

**Universidade de São Paulo
Escola de Comunicações e Artes
Departamento de Jornalismo**

FABIANO ALVES ONÇA

**MMORPGs:
RETÓRICAS SOBRE OS NOVOS MUNDOS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Área de Concentração Jornalismo, Núcleo de Jornalismo, Mercado e Tecnologia, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do Título de Mestre em Comunicação, sob a orientação da Prof^a. Dr^a. Mylene Melly.

**SÃO PAULO
2007**

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

BANCA EXAMINADORA:

RESUMO:

Quando tentamos analisar as práticas que se desenrolam dentro dos MMORPGs (jogos massivos de representação online), nosso poder de análise não deixa de ser condicionado por cadeias maiores de valor, que disputam entre si a hegemonia interpretativa de nossa época. Este trabalho busca investigar em que medida as retóricas disponíveis para explicar o fenômeno do jogo – representado aqui pelos MMORPGs - estão articuladas dialeticamente com estas concepções epistêmicas. Em última instância, tentaremos reconhecer até que ponto conseguimos transcender os valores racionais da episteme moderna na descrição que fazemos dos jogos.

ABSTRACT:

When we try to investigate the MMORPG practices, our view is certainly conditioned by major value's chains which, in their turn, are struggling themselves for the interpretative hegemony in our time. This paper tries to inquiry in which way these rhetorical approaches are connected with this epistemological conceptions. Ultimately, we will try to recognize the boundaries of our rational, modern-oriented perception within the game rhetoric's.

Dedico e peço a benção
aos meus sempre-presentes avós,
Hélia, José, Antonieta e Hermógenes,
que sempre valorizaram o estudo.

AGRADECIMENTOS:

Antes de mais nada, queria agradecer ao apoio decisivo do querido professor Mauro Wilton. Sem ele, sem sua disposição e seu cuidado, simplesmente teria sucumbido. Tê-lo ao meu lado é motivo de grande orgulho e gratidão para mim. Gostaria também de agradecer à cara professora Lucia Santaella, pelo privilégio de tê-la nesta banca, pelos conselhos sagazes e pela crítica generosa. E também à minha gentil e compreensiva orientadora, professora Mylene Melly, por ter me aceitado e caminhado junto a mim com ânimo e alegria. Dentre os estimados amigos funcionários, meu abraço especial para a Tânia, para a Flor e principalmente para o santo Paulo, pela rara grandeza de espírito. Quero também deixar registrado meu carinho e dívida para com a escola de Comunicações e Artes, lugar de profunda significância para mim.

Gostaria também de agradecer meus pais, Anete e José, pelo apoio incondicional e pelos deliciosos almoços. À Tatiana, minha esposa, pelo amor e zêlo. À meus irmãos, Mariana e Luciano, por estarem sempre ao meu lado. À minha tia Ana, pelos florais milagrosos. Ao meu tio Fiore, por Lacan e pelo afeto. E aos outros membros da minha grande e participativa *famiglia*: Eliel, Vera, Cecilia, Francisco, Lia, Téó, Maria Ângela, Wilson, Rodrigo, Diogo, Bel, Ana Paula, José Arnaldo, Elisa, Januária, Fernanda, Eduardo, Fátima, Alexandre, Rafael, Eliane, José Luiz, Silvana, Pedro, Emília, Edson, Carolina, Felipe e o ainda não nomeado bebê do Lu.

E a todos que me deram o prazer da companhia durante esta caminhada: meus inigualáveis amigos Haqeen, Arcano 9 e, especialmente, Malone, o Mala e sua família, Beth, Luiz, Marcos e Débora. Aos meus não menos amigos Vicente, Mari, Lia, Osny, Nara, TsuNami, Franco, Bruno, Gabriel, Stela, Guilherme, Éter, War, Nandubas, Julio, Gubas, Kibe, Passa, Thais, Gustavo, Perna, Oggh, René, Kazi, Osvaldo, Fábio, Carla Maverick, Roger, Natália, Nádia, Lígia Trigo, Ligia, David e professor Shimada. Ao almirante Luciano e Martinha, e a Alfredo, o corsário. Aos chegados Marta, Luis Artur, Luana, Rita, Bianca, Manu, Solange, Tony, Gustavo e Denise. Aos meus camaradas da Abril Claudinha, Ratier, Volpe, Louback, Rivoiro e Aran. E aos amados bichos Nemo, Zorba, Miró, Balu e Leão.

ÍNDICE:

Apresentação	pg. 8
Introdução	pg. 9
Problematização.	pg. 19
Instrumental Teórico	pg. 27
Demonstração	pg. 54
Conclusão	pg. 69
Bibliografia	pg. 73

APRESENTAÇÃO:

Nosso olhar está sempre comprometido por nossos valores. Partindo deste pressuposto, o objetivo deste trabalho é tentar entender quais são os valores que hoje guiam nossas retóricas sobre o jogo na sociedade contemporânea. Em outras palavras, até onde nossos horizontes culturais nos permitem ir no entendimento desta questão, e em que medida enaltecemos ou condenamos o jogo porque, acima de nós, paira uma cadeia maior de conceitos que, em última instância, formam a marca de nosso tempo?

Esta preocupação, claro, advém da estreita relação que mantenho com o mundo dos jogos desde a infância e que, na idade adulta, desembocou em várias atividades ligadas a esta área, como criação de jogos de tabuleiro, radionovelas sobre RPG e trabalhos jornalísticos relacionados à área de games, como a criação do site de games do Terra ou as colunas de games em várias publicações da Abril.

Dentro desta caminhada, percebi mudanças na maneira como os jogos eram encarados pelas pessoas. Em 1992, quando me viquei pela primeira vez num jogo de computador, o glorioso Civilization, jogos deste gênero eram, na melhor das hipóteses, uma excentricidade reservada aos *nerds*. Hoje, videogames são vendidos como uma opção de diversão familiar, e não há filme, brinquedo ou personagem que não tenha, graças aos odiosos *combos* de marketing, também uma versão para jogo. É certo que, de quando em quando, ondas moralistas vendem caro o território sobre o qual os jogos avançam. Mas é quase impossível não perceber o reposicionamento da sociedade rumo a uma outra relação com os jogos.

Assim, tentar estudar os motivos deste reposicionamento, e também seus limites, tornou-se uma natural obsessão para mim. De início, confesso, imaginei utopicamente que, dentro dos mundos virtuais, estaríamos diante de um novo paraíso na Terra. Hoje, agradeço a poda que tornou meu pensamento, creio, menos idílico. Que a este processo reflexivo se somem outras podas e outros crescimentos.

INTRODUÇÃO

INTRODUÇÃO:

Uma boa medida do grau de importância sociológica de um fenômeno é observar o número de descrições formuladas pelos acadêmicos para tentar explicá-lo. Não por acaso, nesta última década, a presença cada vez mais palpável – embora sempre intangível – de um espaço de interação mediado pelos computadores e pelas redes telemáticas, comumente denominado ciberespaço, provocou uma enxurrada de definições da academia.

