetada na bola, outro controle rotativo que permite escolhe o ângulo que a bola será relançada. Dizer bola, raquete, ainda mesmo tênis, é uma abstração tamanha que só é possível traçando uma relação com a formatação que compartilha com o jogo de tênis de fato e com o que se passa neste maquinário, o videogame acontece em uma tela redonda de 13 cm de diâmetro, onde no meio, uma linha curta diz ser a rede de perfil que separa a quadra em dois, nisto um ponto brilhante de fósforo projeta uma cauda que descreve o movimento comandado por quem joga. Ainda assim, imprime, com mais efeito uma representação do que a *Composição nº10*, pois ela cria, ao mesmo tempo que representa, as condições do signo ter semelhança. Ou ainda, podemos dizer que o videogame não depende de condição alguma anterior, porque caso a pintura de Mondrian tivesse movimento, poderíamos imaginar que olhos mais atentos rapidamente assemelhariam a um dique as ondas que chocam-se docemente contra ele, signo desenvolve ao mesmo tempo que acontece. Se um dia chegamos perto disso, chegou apenas a impressão dessa possibilidade pela poesia concreta, como o Ferreira Gullar disse, todo manifesto promete o que não fará.

Se pouco antes, no pensamento clássico a linguagem é na medida que representa, o que efetiva o poder do discurso, e possibilita um “humanismo” na medida que um pintor é capaz de se pôr no jogo da representação que se desenrola em um quadro. No pensamento

moderno, a representação perdeu seu lugar natural, recuou em relação às coisas que por se voltaram para si, com suas próprias linguagens, historicidades, e leis, impuseram-se e exerceram no saber uma influência na subjetividade; a finitude do homem impossibilitou uma metafísica; as dobras da linguagem muito mais anciã que o homem, permitiu além de tudo a constatação da servidão dele a ela; o homem como o desconhecido, possibilitando então pensar o inconsciente, o objeto das ciências humanas como aquele ser que alojado no interior da linguagem que não representa, mas representa-se através dela.

Agora o homem não apenas pensa-se através da palavras pronunciadas, das músicas tocadas, dos quadros pintados e repintados, quebrados, modificados, e não mais quadros, não mais pelo seus comportamento, de seus livros, das suas histórias. Agora a heterotopia não é por *regras*, mas por *forças* atualizadas, fundamenta a capacidade que a representação pode ser formatada, o homem não precisa mais pensar no vazio que lhe era quando moderno, mas se vê capaz de formatar a lacuna que vai preencher. Não é a interação que é mister nos videogames, porque tanto é possível começar ler um livro de trás para frente, ver um filme na metade e fazer a própria montagem, recortar e colar fotos e quadros em incontáveis composições, recombinar sabores e texturas opostas e vizinhas, mixar e distorcer sons, e em uma instância acima, em uma visão spinozista, o mundo é uma lugar de afetos, passivos ou ativos, que nos apresentam e com isso interagem conosco. São objetos tão interativos no seu ser quanto o videogame; mas é a percepção da condição de transformar e recriar as regras enquanto forças que torna o videogame tão potente; essa é a subjetividade que o videogame possibilita a representação. As *forças* até o aqui sempre foram algo que esteve invisível ou submerso ao homem, se eram objetos, foram da ciência, se eram fundos, serviam de condição para pensar o homem ou eram símbolos da sua prisão, mas agora, as forças são passíveis de tornarem-se condição de representação, que antes era de incumbência restrita das regras e das palavras que envolviam sem nunca desenhar por inteiro. Não por acaso, tamanha harmonia que os videogames possuem com o transhumanismo, com a transposição da mente humana, da invenção de infinitas e próprias cavernas de Platão, das máquinas enquanto homem, antropotécnica; e o videogame não como o veiculador destes mitos, filosofias ou histórias, porque é evidente que as utopias e distopias não nasceram dele; mas o arauto que fará ser. E talvez seja por isso, que tão bem encaixe-se com as angústias do contemporâneo, esse excesso de possibilidade de formatação, que caminha lado a lado com a ilusão que o homem está livre para traçar o próprio destino, e que as falhas são frutos da sua incompetência.

É evidente a tamanha desconfiança e falta de legitimidade que o videogame carrega, e dessas posso apontar algumas causas que me parecem prováveis. A primeira que me parece é que o videogame não foi fruto de uma vanguarda artística preocupada a pensar um novo homem, ou de um pensamento filosófico, que na época pós-guerra e Guerra Fria estava desconfiado - não sem razão - de um cientificismo inconsequente, ele nasce de onde só poderia ter vindo, onde a condição material era pensada - ou pensa que é - destituída e indiferente do homem que a analisa, *Tennis for Two* é filho de um físico nuclear. E talvez por essa razão seja meio que um filho bastardo, não é legítimo para arte, e é um experimento para ciências empíricas. E vale apontar que, o movimento acadêmico que vê o valor nos jogos, e mais específico nos videogames, seja como possível literatura, seja como produto cultural, seja como ambiente para estudo neurocientífico, seja para um psicologia comportamental, seja como movimento artístico, é bem recente; a DiGRA (Digital Games Research Association) por exemplo, a primeira associação internacional de pesquisa e estudo em jogos digitais foi fundada em 2003. Segundo que as escolhas da indústria, depois de percebido o potencial de mercado, talvez pela rusticidade do objeto ou pela simplicidade de um campo pioneiro, o videogame foi popularizado como um brinquedo. E como qualquer escolha de mercado, crua e simples, é definido uma audiência que será capitalizado, que por grande parte e durante muito tempo, foi um público-alvo masculino e jovem, que por sua vez tinha jogos com estética de destreza de controle e, como aqueles pequenos gostam de tornar símbolo a fim de demonizar, como se fossem o tema inerente a uma mídia, a violência. Terceiro, percebe-se também a dificuldade de uma exploração potencial tanto de temas quando de formas que o videogame pode assumir, em um época em que a produção e sua distribuição eram caro e laborioso, de fliperamas, cartuchos a CDs, precisavam ser produzidos em linguagem de baixo nível, mais próximo a arquitetura que os processadores possuíam, por sua vez mais próximo a universidades e polos tecnológicos, o que impossibilita uma universalização e democratização dos temas; de qualquer maneira, este ponto apenas denuncia a fase embrionária do videogame.