Entretanto, a primeira definição de ciberespaço (ou ao menos a mais cultuada delas), provém não dos meios acadêmicos, mas sim da literatura. Em 1984, numa época onde o uso do computador pessoal ainda engatinhava e a internet era uma rede telemática restrita aos meios acadêmicos, William Gibson, autor do clássico de ficção científica “Neuromancer”¹, descrevia este espaço criado pelas comunicações mediadas por computador como:

“uma alucinação consensual, experimentada diariamente por bilhões de operadores legítimos, em todas as nações, por crianças a quem estão ensinando conceitos matemáticos... uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz que se alongam pelo universo não-espaço da mente; nebulosas e constelações infindáveis de dados, como luzes de cidade, recendendo.”

A proeza de Gibson, obviamente, é que ele conseguiu antever um mundo que, mais de vinte anos depois, apresenta uma notável semelhança com aquilo que ele descreveu.

Não é necessário digredir sobre o impacto que a disseminação em larga escala das redes mundiais, somado à digitalização geral provocada pelo computador, provocou nesta última década. Sem dúvida, foi e é tremendamente marcante, comparável, segundo Peter Drucker, ao surgimento das ferrovias; ou então à implantação dos cabos submarinos de telégrafo no século XIX².

¹ Gibson, William. “Neuromancer”, ed. Ace Books, 1984, pg. 51

² <http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/4475394.stm> (acessado em 25.06.2006)

De fato, a emergência das tecnologias comunicacionais, que já vinham numa gestação de décadas, como avisa Santaella (2003) ao referir-se ao desenvolvimento do microprocessador e sua larga participação na digitalização de vários campos da vida, estimularam - além de sua ação nos campos econômico e político - significativas transformações na reconceitualização e mesmo ampliação do campo simbólico, por onde já operavam determinadas práticas culturais associadas ao desenvolvimento da tecnologia digital.

Uma das novas expressões desta nova configuração são, por exemplo, as assim batizadas “comunidades virtuais” - grupos de pessoas que se empenham em novas formas de sociabilidade potencializadas por chats, fóruns, listas de discussão e outros tipos de ferramentas relacionais, como o Orkut ou LinkedIn. Estes indivíduos, ao exercerem determinados laços conviviais, eventualmente transformam-se em grupos organizados de interesse específico (Reinghold, 1984). Claro, a medida deste sentimento gregário, a qualidade desta relação, a maneira pela qual cada indivíduo se projeta dentro destes universos culturais e, num plano mais analítico, qual o significado disso para o estudo sociológico é algo que está longe de ter alcançado consenso.

Por exemplo, há autores, notadamente os que encampam as teorias desenvolvidas por Maffesoli, que enxergam nesta apropriação dos meios digitais um sinal da socialidade pós-moderna, fluidica, nômade, efêmera, atrelada a uma possibilidade orgiástica de viver o presente. Os relacionamentos ali desenvolvidos, longe de obedecerem à sobriedade do *ethos* puritano e racional, estruturado em torno de uma consciência monolítica, estariam muito mais focados no compromisso emocional, no calor do estar-junto à toa, do compartilhar o momento vivido coletivamente (Maffesoli, 1987). Em suma, esta apropriação do potencial das novas máquinas seria utilizada para a celebração do presenteísmo e da teatralidade da vida³.

Há outros, como Bauman (1995: 264), que na análise dos grupamentos contemporâneos é frequentemente utilizado para conceituar as atividades coletivas que se desenvolvem na

³ Lemos, André. “Cibercultura”. Ed. Sulina, 2002, pg. 110

rede. Bauman prefere trabalhar com o conceito de *nuvens de comunidades*, dada a velocidade com que se desfazem, antes mesmo de conseguirem se reconhecer como tais, ou ainda *comunidades estéticas*, termo emprestado de Kant, que caracteriza grupamentos imaginados, mas nunca efetivamente realizados. Por um lado, tais grupos trariam a sabidamente falsa segurança de que, os que dela participam, estariam refugiados em um oásis de tranquilidade, um chão firme comum. Ao mesmo tempo, se liquefariam na medida em que os próprios indivíduos não estariam dispostos a pagar o preço que uma verdadeira comunidade cobra – compromisso, obediência e restrição – de onde deriva um sentimento final de ambiguidade (Bauman, 2004: 68).

Finalmente, há autores distópicos, como por exemplo Virilio (1999), que enxergam neste tipo de relacionamento tomado pela virtualidade não a criação de uma nova esfera, mas sim uma “desrealização”, um exílio da realidade. Neste aspecto, as experiências e interações dentro das paragens virtuais seriam nada mais do que um mergulho frenético em um presente contínuo - estimulados pela abolição das distâncias e das territorialidades - onde a consciência da “ação” se contraporia a acefalia da “interação”.

Para o interesse deste trabalho, dentre várias inferências possíveis, vale ressaltar que estas três retóricas, a despeito das diferentes angulações, trabalham todas com a questão da fantasia lúdica, da incorporação consciente de determinados papéis, do jogo cúmplice de máscaras, enfim, tanto naquilo que é fantasiado mais do que efetivamente vivido, como naquilo que é vivido de uma forma fantasiosa. Naturalmente, não se trata – falando especificamente do meio digital - de assumir a realidade mundana como não-mediada, pura, “real”, ao passo que o que é mediado pelas tecnologias transforma-se no “virtual”, na fantasia. Percebendo nossa existência como permeada pelo simbólico, esta é uma discussão que já aí se esvanece (Castells 1996: 459). O que se quer ressaltar é que o meio digital parece, por suas características inatas, ser um *locus* propício para a irrupção deste tipo específico de manifestação de natureza lúdica, fantasiosa.

Efetivamente, mantendo a análise restrita ao plano da técnica, a tecnologia digital, como já antecipada por Turkle (1995), Lunenfeld (1998) e Manovich (2002), praticamente impõe

considerações deste gênero, já que estes meios são compostos essencialmente por representações matemáticas, que trazem dentro de si a capacidade cada vez maior de manipulação, e portanto, de representação. Nas palavras de Lunenfeld⁴, isso teria feito da cibernética a alquimia do nosso tempo e do computador o seu solvente universal, uma vez que a linguagem binária passou a transcodificar todas as mídias e suas expressões – imagem, som, escrita, vídeo - para o seu próprio plano. É aquilo que Turkle classifica como estética da simulação, onde as possibilidades de se imaginar e representar qualquer coisa que seja torna-se apenas contingenciado pela capacidade de processamento da plataforma. Como negar que isso abre as portas para que o *daydream*, o sonhar acordado, tenha um campo de expressão mais amplo e compartilhado?

Ampliando o raio de interpretação para além da questão técnica, é também possível colocar que esta manifestação de ordem fantasiosa, e porque não dizer, lúdica, também encontra inspiração na própria conformação das sociedades contemporâneas. Afinal, quem experimenta a vida neste tipo de cultura não é levado, naturalmente, a participar de sistemas sociais altamente abstratos, desencaixados (Giddens, 1990), que requerem boa dose de confiança e imaginação?