É possível argumentar que a atualização no videogame não seja direto da *força*, que ainda é o mesmo processo analógico, que o jogo explora as capacidades eletrônicas, para atualizar em *regras* os aspectos materiais do suporte. É preciso esclarecer dois pontos: o primeiro e mais evidente é que estamos a falar de jogos que são concebidos por alguém ou um

grupo de pessoas, que obviamente possuía determinadas estéticas fim ou ao menos viu a possibilidade na coisa em si. E sim, um jogo eletrônico não possui necessariamente as qualidades subjetivas que tornam o videogame símbolo de uma grande parte do contemporâneo, mas da mesma maneira não é toda obra literária na época de Mallarmé que era sinônimo completo de uma subjetividade oculta, e da mesma maneira que não eram todas as pessoas que sofreram o eco do vazio na mesma potência que Kafka, mas é a historicidade dos zênites que determinam os limites do espaço. E o segundo ponto é que a subjetividade não é produzida sobre a atuação das *regras* na constituição do potencial e possível, mas a é a reificação independente e permanente da vontade de quem joga, a heterotopia da loucura agora é fixa apesar de digital, antes ela necessitava de um conjunto de regras ou um objeto-ligação (que fizesse a emergência uma inteligência coletiva), não precisa mais de uma matriz compartilhada para produzir algum sentido entre quem joga, a loucura precisava ser partilhada para ser naquele instante ser legitimado. Quando olha-se as linhas de brancas quadriculadas em um grande gramado, quando observa os contornos e símbolos medievais dispostos em uma arena quadriculada, ou quando vê-se um bloco de granito deslocando em superfície de gelo, todas as formas de similitudes entram em ação, podem nascer infinitas semelhanças daquelas poucas marcas que os objetos tem, mas só o campo não faz o futebol, só as peças não fazem o xadrez, muito menos um bloco de granito não faz o *curling*; é preciso que uma língua muito própria, tão própria que não produz nenhuma representação real a seus estranhos, tenha sido ensinada para que a gramática daqueles objetos - lembrando que qualquer coisa pode ser jogo - seja efetiva. Com o videogame, esses pilares imaginários ganham todo o peso de mundo, a loucura se afasta, pois não é mais necessário o comprometimento de quem participa, ou torna-se absoluta, para aqueles que não escapam mais da sua gravidade. Com o videogame, o jogo deixa de ser apenas sobre uma reinvenção pelo signo, mas permite agora aproximar e articular a própria representação, porque o que ele traz para perto por vezes não é a coisa, mas o imaginário. O jogo de futebol no videogame não é sobre a bola, pois ela não está lá, não é sobre o corpo, porque não se trabalha os mesmo músculos, não é sobre uma equipe, porque é jogado sozinho, o futebol no videogame é sobre quem assiste uma partida, é sobre o torcedor, é sobre o espetáculo. Mas ao mesmo tempo, ele arremessa a pessoa na primeiridade que só a primeira infância permite, pois todos os limites precisam ser explorados, todas interações mapeadas, todo os signos assimilados e seus



enunciados proclamados. Mas ainda assim é uma criança velha, pois já chega com todos os traumas que o real poderia ferretear.

E quando falamos de videogame, estamos a falar de um modo muito específico de jogo, ainda que exista inúmeros subgêneros, sua principal atualização em maior ou menor grau, é sobre a representação. Não se deve com isso pensar que os videogames tenham apenas essa competência, ou que isso seja um sinônimo atrelado a imagem, pois muito bem a mecânica dentro de um videogame pode ser o som na mesma medida que pode ser uma figura, mas deve entender-se como um quadro, um enfoque, um recorte de determinada visão de mundo; é aquilo que torna-se visível no sentido que destacou-se e tornou independente, quando olha o globo e vê-se as curvas naturais dos rios e montanhas mas vê na medida, o contorno arbitrário das fronteiras. Mas tratar da relação do signo do jogo e como a marca do objeto permite abrir um espaço é sempre muito fugidio, ou ainda, múltiplo; não se acessa um jogo sem saber suas regras; por via de exemplo, Brenda Romero, uma das mais conhecidas Game Designers, possui uma série de jogos de tabuleiros nos quais ela explora o impacto da mecânica como no imaginário, um desse jogos chamado *Train*, o jogo, ou no caso, o objeto, é constituído de três miniaturas de trilhos de trem dispostos paralelamente um do outro, com algumas plantas alinhadas do mesmo lado em cada um dos caminhos, esses trilhos estão posicionados diagonalmente em cima de uma janela, junto a este cenário, ela disponibiliza algumas dezenas de simples peões, que só chama a atenção pela cor amarela que os destaca dos vagões pretos, quatro vagões para ser exato, que serão usados depois para alojar e remanejar os peões, sabe-se também que o jogo possui um conjunto de cartas, que se imagina que contenha instruções de como movimentar os vagões e os peões sobre os trilhos de trem. Este jogo é muito bem recebido pela crítica, pela competência de tratar sobre o Holocausto, e como traz para perto e inverte a questão o domínio do fato, onde como alguém em uma cadeia de comando, que possa ser facilmente substituído, pode seguir cegamente ordens. Apesar de todas essas informações, das fotos, e textos que margeiam a obra, não conseguimos saber como se passa este jogo que ela de evento a evento, mesmo podendo destruí-lo fisicamente, não há nenhuma forma de acessar seu espaço sem o conhecimento de suas regras. Se tomarmos o xadrez novamente como exemplo, existe uma problemática na reconstrução de seus signos que qualquer obra anciã já teria, e sendo um jogo como tal, atravessou gerações e sobreviveu mais tempo que qualquer império neste mundo, é um registro vivo de inúmeros espaços sobrepostos e esquecidos. Se pensarmos suas figuras e mecânicas, no xadrez a peça

do Rei deveria ser protegida para que não se perca a disputa, ainda que possa custar todas as outras peças, por um lado podemos ver esta semelhança quase sobreposta entre a peça e a figura do Rei, que era vista como uma legítima presença ordenada por Deus, por outro lado, a relação por onde passa-se o xadrez, o quadriculado, o *patchwork*, só pode ter vindo por onde acredita-se que a origem do jogo, do mesmo lado do mundo que as tapeçarias oriundas do Oriente, não por acaso o xadrez despertou o interesse no Deleuze no seus conceitos de espaços lisos e estriados, cada quadrante do xadrez é bem demarcada pela justaposição com outra casa, sua relação com os quadrantes vizinhos só é possível na presença de uma peça, e esta peça, possui um valor sobreposto pelo signo que a marca, que por sua vez só possui efeito através do quadrado que ocupa, e de sua influência sobre os outros quadrantes e dos conflitos com outras influências, que por sua vez estão sujeitas as mesmas ordens. Aqui a relação entre o que poderíamos pensar entre a lógica interna do jogo e as imagens em que ele se apoia e nos permite, emergem quase intrinsecamente. Em uma sociedade bem estratificada, com as posições sociais fixas, parece natural fazer essas leituras ou impor esses papéis as peças e as locais que ocupa, existe o Rei, mas o Rei não é o jogador, essa peça deve ser protegido, e ao mesmo tempo, atacar o rei adversário sem permitir que a peça adversária escape, nunca capturado, é por um lado pelo símbolo sagrado que emerge da semelhança imagética. O jogador nunca pode pôr ou deixar a peça que garante a vitória do outro sob ataque, pois perderia o jogo na jogada seguinte, essa peça o rei - que possui a mobilidade máxima mas a movimentação mínima - é obrigada a fugir quando atacada e nunca interceder pelas outras peças do tabuleiro, não obstante no xadrez, o Rei subsiste ainda que não há mais a quem reger, pois seu direito emana de algo para fora do tabuleiro; e essa condição, dobra sobre si mesma, o Rei nunca é capturado pois um jogador não pode jogar duas vezes seguidas, casos os turnos não fossem intercalados, um jogador poderia muito bem avançar com um cavalo de maneira que ameaçasse o Rei, para no turno imediatamente seguido, capturar-lá. Aqui a relação entre o que poderíamos pensar entre a lógica interna do jogo e as imagens em que ele se apoia e nos permite, emergem quase intrinsecamente, apontam na mesma direção, e desenhou no imaginário a mesma história, mas elas nunca se tocaram, e nem poderiam. Não poderiam porque não há nada no jogo que nos permite lê-lo de por si, ele é desarticulado pela sua lógica da história que ele conta. A imagem que nasce do xadrez é com certeza reforçada pela representação vista nas peças, pelo embate dos exércitos, mas ela é um retrato distante, quase um borrão, que nasce na leitura de quem lhe faz; pois não é o jogo que conta a história,