Além disso, se durante a maior parte da era moderna era possível sustentar uma biografia relativamente coesa, hoje, em sociedades altamente dinâmicas, o exercício da identidade tornou-se um engajamento complexo, que exige desdobramentos em diversos papéis simultâneos, num jogo teatral que Goffman (1959), muito originalmente, concebeu como o do eu projetando personagens que interagem com os personagens dos outros. Ou que Hall (1992), escrevendo três décadas depois, apontou de modo incisivo:

*“Em toda a parte, estão emergindo identidades culturais que não são fixas, mas que estão suspensas, em transição, entre diferentes posições; que retiram seus recursos, ao mesmo tempo, de diferentes tradições culturais; e que são o produto desses complicados cruzamentos e misturas culturais que são cada vez mais comuns num mundo globalizado”.*⁵

⁴ Lunenfeld, Peter. “The Digital Dialectic. New Essays on New Media”, MIT Press, 1999, pg. 6-23. in: Santaella, Lucia. “Culturas e Artes do pós-Humano”, ed. Paulus, 2003, pg.20.

⁵ Hall, Stuart. “A Identidade Cultural na Pós-Modernidade”. ed. DP&A, 2004, pg. 88.

Enfim, como pontuou Bauman (2000: 98), ao discursar sobre a fragilidade da identidade, é como se “a identidade vivida, experimentada, só pudesse se manter unida com o adesivo da fantasia”.

Este traço imaginativo, que requer do indivíduo uma boa dose de fantasia para que ele permaneça dentro do jogo civilizacional, também se estende para seu relacionamento com as mídias, hoje cada vez mais pervasivas e onipresentes. Para Santaella, por exemplo, este hibridismo, esta teia de complementaridades erguida pelas diferentes associações entre as mídias, mesmo antes da explosão digital, poderia ser entendida já como uma cultura das mídias⁶. De fato, a esfera midiática parece ter criado uma sustentação própria, como se uma massa comunicacional, composta pela superposição de imagens, sons e textos revolutesse constantemente sobre a existência cotidiana, impregnando-a com sabores e cores estrangeiros - tornados, pela capacidade intrínseca do ser humano de projetar, imaginar e fantasiar, próximos.

Finalmente, neste contexto, é importante elencar ainda uma última condição, que é a da relação das sociedades contemporâneas com o consumo. Afinal, se o consumo é o motor do capitalismo, então a fantasia bem pode desempenhar o papel de combustível. Se antes o que valorava um indivíduo era sua capacidade de produzir segundo uma ética do trabalho, hoje a medida de valor parece se concentrar mais na capacidade de consumir de modo conspícuo, de escolher livremente, a tal ponto que é a escolha, e não o objeto escolhido, o ponto fundamental (Bauman, 2000: 103). Dentro desta lógica, seria a capacidade de pertencer à parcela da sociedade que usufrui dos bens materiais gerados pelo capitalismo que se traduz como liberdade de ação. O papel da fantasia, dentro desta condição, seria o de impulsionar, instigar e seduzir, afim de projetar a felicidade e a auto-realização dos consumidores nos objetos de consumo. Assistiria-se, dentro desta visão, à ascensão da “sociedade do glamour”, em que a aparência é consagrada como a única realidade⁷.

Em suma, o objetivo de apresentar estes tópicos é o de demonstrar que as sociedades que

⁶ Santaella, Lucia. “Culturas e Artes do pós-Humano”, ed. Paulus, 2003, pg.53.

⁷ Fergunson, Harvie. “Glamour and the end of Irony”. The Hedgehog Review, 1999, pg. 10-6 in: Bauman, Zygmunt. “Modernidade Líquida”. ed. Jorge Zahar, 2000, pg. 102.

hoje vivenciam toda uma sorte de processos fantasiosos estão, elas próprias, prenes de fantasia na condução de sua existência. Não estaria a tecnosfera espelhando, através das possibilidades técnicas, características oriundas das sociedades que a criaram? Seria este jogo de aparências, este desenvolvimento de diferentes personas, uma atividade alienígena aos que se entregam a este mesmo tipo de embate no plano mundano? Seria a convivência com o fantasioso uma tarefa desconhecida para quem transita por projeções e sonhos dia após dia? Certamente que não. Dentro deste contexto, as possibilidades técnicas que sustentam a cibercultura talvez sejam catalizadoras deste fenômeno, mais até do que suas originadoras.

Isso posto, e se, por um exercício de retórica, substituíssemos a palavra fantasia por lúdico? Sem nos determos agora na difícil concepção do que é o lúdico, recorramos a uma prova mais simples. Todos sabemos identificar o que é algo lúdico e o que não é, a despeito da dificuldade de defini-lo teoricamente. Pensando desta maneira, não é difícil imaginar que a dinâmica do jogo, dentro de uma concepção mais ampla, esteja pervasivamente presente no tecido social. Senão vejamos: dentro das redes, na interação entre os indivíduos que se dedicam a conversar em salas de chat por pseudônimos; ou naqueles que preenchem sua ficha no Orkut, cuidadosamente omitindo ou relevando aquilo que mais lhe agrada para que seu perfil se encaixe na sua projeção, num sutil jogo de composição; ou ainda naqueles que experimentam o puro vagar, a pura experiência do hipertexto. Fora das redes, no ritual diário de acompanhar uma novela, no consumo de moda, na própria interação com os outros em uma festa, ou mesmo deambulando por ruas desconhecidas. Dependendo de quão abrangente seja o conceito de jogo utilizado, pode-se até mesmo encarar a linguagem como um jogo de significados (Derrida, 1967: 244).

O que parece claro neste ponto é que a maneira como analisamos uma situação, seguindo os princípios foucaultianos, é sempre moldada pela episteme à qual se atrela o discurso. Isso, por exemplo, explicaria em parte a dificuldade de se trabalhar com um conceito mais amplo de lúdico, dentro de uma sociedade ainda dominada em boa parte por uma retórica do jogo como um ato frívolo⁸.

⁸ Sutton-Smith, Brian. "The Ambiguity of Play". ed. Harvard University Press, 1997, pg. 201

Por outro lado, se pode ser tomada como legítima a asserção de que a ética puritana, o racionalismo e o cientificismo mantiveram durante os últimos séculos a hegemonia sobre os discursos e sobre o modo como as sociedades ocidentalizadas se organizavam, o mesmo não pode ser dito com tanta clareza na contemporaneidade. Qual o clima social, o “espírito do tempo”, os substratos que alimentam nossa atual percepção do mundo? Onde encaixar, dentro do *ethos* severo do puritanismo, as manifestações de hedonismo e de consumo? Como classificar a desmobilização de parte da sociedade em relação às grandes narrativas de referência? Enfim, não teria havido alguma mudança na bacia semântica que nos alimenta?