mas a palavra que se apoia nele e usa do signo que ele abriu, o jogo aqui, é como o mundo medieval, um livro a ser lido, que esconde suas relações em uma camada inferior, tais quais nas peças, para ver a semelhança com do mundo, e das qualidades da sua lógica e do seu material, nasce metáforas e castelos que servirão a palavra; e se pudéssemos e nos permitissem pensar o xadrez fora da linguagem, ele soaria como a matemática, como a música, ou ainda somente como xadrez. O jogo está sempre nesta condição limite, se quiséssemos com precisão recriar-lo como linguagem seria necessário não menos que um trabalho filológico próprio ao xadrez, e ainda assim seria insuficiente, tanto por uma condição arqueológica, quanto por uma questão linguística, tem algo que escapa neste conto, algo que é desarticulada pela lógica interna do jogo, quem joga, em última instância, não está fruindo uma embate entre dois reinos rivais, não está por sua vez conversando ainda que tenha o aprendido através de uma língua, está fruindo a relação interna de seus componentes, que em maior ou menor grau, reverbera com outros, propositalmente ou pelo acaso, o xadrez não tem a vontade de representar o mundo, não ao menos espelha-lo, ele absorve o que está aí e abre do outro lado. Não menos *Kriegsspiel*, que fruto do pensamento moderno, não é sobre infantarias, artilharias e cavalarias, como diria Foucault livre da relação, a representação é pura apresentação, o que está em jogo, é a velocidade da informação. Com certeza, um exército maior, mais bem equipado na disputa teria larga vantagem, mas não existem heróis, nem treinamento de exércitos, os mapas são montados e os generais devem planejar a estratégia, articular rapidamente suas tropas, proteger seus oficiais que são seus olhos e bocas em batalhas, caso contrário perde seus homens na escuridão do desconhecimento. O videogame por atualizar a representação, em seu próprio espaço, quase faz o caminho reverso da representação descrito por Foucault, o jogo que antes era destituído da palavra, ganha qualidade de uma.

Mas ainda, antes de tratarmos do videogame, que materialidade permite o videogame atualizar a representação? O que ele tem que difere de uma longa jornada entre amigos em uma partida de RPG? Os jogos de *Role-playing game* são claramente um bom contraponto em toda essa discussão, pois é pela palavra que abre todo o seu espaço, e aliado por algumas poucas regras mediadas por mestre ou juiz, limita-se a moldura do quadra onde vai se desenhar toda uma história. Ainda assim, o que o videogame tem além da soma da potência das virtualizações das relações que Pierre Lévy trabalha quando trata da internet? Um jogo de xadrez digital tem alguma diferença de um tabuleiro? O trabalho da Romero já não trabalha a

mensagem? Essas questões são todas pertinentes, e de uma certa maneira rodeiam o mesmo ponto, e é um ponto multifacetado que podemos identificar três características, a primeira já dita, é a condição do signo de significar como ordenador do que poderíamos chamar do Real do jogo, a segunda é a reificação do espaço pela *força*, e a terceira é a fina linha que segura o espaço do jogo e o espaço da vida Real.

Se em um primeiro momento, foi dito que o jogo é uma atualização dos signos que a coisa permite, o videogame deveria seguir o mesmo raciocínio para ser compreendido em sua totalidade, e de fato o foi, por muito tempo, pensado que a simples análise do seu elemento mais aparente, a da interação da pessoa com um sistema formal e ordenado, externo, que responde aos estímulos, estímulos esses, limitados pela interface da máquina que interage. Há autores que irão priorizar a interação entre usuário objeto nas suas análises, outros irão priorizar as unidades que constituem a lógica da máquina, e outros irão priorizar a narrativa que aparece nessas interações. Não por acaso, um dos campos mais prolíferos nos estudos dos jogos é o embate entre Ludologia e Narratologia, isto é se o sistema mudo, ou as regras do jogo, permite uma melhor formatação de um afeto, ou a sucessão de fatos, a história no sentido mais abrangente, uma maneira específica de experiência, a é capaz de permitir e produzir uma figura mais efetiva.

A idéia de interatividade com uma máquina coloca em foco esta própria ação em processo de virtualização, como já mencionado, grande parte do videogame atualiza a interatividade em reflexo e velocidade de controle do sistema como pilar da estética do jogo. Se pegarmos conhecidos títulos dos videogames, como *Super Mario World*, fora todo o visual desconexo de cogumelos, encanamentos e tartarugas, capaz de deixar qualquer *nonsense* contemplado, grande parte da estética apoia-se no bom domínio dos controles. Por sua vez, esse movimento inicial, esse gênero, videogames tipo plataforma, tendem a acirrar cada vez mais o espaço de acerto, permitindo assim uma certa progressão, possibilitando um desfecho, as vezes iludindo o jogador de ter vencido o sistema, outras levando o jogo a um espaço limite tão pequeno que torna-se impossível. Essa progressão, se pudermos chamá-la assim, permite análises, frequentemente equivocadas e exclusivas, que um jogo trata-se apenas de resolver desafios. Mas que não deve ser feita somente pois ignora a subjetividade possível, assim como Ian Bogost também propõe-se a fazer em seu livro *Unit Operations*, desarticular a análise do jogos dessa perspectiva contável, do domínio da Teoria dos Jogos, que é um campo matemático que estuda como obter um melhor resultado em uma situação problemática.

“Thus, the formal origin of game theory is as an analysis of parlor games like poker, and the “games” of game theory refer to abstract strategic structures.” (Bogost, 2006, Pág xii). Não obstante, qualquer tentativa de análise que force uma significação desses jogos levam a pensar que, quem está a jogar é o autor com as suas análises e objetos. Bogost cita a análise da Janet Murray sobre o *Tetris*, como uma perfeita alegoria para a vida ocupada dos americanos, que precisam manter a organização de suas tarefas na imediata e infundável trabalho atual.

Entretanto, tanto o Mario, mais ainda o Tetris, possuem uma dinâmica interna que acontecerá no instante da sua vicissitude, dizer que a análise da Murray é impossível ou demasiada forçada, ou que a idéia de um encanador esmagando tartarugas está ao nível de qualquer outra história de fantasia, pois permite na mesma intensidade e coerência social e histórica que um conto de fadas na Alemanha do século XII, pressupõe que o jogo está preso a uma análise da linguagem unilateral que preexiste a ele mesmo. Se Murray pode fazer essas análises, é porque como já dito, o jogo abre o espaço do signo, e na sua lógica interna foi possível ver as transformações, os movimentos, as casualidades que por similitude se harmonizam com outras esferas humanas. Sendo assim, a parte que me parece mais interessante aqui é menos o que se acontece na tela, tão pouco como se controla o que se vê, e sim, o que se permite vê ao ter controle do que acontece.