Podemos, como sustentam alguns autores, falar de uma desregulamentação geral das normas da modernidade, uma certa frouxidão, uma conformação mais escorregadia que se instala. Dentro de outra perspectiva, podemos encarar isso como a aurora de uma nova episteme, baseada em valores muito mais dionísios do que apolíneos, para utilizar a expressão de Maffesoli. Ou ainda, podemos assumir simplesmente que estes estremecimentos são parte da jornada, percalços que não necessariamente condenam a caminhada moderna, mas, pelo contrário, a fortalecem, na medida em que demonstram sua capacidade de auto-análise, sua própria maturidade (Bauman, 1998: 288).

Enfim, o que importa para este trabalho é que, se há algum tremor na base, este tremor se reflete nas retóricas que nela se apóiam. Se existe uma nova valoração epistêmica, ou se a hegemonia está sendo disputada, então necessariamente estão dadas as condições para o surgimento de novos discursos interpretativos, que representem e legitimem estas novas visões de mundo.

É justamente dentro deste contexto que se demonstra peculiarmente interessante a questão do lúdico. Afinal, talvez existam poucos temas que se oponham tão diretamente ao *ethos* da modernidade sólida quanto este. Poucas coisas foram tão atacadas, suprimidas, reguladas, desqualificadas e negadas com tanto vigor, tanto pela razão, quanto pela ética puritana. Por esta mesma razão, quaisquer alterações que se produzam nas retóricas sobre este gênero terá

condições de ser percebida com muito mais clareza e intensidade do que em áreas onde não houve uma oposição frontal com o pensamento hegemônico. Eis aí, por exemplo, uma explicação para o interesse constante dos teóricos pela fantasia, que tomamos aqui como um dos aspectos da manifestação lúdica. Ela é, pelo fato de ser a nêmesis de uma episteme, um dos locais em que se pode captar, de maneira privilegiada, as alterações do quadro hegemônico.

Também no intuito de expor esta discussão em sua forma mais evidente, entendemos importante focalizá-la dentro da forma mais estreita pelo qual o espírito lúdico foi apreendido – e combatido – ao longo dos séculos, que é através do jogo em sua maneira mais formal, mais agonística, mais simbolicamente visível. Pois se existem retóricas que argumentam que a própria mente jogue com si própria, que a linguagem se manifeste como um jogo, ou que o homem seja um joguete do destino, nenhuma destas formas é tão facilmente identificável como a do jogo enquanto artefato cultural.

Dentro desta perspectiva, também é importante ancorar esta discussão sobre o lúdico dentro do limites da cibercultura. Sob certo aspecto, as tecnologias da comunicação são, simbolicamente falando, também zonas limítrofes, que testam os paradigmas vigentes, que recompõem, reestruturam, que permitem a especulação sobre novas formas de convivência. Ao posicionarmos nosso foco entre o lúdico e o ciber (e parece inegável que as manifestações lúdicas encontram, na cultura da simulação, uma oportunidade ímpar de revitalização e expansão) estamos filtrando e tornando ainda mais claro o nosso processo de análise. E dentro do campo que compreende a cibercultura, parece óbvio que o aspecto mais proeminente se concentre nas relações sociais tecidas dentro da rede das redes, a internet.

É por esta via que, forçosamente, faz-se mister eleger um gênero que esteja dentro destas quatro especificações: lúdica, formal, digital e conectada. A escolha recai forçosamente sobre os jogos eletrônicos, uma das formas de entretenimento com crescimento mais meteórico nas últimas décadas, que convive em contubérnio com a ascensão da cultura informática. E dentro deste gênero, a escolha deveria recair sobre as formas que mais ricamente se aproveitaram das conformações da internet, com suas possibilidades hoje

massivas de interação, para desenvolver-se como jogo.

A esta altura, está claro que, dentro dos gênero dos jogos eletrônicos, o sub-gênero que melhor representa todas estas condições é o dos chamados mundos virtuais, ambientes de jogo que simulam mundos de fantasia e que têm capacidade para abrigar, simultaneamente, centenas, senão milhares de jogadores. São manifestações lúdicas formais, e ao mesmo se expressam eletronicamente e através da internet, postando-se, portanto, na convergência de diversas tensões culturais evocadas preliminarmente.

Quanto à atualidade e expressividade deste sub-gênero, pairam poucas dúvidas. Este é um ramo - particularmente o ramo dos MMORPGs (massively multiplayer online roleplaying games) - que tem se destacado no próprio universo dos jogos pelo engajamento diferenciado com que seus participantes se entregam a ele. Por exemplo, pesquisa realizada por Nicholas Yee⁹, de Standford, com jogadores do game Everquest demonstrou que jogadores de MMORPG dispendem em média 22,4 horas por semana em mundos virtuais. Em termos de relevância de uso, este tipo de jogo tem uma participação significativa. World of Warcraft, por exemplo, o maior deste segmento na atualidade, congrega não menos do que 6 milhões de pessoas, espalhadas por países tão díspares quanto Coréia, , Brasil e Estados Unidos.

Finalmente, este tipo de jogo é particularmente relevante porque, desde os primeiros mundos virtuais baseados apenas em texto (os MUDs e MOOs), o sub-gênero mantém uma relação privilegiada com os acadêmicos que se dedicam ao estudo da cibercultura, dentre eles Turkle, Levy, Murray e Rheingold. No cerne deste encantamento, talvez esteja a capacidade deste tipo de ambiente se constituir num universo simbólico auto-suficiente, construído e compartilhado pelos que dele participam, numa imersão tão rica, complexa e profunda que, em última instância, a interação entre os jogadores e a gravidade destes relacionamentos possa ser entendido, dentro de determinadas retóricas, como o próprio jogo das significações pelas quais vivemos a vida. Percepção, que, em si, já desafia as retóricas tradicionais pelas quais os jogos eram trabalhados, o que só comprova a validade e a relevância do objeto escolhido.

⁹ <http://www.nickyee.com/eqt/home.html> - Yee, Nicholas, "The Norrathian Scrolls" v.2.5 (acessado em 25.06.2006)

CAPÍTULO 1:

PROBLEMATIZAÇÃO

CAPÍTULO 1 – PROBLEMATIZAÇÃO

A abrupta ascensão dos jogos eletrônicos como uma das principais formas de entretenimento das sociedades ocidentalizadas provoca, *per se*, uma reacomodação dos discursos explicativos, na tentativa de conceitualizar e compreender estas práticas. Por exemplo, o relacionamento simbólico exercido por aqueles que se entregam aos mundos virtuais dos MMORPGs, dada sua riqueza, dada sua profundidade, imediatamente provocam abalos na maneira pela qual entendemos como seja possível viver a vida. Quaisquer que sejam as respostas, é inegável que elas implicam numa revalidação dos discursos pelos quais se legitimam ou não estas práticas sociais.

Ora, se novas práticas culturais, amparadas pelas inovações da técnica, são capazes de rearticular, reacomodar, reposicionar as concepções e retóricas com as quais tentamos apreender estas prática, isso desde já significa que as retóricas que tentam se atrelar a estas práticas são, em verdade, um corpo estranho, derivado, porém separado, do fenômeno em si. Ou seja, existe uma relação, de natureza ideológica, que busca designar, decifrar, em suma, interpretar a prática.

De onde surgem então estas retóricas? Sempre devedores ao pensamento de Foucault, não podemos mais nos contentar em tomar a sociedade e suas práticas como objetos neutros, passivamente aguardando por um exame isento. Assumindo a retórica do autor, faz-se necessário *“reconstituir o sistema geral de pensamento cuja rede, em sua positividade, torna possível um jogo de opiniões simultâneas e aparentemente contraditórias. É essa rede que define as condições de possibilidade de um debate ou de um problema, é ela a portadora da historicidade do saber”*¹⁰

Assim, de acordo com esta visão, é necessário considerar que os valores com os quais interpretamos a realidade mundana são, sob certo aspecto, expressões da episteme ou das epistemes que, em um campo maior, disputam a hegemonia em dimensões culturais, sociais e econômicas mais amplas. Entretanto, longe de ser um jogo estanque, também é importante

¹⁰ Foucault, Michel. “As Palavras e as Coisas”. Ed. Martins Fontes, 1992, pg. 103

perceber esta cadeia de valores dentro de uma dinâmica particular, afinal, os conceitos com os quais examinamos as práticas culturais não poderiam ser interpretados apenas como tributários de retóricas mais amplas. Eles manteriam, muito além de somente uma relação de subordinação, uma relação dialógica com estas retóricas e outras práticas maiores, influenciando-as ao mesmo tempo em que são influenciados, transformando-as na mesma medida em que são transformados.

Enfim, se existe uma relação entre o substrato de uma cultura e a maneira como os participantes deste mesmo *ethos* depreendem os fenômenos gerados no interior deste universo, então, no caso do lúdico, sob a guarda de quem os MMORPGs se colocam em primeira instância? Quais seriam as retóricas que tentam encampar este objeto, vinculando sua interpretação à sua própria cadeia de valores?

Em primeiro lugar, tentemos nos aproximar da raiz, a partir de onde derivam estas retóricas, que é o próprio ato de jogar, em si. Dentro das línguas inglesas e alemã, existe uma única palavra, *play* e *spiel*, que como a palavra lúdico, em português, englobam tanto os aspectos mais soltos quanto os mais formais, estruturados, deste fenômeno. Neste trabalho, a palavra lúdico será incorporada neste sentido. Também nos permitiremos, eventualmente, utilizar a palavra jogo como sinônimo de lúdico, preservando o sentido amplo da palavra. faz-se necessário este aparte porque, outros teóricos, mais ligados à antropologia cultural, como Caillois (1958), preferem realizar uma distinção entre estas duas formas, denominando-os, por exemplo, *paidia* (forma solta) e *ludus* (aspecto formal). De qualquer modo, independente da semântica, a idéia central permanece a mesma: quando se fala em jogo, o que se quer evocar é algo próximo ao que Caillois colocou abaixo:

*[Jogos] podem ser também colocados como um continuum entre dois pólos opostos. Em um extremo, é dominado por um princípio praticamente indivisível, próximo do disfarce, da turbulência, da livre-improvisação e de uma descuidada lassidão [Paidia]. No extremo oposto, esta ânsia e exuberância impulsiva são praticamente absorvidas ou disciplinadas por uma complementar, e em alguns pontos inversa, tendência (...) que denomino Ludus.*¹¹

¹¹ Caillois, Roger. “Man, Play and Games”. ed. University of Illinois Press, 2001, pg. 13

Entretanto, quer esteja formalizado através de regras, quer seja apenas uma brincadeira, o fato é que jogar envolve, acima de tudo, uma disposição mental, uma intencionalidade, uma vontade e consciência peculiares, que tornam aquele ato particular diferente de outros atos, mesmo que ele seja exteriormente similar. É como se a ambiguidade embutida no ato de jogar estivesse presente no próprio significado dúbio que parece secundar este tipo de atividade. Tome-se, nesta instância, as observações de Bateson (1955) a este respeito. Para ele, jogar se afigura como um paradoxo. Evitando as armadilhas da cultura, ele vai buscar sua comprovação no comportamento animal. Dois bichos, coloca ele, em suas brincadeiras de morder, sabem que uma mordida tem a conotação de uma mordida, mas ao mesmo tempo sabem que aquela mordida não significa o que uma mordida significa¹². É o que Caillois (1959, pg. 8) define como estar “consciente da irreabilidade”, e o que leva o próprio Bateson a pensar no jogo como uma inescrutável forma de meta-comunicação, ou ainda, dado o seu alto nível de pervasividade, como uma “classe de classes que não pertencem a si mesmas”¹³, mas, ao contrário, sorrateiramente se espriam por praticamente todos os ramos da experiência humana.

De fato, o jogo parece ocupar um lugar intermediário entre a fantasia e a realidade, numa posição descrita por Turner como liminal ou liminóide, isto é, na nebulosa confluência entre um e outro (Turner, 1969, in: Sutton-Smith, 1997: 1). É exatamente esta característica que leva, por exemplo, Spariosu (1989) a classificar o jogo com a palavra grega “*amphibolos*”, que significa envolto, fechado por todos os lados¹⁴. Para ele, a despeito do crescente interesse no conceito de jogo e nas centenas de definições a respeito de sua natureza e função, ainda assim este é um conceito que permanece nos dias de hoje tão elusivo quanto há dois mil anos atrás, podendo ser enquadrado naquilo que os germânicos classificam como “*das stumme Wissen*” (conhecimento tácito), ou seja, um conhecimento muito mais fácil de ser intuitivo do que racionalizado. Em verdade, Spariosu, utilizando o conceito de similitude de Wittgenstein, prefere nomear o lúdico como uma família de conceitos lúdicos, que se ergue, ao menos no Ocidente, desde as longuinhas raízes da Grécia arcaica

¹² Bateson, Gregory. “Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology”, ed. University of Chicago Press, 2000, pgs. 179-181.

¹³ Spariosu, Mihai. “Dionysus Reborn”. ed. Cornell University Press, 1989, pg. 2

¹⁴ Para mais definições acerca da ambiguidade presente no jogo, vide Sutton-Smith, Bryan. “The Ambiguity of Play”, Harvard University Press, 1997.

(Spariosu, 1989: 1, 5).