Se o videogame é capaz de comportar uma palavra, se tem capacidade disso é porque no momento que significa, também ensina, também fala. De tal maneira que também é possível pensar através de Foucault, ele desenvolve um método na *Arqueologia do saber* para pensar os enunciados, que por sua vez constrói discursos que homem produziu através do tempo. Para Foucault, o enunciado é uma *função*:

Trata-se, antes, de uma função que se exerce verticalmente, em relação às diversas unidades, e que permite dizer, a propósito de uma série de signos, se elas estão presentes aí ou não. O enunciado não é, pois, uma estrutura [...] É uma função de existência que pertence, exclusivamente, aos signos, a partir da qual se pode decidir, em seguida, pela análise ou pela intuição, se eles “fazem sentido” ou não, segundo que regra se sucedem ou se justapõem, de que são signos, e que espécie de ato se encontra realizado em sua formulação (oral ou escrita). (FOUCAULT, 2008, p. 98, *Arqueologia do saber*)

Tiago Perencini explica quatro condições que para uma série de signos ser considerado um enunciado. A primeira é, é necessário que tenha uma relação com específica com “outra coisa”. Tal coisa será o *correlato*, que pode ser qualquer objeto, com

características físicas, materiais, fictícias, proporções, que possuam parentescos, ou não, que coexistem ou ligam-se através do tempo. Foucault (2008, p. 103) o define como referencial: “[é constituído] de leis de possibilidade, de regras de existência para os objetos que aí se encontram nomeados, designados ou descritos, para as relações que aí se encontram afirmadas ou negadas”. Através da relação com esses diversos domínios de possibilidade, o referencial do enunciado forma o lugar, a condição, o campo de emergência, a instância de diferenciação dos indivíduos ou dos objetos. Faz de um sintagma, ou de uma série de símbolos, uma frase a que se pode, ou não, atribuir um sentido, uma proposição que pode receber ou não um valor de verdade (Foucault, 2008, p. 103).

A segunda condição é que o sujeito do enunciado seja uma função determinada, vazia e variável. Isto é, não é necessário que tenha sido dito é um lugar e tempo determinado por alguém, “não consiste em analisar as relações entre o autor e o que ele disse (ou quis dizer, ou disse sem querer), mas em determinar qual é a posição que pode e deve ocupar todo indivíduo para ser seu sujeito” (Foucault, 2008, p. 108).

Perencini continua na terceira condição, “Não há enunciado que não suponha outro”. Para Foucault um enunciado está sempre no meio de uma série de outros enunciados. Existe um *campo adjacente* ao enunciado, no qual um deles é o *espaço colateral*: um enunciado tem margens povoadas por outros enunciados. No qual ele nos alerta que existe duas diferenças entre margem e contexto, sendo a primeira, o contexto não determina a margem ainda que o contexto direciona um sentido. E a segunda é margens e contextos estão em um eterno processo de transformação, frases que aparecem em diferentes textos terão diferentes sentido diferentes por estarem em diferentes contextos, exemplifica Foucault, em um romance ou em tratado de física; mas quando pensa-se em margens, ela pode determinar quais outras frases que estarão em relação umas com as outras.

Por fim, a quarta condição, o enunciado deve ter uma existência material que a constitua, “se uma voz não o tivesse enunciado, se uma superfície não registrasse seus signos, se ele não tivesse tomado corpo em um elementos sensível e se não tivesse deixado marca – apenas alguns instantes - em uma memória e um espaço” (Foucault, 2008, p. 113). Esta condição talvez seja a mais evidente, pois diferencia o videogame dos demais jogos. Com razão o jogo até sua forma eletrônica precisa ser retificado a cada instante, isto é, dependia exclusivamente dos participantes para acontecer. Não se joga um jogo sem o conhecimento das suas regras, que não precisam estar encravada em pedra, basta e necessariamente estar

permeando o imaginário dos jogadores. O videogame, destitui o jogador dessa propriedade, em contrapartida, dá-lhe a possibilidade de ser enunciado.

De fato, se pensarmos na regras de algum jogo não digital que sejam transmitidas por qualquer meio, oral por exemplo, há de se pensar que possa ser aplicadas as mesmas condições, mas estaríamos falando sobre como são informadas as chaves desses castelos. Temos que lembrar que um jogo não digital é um fazer. Em todo o caso, Perencini explica que existe uma distinção entre *enunciado* e *enunciação*. A enunciação é “um acontecimento que não se repete, tem sua singularidade situada e datada que não se pode reduzir”. Enquanto o enunciado, pode ser repetido por diferentes pessoas que ainda se manterá, o enunciado possui uma materialidade repetível. Diz Foucault “*Não é uma materialidade sensível, qualitativa, apresentada sob a forma de cor, de som ou da solidez e esquadrihada pela mesma demarcação espaço-temporal que o espaço perceptivo*” (Foucault, 2008, p. 115), aqui podemos entender de duas maneiras ao tratar de videogame, a primeira é: a materialidade repetível não trata-se do console, desde que possuía uma interface correspondente; e a segunda maneira que essas condições não são apenas, mas fazem somam-se a mais critérios para poder apresentar-se como materialidade repetível. Continua Foucault, a instituição material não é definida “*pelo espaço ocupado ou pela data de formulação, mas por um status de coisa ou de objeto, jamais definitivo, mas codificável, relativo e sempre suscetível de ser novamente posto em questão*”. Fato é que, se uma frase pode possuir diferentes tipografias, texturas de papel ou técnicas de impressão, um videogame não é sobre a forma da letra, mas da linguagem que utiliza as letras, como Perencini vai dizer, “*Em resumo, a instituição material define possibilidades de reinscrição e de transcrição, mas também de limiares e limites do enunciado*”. Um último ponto é que “*enquanto uma enunciação pode ser recomeçada ou reevocada, enquanto uma forma (linguística ou lógica) pode ser reatualizada, o enunciado tem a particularidade de poder ser repetido: mas sempre em condições estritas*”. Isto é, saber ou não que recorte o videogame está a fazer, determina a o papel que está a enunciar.

Com razão, Foucault não está a tratar simplesmente do ato de falar, de proposição, mas algo diferente, uma função de existência que recorta o mundo ao representá-lo, mas o videogame ao atualizar a representação, cria um recorte de um série de signos, não mais das coisas, ainda que seja óbvio dizer, se Magritte ao exemplificar que seu cachimbo não era um cachimbo, no videogame toda representação se modifica de acordo com a reificação do

espaço que ela ocupa, mas referência a algo que está fora dele, só enquanto videogame podemos falar de jogo enquanto simulação. Como Bogost irá definir “*uma simulação é o vão entre representação controlada por regras de um sistema inicial e a subjetividade do seu usuário*”(Bogost, 2006, Pág 107). Mas como Perencini explica, “*a descrição entre o enunciado e o seu referencial não pode ser feita por uma análise lógica, nem por uma análise semântica ou sintática, tampouco por uma verificação científica ou psicológica.*” Pois toda essas análises são feitas de fora, enquadrando descrições que não estão no mesmo nível enunciativo, assim ignorando, ou ao menos não percebendo, as relações “*as relações entre o enunciado e os espaços de diferenciação que só ele os faz aparecer*”(ibidem). Importante ao pensar o videogame, a análise em um jogo, necessita que seja feita através do jogar, pois só assim é possível ver a diferença que surge entre um estado e outro. Qualquer análise que se preste de fora, só serve para ela, se produz o discurso que encaixa na matriz da disciplina. Não obstante as análises pura da Narratologia e da Ludologia, que ao tomarem como sua o objeto videogame, empobrecem toda a multiplicidade que o jogo permite.