Caminho parecido percorre Sutton-Smith quando tenta demonstrar a impossibilidade de definição deste conceito, ao utilizar em seu trabalho as palavras de Robert Fagen (1981) eminente pesquisador do jogo animal. “A mais irritante característica do jogo é que ele parece gozar de nós dentro de sua aparente inacessibilidade. Nós sentimos que alguma coisa está por trás de tudo, mas não sabemos o que, ou talvez tenhamos esquecido como examinar isso”¹⁵

Sempre eludindo-se das definições, o conceito de jogo ainda assim poderia ser sentido através da sua pervasividade, como define Maffesoli (1982), em sua defesa do ludismo:

*“A luta econômica, a emulação pecuniária, a teatralidade política parecem atestar que nada escapa ao jogo do mundo, que as sociedades são formadas por ele e que levá-lo em conta não é uma posição de esteta, mas o reconhecimento de uma constante que, em diagonal, atravessa todas as realidades humanas”*¹⁶

Dentro desta perspectiva, qualquer tentativa de demarcar as fronteiras do que é jogo esbarra na amplitude de agentes, atividades e cenários pelos quais, dentro de uma concepção mais ampla, o ato de jogar pode se expressar, como por exemplo jogos mentais ou subjetivos (RPG, divagações), jogos solitários (montagem de miniaturas, fotografia, yoga), comportamentos lúdicos (pregar peças, mímicas, estilizações), jogos sociais informais (frequentar em parques de diversão, fofocar, frequentar bares), jogos de audiência vicária (televisão, filmes, assistir ao carnaval), jogos de performance (tocar piano, representar uma peça), celebrações (aniversários, banquetes, casamentos, festivais), disputas (futebol, briga de galos, cricket, poquer, jogos de tabuleiro, lutas) e jogos de risco (bungee jumping, windsurf, escalada, skate) (Sutton-Smith, 1997).

Entretanto, não apenas a amplitude e a difícil conceitualização do jogo é consenso entre Spariosu e Sutton-Smith. Ambos parecem concordar que o jogo, talvez justamente por sua

¹⁵ Sutton-Smith, “The Ambiguity of Play”. ed. Harvard University Press, 1997. pg.2

¹⁶ Maffesoli, Michel. “A Sombra de Dioniso”. ed. Zouk, 2003, pg. 26.

natural ambiguidade, não só foi apropriado por uma série de outros sistemas de valor, como em todas elas o conceito de jogo manteve-se estreitamente vinculado ao exercício do poder, ou melhor, à tensão de forças nas quais o poder é exercido, como coloca Foucault.

“Parece-me que se deve compreender o poder, primeiro, como a multiplicidade de correlações de forças imanentes ao domínio onde se exercem e constitutivas de sua organização; o jogo que, através de lutas e afrontamentos incessantes as transforma, reforça, inverte; os apoios que tais correlações de força encontram umas nas outras, formando cadeias ou sistemas ou ao contrário, as defasagens e contradições que as isolam entre si; enfim, as estratégias em que se originam e cujo esboço geral ou cristalização institucional toma corpo nos aparelhos estatais, na formulação da lei, nas hegemonias sociais.”¹⁷

Neste ponto, os modelos explicativos de Spariosu e Sutton-Smith parecem conjugar-se na explicação de como o conceito de jogo se associou a diferentes epistemes – portanto, a diferentes conformações hegemônicas, diferentes configurações de poder - ao longo do desenvolvimento da civilização ocidental, produzindo daí diferentes retóricas explicativas.

Por um lado, Spariosu, a partir da noção de poder pré-racional e racional, discerne duas expressões de jogo. A primeira, pré-racional, estaria atrelada a concepções pré-socráticas de poder. Seria uma expressão de jogo como atividade guerreira, pura explosão de energia, como competição que não concebe moral, como poder que simplesmente se *apresenta*. A segunda, racional, platônica, seria um poder civilizatório, que se *representa* através de instituições e outras abstrações. O jogo, aqui, seria concebido como a brincadeira das crianças ou como as saudáveis disputas entre guildas e poetas.

Sutton-Smith, por seu turno, espraia, dentro de uma perspectiva histórica, sete classes de retóricas que se apoiaram no elusivo fenômeno do jogo, associando-o a cadeias de valores ideológicos maiores. Assim, por exemplo, temos retóricas sobre o jogo que o situam na manutenção da identidade coletiva; outras que se valem do jogo para cultivar o conceito de imaginário; outras que, na legitimação de seus interesses, o classificam como frívolo e outras mais.

¹⁷ Foucault, Michel. “História da Sexualidade I: A Vontade de Saber”. ed. Graal, 1993, pg. 89

Nasce daí nossa pergunta. Dentro de um quadro que sugere mudanças na episteme contemporânea (e que se espelha pelo plano dos discursos no modo como percebemos e denominamos os eventos), e considerando também a emergência das novas tecnologias comunicacionais, em que medida - como expressão desta nova conjuntura - conseguimos transcender os valores racionais da episteme moderna nas retóricas que aplicamos hoje aos jogos?

Ou, colocando de outra maneira. Se existem perturbações no nível da episteme, em que medida essas perturbações se refletem nos discursos que adotamos para explicar os jogos? Até que ponto, por exemplo, numa era de suposto retorno a valores sensíveis, de desregulamentação, de suspeita sobre o pensamento racional, voltamos a utilizar retóricas que entendem o jogo dentro de uma concepção pré-moderna? Em suma, colocando a questão dentro de um plano maior, até que ponto realmente ousamos nos embrenhar fora do território da razão, ou até que ponto permanecemos escravos da modernidade, mesmo quando hoje tentamos nos posicionar de modo crítico em relação a ela?

Em termos práticos, tendo em vista chegar a uma resposta para esta questão, o que nos propomos fazer é uma leitura cruzada entre os quadros teóricos de Spariosu e Sutton-Smith. Ao empreendermos um cruzamento entre as duas linhas de análise, teremos cada uma das classes retóricas de Sutton-Smith avaliadas sob o manto de um dos dois valores propostos por Spariosu.

Portanto, se posteriormente avaliarmos os MMORPGs sob a ótica das categorias retóricas de Sutton-Smith, teremos, pelas proeminências e ausências das diversas classes retóricas, também um indicativo da utilização de valores racionais ou pré-racionais para explicar os jogos na atualidade, donde finalmente se desvelaria a relação entre estas retóricas e o suposto quadro epistêmico atual.

Por último, também deixemos às claras a hipótese que orienta este trabalho e que tentaremos provar.

Em nossa avaliação, entendemos que houve sim, em função da alteração do quadro geral epistêmico, um reposicionamento favorável das retóricas que abordam os jogos. Porém, esta reconfiguração ocorreu apenas entre as retóricas que partilham, de um modo ou de outro, valores racionais de jogo. Retóricas que são predominantemente movidas pelo jogo como elemento pré-racional permanecem ativas, porém operando na penumbra, nos subterrâneos. Esta incapacidade de enxergá-las e de dignificá-las ocorre porque estas ações implicariam na substituição frontal de valores modernos por valores pré-modernos, concessões que, em última instância, não conseguimos, modernos que somos, fazer.

CAPÍTULO 2:

INSTRUMENTAL TEÓRICO

CAPÍTULO 2 – INSTRUMENTAL TEÓRICO

Neste capítulo, serão apresentadas as duas ferramentas teóricas com as quais tentaremos validar nosso argumento. Em primeiro lugar, será exposto o pensamento de Mihai Spariosu. Em seguida, o de Sutton-Smith. Em ambas as descrições, tentaremos pontuar com observações e comentários.

a) Jogo como elemento pré-racional e racional

Spariosu, inspirado em Nietzsche, toma como ponto central de seu argumento a divisão dos conceitos de jogo em duas formas primárias: jogo como um valor pré-racional e jogo como um valor racional (esta nos parece ser uma divisão oportuna, já que é também um dos eixos explicativos com os quais avaliamos a experiência da Modernidade. Portanto, ao trabalharmos com este eixo na análise dos jogos, estaremos desde já estabelecendo um paralelo com o macrocosmo social em que os jogos se inserem).