Tomemos a obra *Will not let me go* de Stephen Granade, ela acontece como em um livro, de início, quem abre seu link não dirá que trata-se de um jogo. Tem apenas um texto como outro, parágrafos, enunciados, de frase em frase, pensamentos a descrições, páginas as vezes mais compridas, as vezes mais curtas, a separar grandes momentos ou curtos lugares, uma estratégia já bem conhecida para criar pequenos suspenses ao virar a folha. De início, quem pega a história, não dirá que trata-se de um jogo, são apenas blocos de texto, disposto comumente como qualquer outra.

Pontualmente, uma palavra, no fim da página, destaca-se pela cor do resto do texto, por não ser de fato papel, nem ter uma seta, nem uma rolagem, essa palavra destacada convida-se a ser clicada, para assim, revelar uma próxima página. Até aqui quem dizer que virar a página em um hipertexto, por ser uma interação com um dispositivo digital significa jogar um jogo, estará dando uma importância capital a interação, que nada diz sobre o objeto que interage. Essa palavras destacadas, às vezes é uma por página, outras são várias em uma mesma; como portas, o leitor escolhe qual caminho seguir, se o que lhe interessa é o personagem ao lado, ou um pensamento que o protagonista reluta em deixar-se ir. Depois de algumas escolhas, as palavras que diferenciam-se do resto do texto, deixam de virar as páginas, vire e mexe apenas ajustam seu tempo verbal, às vezes elas dão espaço a outra, ou apenas corrigem a memória que o personagem principal está a ter e permite-o a seguir sua



história. Aqui, com um pouco mais de razão, até pela aparência formal, há pessoas que dirão tratar-se de uma história atualizada, uma ficção interativa. Com razão, as semelhanças são muito maiores com um livro, do que com o que se pensa comumente que é a capacidade do videogame.

Mas ao decorrer da história, ao caminhar as páginas com o protagonista, você acaba-se perdendo, entre um capítulo e outro, os lugares mudam, existe um salto grande de tempo, as vezes para o futuro, outro para o passado, as vezes essas mudanças acontecem em uma página, outras na mesma linha; mas nada demais em uma ficção até aqui. Só que de fato, se fosse apenas uma obra construída pelo caminhar das palavras, em que as palavras em destaques fossem, no máximo, uma simples possibilidade de explorar outras imagens, que o autor por bem decidiu por deixar a cargo do leitor e sua disponibilidade e vontade, ou ainda, uma história com vários desfechos diferentes que permite o leitor não apenas construir seu retrato mas o que se desenrolaria nele, seria apenas uma ficção interativa. O que no meu ver faz dele um videogame no estrito senso da palavra, capacidade de atualizar a representação, é quando é contado pela palavra ao leitor que o protagonista sofre de Alzheimer, que as vezes que se perdeu pelo texto ao decorrer da história, ou as vezes se lembrou junto com o protagonista, são com razão muito alinhadas numa perspectiva simplesmente narrativa, mas quando o autor fez você se perder entre seus caminhos a escolher, quando o espaço do texto e do virar a página se fundiu, e você se perdeu entre as linhas, entre os parágrafos, entre os cômodos, entre os pensamentos, entre os personagens, em um tempo que era seu, em um tempo que era do protagonista, no seu ato, no ato da história, é na justaposição do livro, da história e do tema que a obra tornou-se um videogame.

Aqui nós podemos aplicar, de uma certa maneira, as condições do enunciado não somente as frases que compõe a história, mas ao todo videogame. Lembrando que, segundo Foucault: *“Uma série de signos se tornará enunciado com a condição de que tenha com “outra coisa” (que lhe pode ser estranhamente semelhante, e quase idêntica como no exemplo escolhido) uma relação específica que se refira a ela mesma – e não à sua causa, nem a seus elementos.”* Foucault (2008, p. 100). A primeira, mais fácil de perceber, talvez pela sua aparência de livro, trata-se de um pequeno romance, que por sua vez, desloca a partir daí normalmente os caminhos já descrito pelo autor. A segunda, quanto ao sujeito, talvez seja a mais interessante, e um primeiro momento ao autor que diz, que as vezes se mistura com o personagem; para logo mais se perder entre autor, personagem, jogador; não sabe-se mais

quem fala, nem para onde vai o sentido, o jogador pode-se perder para sempre nas páginas, que continuarão a dizer o que diz. O sujeito aqui assume vários rostos, que serão partilhadas entre o autor, o personagem e todas as pessoas que se propuserem a adentrar o jogo. A terceira condição, quanto a margem, talvez seja a mais coerente com a idéia de jogo, tanto a margem e o jogo condicionam o que pode ser dito, em última análise, seus afetos. Aqui, a própria transformação entre sua troca de paisagens embaralhadas, a descoberta da demência, e a desorientação nas páginas, reorganiza todo o enunciado do jogo. A quarta condição diz respeito a reificação do espaço, aquele círculo mágico virou rocha sólida, e qualquer perturbação em seus limites, remodela todo o enunciado. Quando antes, se um cachorro invadisse um jogo de futebol, o jogo parava, deixava de acontecer, isto é, aquilo que não era convencional não era possível de ser absorvido no processo, agora até mesmo um *bug*, isto é, um erro na execução do programa, independente da vontade do jogador ou da intenção do autor, pode remodelar toda a experiência. Neste caso, a impossibilidade de voltar a página, neste curto espaço de tempo, essa ordem material que impede o jogador a escapar da prisão de suas palavras, aliado a capacidade material de um jogo digital, que pode ser rejogado infinitas vezes, dá ao videogame essa condição de enunciado.

Talvez *Will not let me go* seja muito literário para o que se imagina um videogame, vamos então pegar um exemplo que seja mais reconhecível como jogo. Um outro jogo que podemos pensar é *Queers in Love at the End of the World* da game designer Anna Anthropy. O jogo começa com uma tela preta, onde está escrito em azul "*Begin*". Ao clicar na palavra, some e dá espaço a um cronômetro e um texto. Percebe que o cronômetro está decaindo, na confusão que te leva, ao perceber que tem dez segundos, oito agora, seus olhos correm para o texto que, descreve um "No final, como você disse, são apenas vocês dois juntos." E em seguida, tem "tem tanto que quer fazer", e disso, ela apresenta quatro opções, que corresponde a uma forma muito específica de afeição, você pode abraçá-la, você pode falar, v- acabou o mundo. E agora estonteado, neste curto espaço de tempo, você pode recomeçar. Sabendo que nunca poderá fazer tudo. Este trabalho tem uma aparência mais reconhecida - ainda que deposite todo o seu visual em palavras - de jogo. Tem um cronômetro, tem opções de escolha bem evidentes, uma situação que perde, neste caso, perderá sempre, se ao menos pretender enxergar o jogo de uma maneira mais tradicional. Pode se aplicar os mesmo critérios de enunciado, mas convido-o a jogar.

Agora o que importa agora é tratar sobre o mal da simulação.

Ian Bogost em *Unit Operation* desenvolve uma noção chamada *Simulation Fever*, a partir do conceito de Derrida *Mal d'Archive*. Mal d'archive ou mal de arquivo, explica Bogost, trata-se de uma compulsão ao começo de tudo, pois escrever trata-se de selecionar determinadas coisas, excluir outras, lembrar de algumas e obrigatoriamente esquecer de todas as outras; o arquivamento é esse movimento de inclusão e exclusão. O mal de arquivo é o medo do esquecimento ao mesmo tempo o movimento para o arquivamento.