Em ambos os casos, o conceito de jogo estaria sempre associado ao conceito de poder – outra expressão cara ao pensamento ocidental, mas assim como o jogo, difícil de ser definida nela mesma devido ao seu alto grau de pervasividade. Para ele, assim como o conceito de poder sofreu variações ao longo do desenvolvimento da civilização helênica, o conceito de jogo também foi gradativamente trabalhado, de um valor irracional, intempestivo, para uma expressão mais domesticada, culturalmente mais palatável dentro dos parâmetros platônicos.

Senão, vejamos. Para Spariosu, o conceito de poder pode ser medido através das palavras com que ele é designado. Assim, em uma narrativa do período arcaico, a *Ilíada*, as palavras que significam poder - *menos*, *sthenos*, *bia*, *is*, *kratos*, *alke* - tem quase sempre uma conotação física, concreta, muitas vezes violenta¹⁸. Este significado semântico estaria, por assim dizer, em compasso com o pensamento filosófico-científico de pensadores pré-

¹⁸ Spariosu, Mihai. op. cit., pg. 6

socráticos como Heráclito, que concebia o poder como “algo que brota espontaneamente” (*phusis*).

Já no período helenístico, enquanto as palavras que denominavam poder como uma competição caíam em desuso, outras palavras, como *paidia*, utilizada por Platão, ganhavam força na designação do jogo como manifestação cultural não-violenta. Ora, *paidia*, como atesta Spariosu, era o termo originalmente utilizado para descrever as inofensivas brincadeiras infantis.

Do mesmo modo, esta inversão, para ele, teria ocorrido com o conceito de jogo. Manifestações pré-rationais do conceito de jogo estariam associadas à manifestação do próprio poder em sua expressão bruta, irracional, exuberante e até por vezes, violenta. Na poesia de Homero, por exemplo, a palavra *arete* refere-se ao código de virtudes e de excelência da casta aristocrática, podendo ser caracterizada, numa expressão resumida, como “bravura em batalha” - uma condição essencial em uma sociedade guerreira e que pode ser traduzida por perícia, força bruta, valor, persistência e outras qualidades associadas aos combates. Desta forma, poder apresentava-se sob a forma de um predominantemente violento jogo agonístico.

*“Isso significa não apenas que a competição tinha um papel crucial na era homérica, como também que os heróis gregos viam este relacionamento com os outros heróis e com os deuses, bem como a existência, de modo geral, em termos de um vasto jogo de poder. O conselho de Peleus a seu filho Aquiles - “Seja sempre o melhor e exceda os outros” - epitomiza bem o ideal aristocrático de vida, baseado na competição, e perdurará no pensamento grego dos pré-socráticos a Platão”.*¹⁹

Dentro de um pensamento filosófico, esta noção estaria associada aos conceitos pré-socráticos do mundo natural como um jogo de forças (e mais tarde, de modo mais impessoal, pelo que Aristóteles denominaria “elementos” ou “princípios”). É quando, por exemplo, o conceito de discórdia (*eris*), utilizado por Heráclito em vários de seus aforismos, mantém-se simplesmente como uma entidade autônoma, pura expressão deste jogo de

¹⁹ Spariosu, Mihai. op. cit. pg. 13

poder.

Para Spariosu, este conceito de jogo como pura expressão do poder começa a sofrer modificações quando, por exemplo, surgem os conceitos de boa *eris* e má *eris*, como em um poema de Hesíodo, que coloca a má *eris* como uma expressão dos violentos valores aristocráticos, enquanto a boa *eris* é associada com as pacíficas disputas entre os comerciantes e artesãos, incluindo aí os poetas. Esta separação entre os conceitos de jogo e poder/violência se completaria mais tarde com Platão, que terminaria por reprimir os conceitos de jogo de sua esfera heróica e aristocrática, substituindo-o pelo relativamente pacífico conceito da classe média, que associa *eris* com trabalho e como uma forma pacífica, e não com competição e violência.

Em suma, desde então, tanto a noção de poder como violento/irracional x mediado/racional, quanto a noção de jogo como competição livre/violenta x competição ordenada/subordinada à razão permaneceriam em conflito pela hegemonia cultural, numa alternância de poder conforme a própria feição do *ethos* dominante.

Assim, por exemplo, enquanto determinadas retóricas pré-rationais a respeito do jogo estariam em evidência em sociedades pré-rationais, como os reinos bárbaros da Europa do século V d.C., retóricas racionais a respeito do jogo deteriam a hegemonia no período que compreende a Modernidade, uma vez que este seria uma episteme altamente racionalizante.

b) Retóricas sobre o jogo

Sutton-Smith (1997), em seu livro intitulado “The Ambiguity of Play”, procura analisar as diferentes apropriações que o conceito de jogo sofreu ao longo da civilização ocidental, servindo de base para o desenvolvimento de variadas retóricas. Estes discursos seriam utilizados para tentar não apenas desvendar a dinâmica do jogo em si, como também serviriam para – utilizando o jogo como metáfora – sustentar percepções em outros campos da existência humana.

Nosso objetivo aqui é, num primeiro momento, descrever brevemente as classes retóricas para, em seguida, tentar encaixar dentro deste modelo de análise as concepções de jogo como fenômeno pré-racional e racional de Spariosu, aplicando-as a cada uma delas.

Finalmente, tentaremos valorar quais destas retóricas se fazem sentir com mais vigor dentro do quadro contemporâneo, que é onde se encaixam os relatos sobre os MMORPGs.

Antes de traçar uma breve explicação sobre as retóricas, vale informar que, em todas, Sutton-Smith explora as maneiras pelas quais o jogo foi associado a cadeias de valores maiores, foi, por assim dizer, capturado em sua essência e utilizado, de acordo com a orientação, para metaforicamente dar conta de uma relação alienígena ao próprio fenômeno do jogo em si. Isso demonstra, a despeito de nenhum objeto cultural poder ser interpretado de maneira neutra, que na civilização ocidental o conceito de jogo – ao contrário de outros, como a linguagem ou o poder - ainda não goza de autonomia em relação a outros sistemas complexos.

Basicamente, Sutton-Smith classifica as retóricas em sete famílias principais:

1. retórica do jogo como progresso – tradicionalmente voltada para o estudo do jogo infantil, advoga que crianças e mesmo animais – mas não adultos - evoluem socialmente através do jogo.
2. retórica do jogo como destino – provavelmente, a mais antiga de todas as retóricas, está profundamente ligada à noção do homem como um brinquedo dos deuses e do destino. Sustenta visões mágicas de mundo e, num contexto moderno, governa os jogos de azar.
3. retórica do jogo como poder – também uma retórica arcaica, intimamente ligada aos jogos, competições e disputas. É empregada para legitimar o poder daqueles que controlam o jogo, ou que são seus principais protagonistas. Está associada ao

patriarcado e à guerra.