O mal da simulação, em uma tradução de termos correspondente, seria o medo da exclusão que a simulação promove, pois em uma definição anterior a já mencionada por ele, seria ” *uma simulação é uma representação de sistema inicial por meio de um sistema menos complexo, que desenvolve no usuário uma compreensão do sistema inicial de forma subjetiva*”(Bogost, 2006, p. 107). Essa definição, que não pretendo usar, pois Bogost desenvolve um pensamento diferente para trabalhar a passagem da segunda a primeira, nos dá pista de um movimento interessante, e ao meu ver equivocado.

O videogame ao poder assumir a carga de uma palavra, pode então formalizar uma linguagem, entretanto, parece-me que estamos a caminhar no mesmo erro que caímos ao pensar que a linguagem era a representação justaposta do mundo. Borges, em um de seus textos, *O rigor da ciência*, descreve um povo que deu-se a arte da cartografia, esse povo capaz de fazer os melhores mapas, fazia com todo esmero e precisão possível, grandes mapas, gigantescos, a chegar que fizeram mapas que coincidiram ponto por ponto com o que deviam representar. Borges então diz que aquele mapa que coincide com a realidade, termina com os limites da representação, fazendo então dela seu fim, a palavra que vira coisa, faz com que o mantinha vivo a palavra, morra. E a linguagem fez com que o homem, esquecesse do mundo e se aloja-se no interior da palavra.

Parece me então que os avanços tecnológicos, o movimento do videogame, ilude quem busca dele fazer um mundo paralelo, desta vez com muito mais ferramentas que um mapa. Não por acaso, grande parte da publicidade que é criada em cima dos novos jogos, patrocinados por grande orçamentos, que estão no limite do desempenho de hardware, utilizem da quantidade de interações, de possibilidades, da fidedignidade aguda que se vê na tela que se confunde no mundo, todos estes critérios são usados ao valorar do jogo. Todavia o

jogo ainda é um ato de invenção, o jogo que sobrepor pedra por pedra, grama por grama, respiro por respiro, ação por ação deixará de ser um jogo. E isto por dois motivos. O primeiro é que um mapa de escala um para um não possui competência nenhuma, logo um jogo que viria a se disfarçar de vida, que busca esconder um mundo na qual ele prometeu reinventar, não serve como jogo, ou ele mantém sua âncora no mundo real, assim como Neo sabia que a matrix não era real, por isso podia saltar distâncias inumanas, ao saber que era estava em uma simulação, ou ele faz com que o homem se esqueça e comece a viver outra vez neste mundo inventado. E isso ainda alimenta outra idéia, metafísica eu diria, de uma liberdade absoluta, como categoria maior e independente, como se pudesse pensar sem desenhar seus grilhões. A liberdade não se exerce na sua idéia singular, mas na consciência da sua prisão e no exercício da fuga, a liberdade só existe enquanto ação. E este engano confunde a creditar que o videogame, sendo um virtualizador da representação, um espelho fragmentado da realidade, ao permitir a maior quantidade de interações, a simular com maior semelhança o mundo, vai dar maior liberdade ao jogador. As regras não limitam, mas sustentam o espaço, quem pensa que o xadrez é menor que *GTA*, está a pensar que suas competências são as mesmas. E não por acaso, pode-se jogar xadrez dentro do *GTA*. O jogo não se presta a liberdade, ele nada a tem a ver com isso. Essa liberdade, essa fuga, apenas o jogador pode exercer ela caso o jogo virtualize esta própria noção, e ele exercerá destruindo o jogo, ou o jogo narrará a ele a destruindo suas forças. Pois o homem não pode destruir o Real, mas o jogo pode desmontar o dele.

E o segundo motivo, caso o videogame venha a ser um mapa uno com o mundo, não poderá escapar de sua marca mais humana, demasiadamente humana, o jogo é dado a loucura, ele reinventará lá todos os seus signos. Não se escapa do pulular do jogo, mesmo os jogos que propõe-se com mundo aberto, logo são ressignificados, jogos como *GTA*, *Elder Scrolls*, *Assassin's Creed*, ao oferecerem transpor ao um mundo próprio, a última instância fantasiosa, oferecem uma grande ao mesmo tempo tão grande de interações e tão mínimas, que existe uma verdadeira dissonância entre o bom entendimento do jogador e a coerência deste espelho tão distorcido. Por sua vez, por uma série de razões, que não convém desenvolver aqui, motivos íntimos de cada jogo, que logo toda aquela gama de interações precisam ser ressignificadas, e assim serão, logo surgirão *speedruns*, isto é, disputas em quem completa toda a história do jogo mais rápido possível; existirão desafios no qual jogadores buscarão alcançar lugares não esperados pelo desenvolvedores do jogo, qualquer semelhança com

alpinismo agora é bem mais natural; *Mods*, modificações feitas pelos usuários, com ou sem o apoio dos desenvolvedores, serão implementadas, modificações na história, nas mecânicas, nos balanceamentos, no visual, na forma, no objeto, onde e qualquer lugar será modificado. Este é o eterno devir.

Com razão existe uma distância enorme a ser percorrida entre essa as salas-páginas do *Will not let me go* ao movimento desenfreado *Counter-Strike* ou outro jogo de ação, mas as mesmas distâncias de uma estrada que corta países estrangeiros, existem entre em um postulado biológico e um conto parnasiano.

O que de fato existe entre o xadrez digital e o xadrez tradicional é que ambos atualizaram o mesmo objeto, tanto os blocos de madeira e os pixels preto e branco tratam de um domínio de espaço, em uma projeção de influência, ver o espaço é demarcá-lo de longe, encontrar os contornos e vizinhos que separam os dois lados de uma linha, sendo assim, a versão digital é apenas um espelho da outra. Por isso sua transição é tão suave, não existem perdas materiais. Entretanto, a partir deste ponto, eles constituirão objetos totalmente diferentes, de uma estrada bifurcada, eles irão se afastar cada vez mais no que cada um poderá virtualizar.

Outra denúncia que podemos afirmar agora com mais clareza, além do videogame enquanto possível ilusão, pois o louco de fato é aquele que não compartilha com a loucura dos demais; é o movimento, extremamente equivocado, de *gamification*, ou gamificação.

Gamificação pode ser entendido rapidamente como: a prática de trazer o contexto de jogos para outros tipos de atividade, basicamente, utilizariam-se mecânicas para engajar o usuário a realizar determinadas tarefas.

Mas além da evidente vilania de tentar tornar práticas já ultrapassadas tragáveis, isso tem dois evidentes problemas com a gamificação. Primeiro é, como já desenvolvido, o jogo é um processo de invenção, ao tentar utilizar de práticas de jogos, está a - usando um termo atual - fazer um *storytelling* de jogo; métricas, moedas, pontuação, recompensa, são maneiras que alguns jogos, e videogames mais pontualmente, encontraram de informar o jogador, em um ambiente exterior, o atual estado do espaço que está sendo produzido; e utilizar desses alicerces, em nada contribui a prática da atividade em si, nem ao menos está a fazer jogo. Está a se apropriar de pequenas funções como signos, e a partir deste ponto construir uma narrativa de que se maqueia de jogo. O segundo ponto, é que, se exagerarmos a idéia de jogo, em uma

superestrutura como Flusser imagina, estamos a dizer que quem está a jogar não são os alvos da gamificação, mas sim, os idealizadores dessa prática, quem cria as métricas para aumentar a produtividade dos trabalhadores, este sim, está a criar um espaço para experimentar, buscar um efeito. Seguir uma lista de supermercado não é jogar, então porque seria jogar, se esta mesma lista, a cada item completo recebesse-mos uma pontuação? A escola já possui um sistema fechado, com notas e disciplina, horários bem demarcados, um ensino de conteúdo, - que por sinal, produz seus efeitos com maestria - como ao pegar este modelo, que já destoa na contemporaneidade, e mascará-lo com outro sistema de métricas, emprestar de fantasias que nada não tem nenhuma relação com o ato, tornará-lo mais apetitoso? Essa prática já desconsidera o que é um jogo em si. Não existe uma liberdade singular, na mesma medida que não existe um jogo singular, por sua vez, não há como esta concepção de jogo produzir qualquer efeito real.

Mas apesar de toda esta confusão, parece-me que algo de fato exista onde os jogos podem ajudar, na educação ao menos.

Como já explicado, os jogos são resultados da virtualização de algum signo com algum propósito estético, e este propósito que serve a educação. Se a matemática e a música se auxiliam, complementam, harmonizam é porque existe algo que permeia seus objetos, as duas tratam de relações, distâncias, proporções, distribuição, tempo. As duas medem coisas. Um jogo pode servir a educação ao ser entendido como aquilo que aproxima o mundo para quem quer conhecê-lo. Jogar é inventar, assim como conhecer é inventar. E a escola erra ao não materializar o conhecimento, ele é passado pelo exercício da memória e da disciplina. Os jogos podem auxiliar ao pegar o mundo, e fazer ressoar suas partes com o que de fato produz efeito nele. É muito mais natural entender sobre narrativa, depois de horas jogadas com seus amigos em uma partida de RPG; é mais compreender a dinâmica de alguns sistemas são injustos com uma partida de *War* ou *Monopoly*; e para aqueles mais perspicazes, que o sacrifício de uma peça pode levar a vitória no xadrez.

Ou ainda, a partir de um certo domínio, fazer do mundo, jogos. Conhecendo os limites do conhecimento, pode-se traçar os caminhos que percorrerão, a disposição necessária, e os efeitos que são desejados. Mais do que mapear um rio e contar da sua importância para o agrupamento de civilizações, permitir que se entenda as condições da formação de um rio, e as necessidades da população, e partir deste ponto, permitir que se jogue com os espaços, com

as condições, se desenhe os rios; não por acaso uma das condições de ser ciência é sua previsibilidade.

## CONCLUSÃO

Eu tenho um grande problema ao pensar dentro da contínuo o “se”. Aquelas coisas “o que teria acontecido se tivesse nascido nos EUA”, “se tivesse um irmão gêmeo”, “se eu tivesse tal curso”. Parece-me que qualquer tentativa estou a iludir qualquer tipo de ação, não me serve nem como exercício imaginativo, porque rapidamente vejo que qualquer e toda vírgula precisaria ser repensada, existe toda a consciência de movimentos vistos que me demandaria um esforço hercúleo para refazer, e depois a certeza que existe incontáveis mundos invisíveis, seja pela ciência ou visão de mundo, dentro de um acaso sem consequência, que precisaria ser interrogado. Então a pergunta que caminha juntou aqui, “o que teria acontecido se o jogo não tivesse sido deixado de lado?”, ou “porque alguns jogos foram nomeados e tomados como legítimos?”, me soa impossível. Ou bem equivocado. Porém, parece-me que ser de bom tom, que graças a esse momento de virada, dessa infância do *homem*, em que o jogo enquanto coisa retomou um peso capital.

Com isso, eu escrevo esse pequeno ensaio, onde eu desenvolvo alguns pensamentos no qual eu tentei entender, e desenhar essa “função da vida”, como diria Huizinga. Essa frase “função da vida” já acusa várias das perguntas fundamentais que não sou capaz de responder, e nem tento, o que é vida? E qual é a função da vida?

Não parece que vamos responder essa pergunta no futuro próximo, provavelmente jamais. Mas o é que divertido disso tudo, o ser jogo, pega essa pergunta, e joga ela, joga para cima, joga pra baixo, joga perto, joga longe, joga pro lado. Essa moeda de existir, que corre solta em toda esquina, que angustia e inunda, que tem a Arte na cara e o Trabalho na coroa, o jogo continua a rodá-la.

Fico intrigado como uma coisa tão simplória carrega sem dizer todo o peso da existência. E sem erro, podemos ter certeza que vai acontecer, seja em uma criança, onde veremos como “está a treinar as habilidades sociais por um impulso de sua matriz genética”, depois em um adulto onde “está a perder tempo vagabundeando, não levando as coisas a sério”, e mais tarde em um idoso “já está demente, que triste o fim da vida”. Mas o que eu gosto desse ensaio é como chegamos em uma definição que tem um apoio histórico, e ainda

consegue ser tautológica. Se o jogo é uma loucura que mistura as marcas dos signos, reinventa-o, brinca com eles, embaralha, efetua, este ensaio é seu próprio exemplo. Posso ter me enganado de início, e confundido os conceitos, entendido errado os movimentos, e jogado com os termos trocados. Mas aí, ainda estaria a fazer exatamente o que tento dizer que é. É nesse vai e vem, que entendo o jogo. Como diria Flusser, o movimento que aumenta o universo do jogo é poesia, e o movimento que deixa o mais sucinto, filosofia.

Bom aqui está um pouco de filosofia com muita licença poética.

Também não tento nem de perto fazer um “Palavra e as Coisas 2 - O retorno”; apesar de que me parece que o campo que nasce as problemáticas atuais tem o mesmo solo fértil. Poderíamos pensar como a autoria e o direito ao espaço no mundo contemporâneo, como o copia e cola, o não-original e a réplica digital; a questão antropotécnica, modificações genéticas; a linguagem e memes, os signos na internet, o erro como formação e informação. Todas essas questões, que de uma maneira ou de outra, continuam as análises do Foucault, possuem uma relação íntima com os videogames.

Mas todas elas merecem, algumas já tem, um estudo próprio e profundo. Tão profundo que talvez uma continuação da obra em questão seja inviável, a não ser por uma articulação de uma inteligência coletiva e o espaço virtual aos modos de Lévy.

Alguns outros pontos foram rapidamente respondidos, provavelmente rápido demais, mas são na verdade um rodapé no corpo do texto, que ficaram evidente demais para não serem abarcados, caso da gamificação e educação. Parece-me que enxergar a qualidade material das coisas também precisa de uma melhor reflexão. Mas acredito que o raciocínio esteja bem explanado, e que podemos então aplicar sem muita dificuldade em outras obras.

Também importante é uma crítica e análise dos afetos por meio de Spinoza, fazer uma conceituação de diversão como uma flutuação de afetos. Para derrubar a concepção de “apresentar tal coisa de jeito lúdico” como uma camuflagem, podendo assim conceber jogos divertidos mesmo aqueles de temática agressiva ou delicadas, sem recorrer a apelos moralistas ou simples retóricas. Aliado a um estudo minucioso de mecânicas no videogame, e como elas condicionam determinados afetos.

Pode-se pensar também que faltou uma abordagem mais no universo do Design, onde pensasse onde ele entraria nesta nova linguagem. Mas isso precisaria de todo um outro trabalho paralelo, para que se entendesse como o Design permeia as práticas, o pensamento, o processo. Mas posso constatar que este trabalho, ainda que não dirija suas lentes diretamente,



só poderia surgir no meio de Design. Foi preciso um olhar atencioso a questões simbólicas e como o mundo se atravessa por elas. Ora, o primeiro capítulo de *As Palavras e as Coisas* é sem dúvida, uma abordagem semiótica. Então ainda que não desenhei o papel que o Design tem com os videogames, espero que fique claro que sua função excede uma questão visual formal, mas permeia todos os aspectos, começa acredito lá atrás, da arquitetura do código a última partícula que se mostra morrer em um instante de informação, é da condição da forma ao desenho da mesma.

Finalizo esperançoso que esse quebra-cabeça confuso tenha agora suas peças mapeadas, que a forma amorfa é a parte mais singular do ser jogo, e por sua vez, a parte mais saudável do ser homem. Não digo que espero a legitimação do *videogame* como forma cultural, porque no fim não importa, mas que tenha contribuído para que sua especificidade potencialize-se.

## SELEÇÃO BIBLIOGRÁFICA COMENTADA

ANTHROPY, Anna. **Queers in love at the end of the world**. Disponível em: <<http://auntiepixelante.com/endoftheworld/>>. Acesso em: 14 dez. 2017.

*Ainda que cada partida dure 10 segundos, você se pegará durante horas pensando sobre ele.*

BARBOSA, Hamilton Elias. **A construção histórica do sentimento de infância**: Análise de estudos medievais e modernos sobre a infância. Disponível em: <<http://monografias.brasilecola.uol.com.br/historia/a-construcao-historica-sentimento-infancia.htm>>. Acesso em: 19 nov. 2016.

*Para entender a estratificação de alguns costumes quanto a infância.*

BECCARI, Marcos. **Articulações simbólicas**: uma nova filosofia do design. 1. — Teresópolis, RJ: 2AB, 2016. 256p.

*Uma obra que aborda o Design como um articulador do Imaginário. Essencial para eu entender sobre o Trágico, sobre a tradução de mundo, e como o Design é um pivô neste movimento.*

BOGOST, Ian. **Play Anything**: the pleasure of limits, the uses of boredom, and the secrets of game. 1. — New York, NY: Basic Books, 2016. 288p.

*Foi uma das obras que permitiu uma daquelas pequenas epifanias. “Jogue qualquer coisa”, entenda os limites. Dela, tentei entender o porque pode-se jogar?*

BOGOST, Ian. **Unit Operation**: An approach to videogame videogame criticism. 1. — Cambridge, MA: The MIT Press, 2006. 264p.

*Bogost desenvolve e explica, diferente análise que privilegiam o sistema ou as unidades constituinte. A partir disso, desenvolve uma análise que se dá na passagem entre essas duas formas de leitura. Pode-se então compreender diferentes, obras em diferentes formatos e em diferentes campos.*

BORGES. Jorge Luis. **Sobre o Rigor da Ciência** (1952 - 1972). São Paulo: Globo, 1999.

*Texto curto de Borges, mas que denuncia o papel da representação.*

DU VERNONIS, Verdy. **Jeu de Guerre**. Tradução de Morphange [S.l.: s.n.], 1877. 200 p. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/312034970/Jeu-Du-Guerre-Verny-Du-Venois>>

>. Acesso em: 11 out. 2017.

*Manual e algumas observações do General sobre o Kriegsspiel.*

FLUSSER, Vilém. **Jogos**. Disponível em: <http://www.cisc.org.br/portal/biblioteca/jogos.pdf>>. Acesso em: 17 out. 2016.

*Flusser como sempre brilhante em sintetizar conceitos dos mais complexos. Este artigo era o que eu gostaria de ter feito como TCC.*

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas**: uma arqueologia das ciências humanas. 8. Tradução de Salma Tannus Muchail — São Paulo: Martins Fontes, 1992. 404p.

*Possivelmente uma das melhores obras que já li, dela eu tirei não só um entendimento histórico, mas a percepção da distância entre a representação e a coisa.*

FOUCAULT, Michel. **Isto não é um cachimbo**. 6. Tradução de Jorge Coli — São Paulo: Paz e Terra, 2014. 88p.

*Uma obra curta, que a partir do trabalho de Magritte, Foucault explora melhor a relação entre semelhança e similitude.*

FOUCAULT, Michel. **O corpo utópico e as Heterotopias**. 1. Tradução de Salma Tannus Muchail — São Paulo: N-1 Edições, 2013. 112p.

*Este livro são duas conferências do Foucault, que ajudam a entender esse espaço que o jogo ocupa.*

GRANADE, Stephen. **Will not let me go**. v.1.0.0. Disponível em: <<http://ifdb.tads.org/viewgame?id=67r2qc21m5nzexv1>>. Acesso em: 14 dez. 2017.

*Um jogo que fica no limite de narrativa e ludologia no meu ver. Mostra bem como a literatura está se modificando.*

HUNICKE, R; LEBLANC, M; ZUBEK, R. **MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research**. Disponível em: <<https://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>>. Acesso em: 04 mar, 2017

*Artigo base para entender como são analisados jogos.*

JOCARI | Jeux et jouets antiques, médiévaux et renaissants. Disponível em: <<http://www.jocari.be/>>. Acesso em: 6 jan. 2018.

*Um repositório de inúmeros jogos do passado.*

KANAGA, David. **Ludic-Ecologonomy**: ON forces & Rules. PDF File. Disponível em: <<https://dl.dropboxusercontent.com/u/35767605/Ecologonomy%20Jan%2010%202015.pdf>>. Acesso em: 6 mar. 2017. 78p.

*Um livro que flerta entre música, jogos, economia, ecologia, e como todos estão dispostos em uma grande e imbricada estrutura. Dele, emprestei a noção de Força e Regras, que no caso é mais ligado a uma noção de affordance.*

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?**. Tradução de Paulo Neves — São Paulo: Ed. 34, 1996. 160p.

*Questões do virtual e o atual, necessários para entender esse movimento de iminência. Inclusive empresto a idéia de ter esta sessão comentada.*

NIETZSCHE, Friedrich. **A gaia ciência**. Tradução Antonio Carlos Braga — São Paulo: Editora Escala, 2013. 286p.

*Nietzsche é com certeza um dos filósofos mais preocupados com a moral, dele eu empresto a vontade de viver no mundo.*

PERENCINI, Tiago. **O enunciado no pensamento de Michel Foucault**. Disponível em: <[https://www.marilia.unesp.br/Home/RevistasEletronicas/Kinesis/10\\_tiogoperencini.pdf](https://www.marilia.unesp.br/Home/RevistasEletronicas/Kinesis/10_tiogoperencini.pdf)>. Acesso em: 12 nov. 2017.

*Não teria tempo de ler Arqueologia do saber, este artigo aliado a outras aulas me serviu como base para entender o enunciado de Foucault.*

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DELEUZE Gilles; GUATTARI Félix. **Mil platôs - capitalismo e esquizofrenia, vol. 5**; Tradução de Peter Pál Pelbart e Janice Caiafa. — Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997. 203p.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. O Jogo como elemento da cultura. 5; Tradução João Paulo Monteiro — São Paulo: EDITORA PERSPECTIVA S.A., 2014, 256p.

FOUCAULT, Michel. **História da Loucura**.7; Tradução José Teixeira Coelho Netto — São Paulo: EDITORA PERSPECTIVA S.A., 2004, 551p.