4. retórica do jogo como identidade – aborda os festivais, paradas e comemorações que celebram o poder e a identidade de determinados grupos sociais que se entregam a este tipo de manifestação.
5. retórica do jogo como imaginário – aplicada a todos os tipos de improvisação lúdica, idealiza a imaginação, a flexibilidade e a criatividade encerradas nas experiências lúdicas tanto animais quanto humanas.
6. retórica do self – foca-se no jogo como fonte de prazer, como experiência de pico, como válvula de escape, sempre trabalhando isso dentro da própria experiência de jogo em si.
7. retórica do jogo como frivolidade – abriga não só uma visão puritana do jogo como algo tolo, quando não vicioso, como também foca-se nas manifestações carnavalescas que valorizam a inversão de valores.

1. Retórica do Jogo como progresso

Aqui, o autor elenca as teorias, muito comuns na psicologia, de que o jogo traz ao jogador algo mais do que simplesmente diversão, mas sim que o capacita, que desenvolve habilidades, que serve como treino para outras funções que transcendem o simples e puro divertimento.

Esta noção, de certo modo, deriva da própria noção moderna de progresso como algo que pode ser conquistado e estimulado. Em termos biológicos, a própria teoria da Evolução geraria uma expectativa de que os jogos infantis tenham um caráter adaptativo, que estimule para além do jogo em si.

Vale notar que este é um tipo de retórica é particularmente utilizada no estudo dos grupos infantis, porque existe, desde meados do século XVIII, uma crescente preocupação com o desenvolvimento e a socialização das crianças, dada em parte pela própria conceitualização da criança como um ente diferente do adulto, inocente, não-sexualizado e dependente (Benedict, 1938 in: Sutton-Smith, 1997: 19) .

Sob certo aspecto, este tipo de retórica encontra guarida na interpretação dada ao comportamento animal. Smith (1982 in: Sutton-Smith, 1997: 26), por exemplo, coloca que os animais gastam o acúmulo energético em forma de brincadeiras e jogos para que, assim, possam manter os músculos em dia para as caçadas reais. A contra-argumentação a isso é que os movimentos executados nas brincadeiras estão, muitas vezes, longe de ter qualquer utilidade prática. Em segundo lugar, são movimentos que, mesmo dominados (ou seja, quando cumprem sua função prática), permanecem sendo utilizados, o que demonstraria que o jogo não apenas é repetitivo, como também é obsessivo.

Outra retórica derivada do estudo dos animais, mas que também é utilizada para explicar atividades infantis é a de que o jogo de luta entre os filhotes é uma simulação das dificuldades enfrentadas na luta pela sobrevivência. O supracitado Smith é quem conclui não haver evidências de que filhotes que desenvolvem altos níveis de habilidade neste tipo de jogo sejam melhores caçadores em idade adulta. Ademais, em determinadas espécies, embora sejam os machos que se dediquem ao jogo de luta, são as fêmeas que se entregam, na idade adulta, à luta real e à caça.

Já dentro do plano humano, para o autor, até mesmo Piaget, em seu seminal trabalho “A formação do Símbolo na criança: Imitação, Jogo e Sonho, Imagem e Representação” (1955), estaria comprometido com uma mentalidade progressista, em sua noção de desenvolvimento cognitivo.

Para ele, comumente, embutidos no discurso destas retóricas que tentam vislumbrar algum tipo de influência positiva do jogo no desenvolvimento infantil, estariam acepções tais como:

- a) através do jogo a criança desenvolve a imaginação e a criatividade.
- b) através do jogo a criança desenvolve o caráter exploratório da sua personalidade
- c) através do jogo a criança trabalha suas emoções. Se ela, por exemplo, leva uma bronca dos pais, ela transfere estas emoções para sua boneca.
- d) através do jogo – pensando, imaginando, adivinhando, lembrando, experimentando e repetindo - a criança integra sentimentos e experiências.

Em sua crítica, Sutton-Smith argumenta que:

“Estas afirmações podem não ser falsas, mas nós certamente não podemos assumi-las como automaticamente verdadeiras. É concebível que o jogo instigue estes processos, ou que o jogo seja um epifenômeno de tais processos. Por outro lado, é possível que estes processos de desenvolvimento operem em vias que são paralelas a outros processos de crescimento”.

Dentre estes outros fatores, por exemplo, estaria a qualidade do envolvimento entre a criança e seu preceptor, quer seja um parente, quer seja o professor. Outra fonte de ceticismo quanto ao valor do jogo como catalizador do aprendizado, por exemplo, são pesquisas como a que foi realizada por Boocock e Schild (1986), nas quais dois grupos distintos de criança aprenderam determinado conteúdo através de dois métodos diferentes. O primeiro através de técnicas tradicionais, e o segundo através de técnicas simulacionais (jogos). Em ambos, o rendimento teria sido similar.

De modo geral, Sutton-Smith considera que a intersecção entre estas duas funções se dá, em parte, pelas tentativas dos tutores de - em se aproveitando do fato de que crianças são altamente motivadas para os jogos – tentarem imiscuir dentro desta atividade seus próprios interesses. É desta maneira, por exemplo, que o jogo seria utilizado para tentar controlar/manipular as atividades infantis, ou para introjetar valores pertencentes aos adultos.

Assim, retomando a aproximação feita por Spariosu, parece claro que esta família de

retóricas pertence tanto ao campo dos valores racionais, dada a sua atividade altamente regulada e uma forte aceção de “progresso”, quanto também ao campo das retóricas que mantém uma tuação expressiva dentro da contemporaneidade, visto ser ela fruto direto da Razão, como exploraremos mais à frente.

2. Retórica do jogo como destino

De todas as famílias de retóricas apresentadas, provavelmente esta é a que possui raízes fincadas de modo mais profundo no solo da cultura humana. Suas origens podem ser traçadas praticamente junto com o desenvolvimento do animismo e do misticismo. Seu discurso é baseado nas antigas concepções que colocavam o destino como uma espécie de jogo de acaso, governado por forças muitas vezes maiores que as do Homem.

É neste sentido, por exemplo, que se encontram narrativas sobre o jogo dos deuses, no qual os homens seriam meros joguetes de entidades caprichosas. Dentro de outras concepções, particularmente as orientais, encontram-se também relatos sobre o universo como um grande jogo cósmico. É aqui que encontram abrigo também as concepções de “fortuna” e “sorte”, tão caras aos apostadores inveterados. E é nesta categoria que Sutton-Smith também enquadra os chamados jogos mentais, como se a própria mente fosse tomada por uma força interior que a desvia de sua consciência, enquanto a entrega para seus próprios delírios lúdicos.

No que tange ao jogo dos deuses, o autor utiliza como exemplo a mitologia hindu. Baseado nos apontamentos de O’Flaherty (1984) e Handelman (1992), o autor sustenta que, ao contrário da civilização ocidental, para os hindus o conceito de jogo é central dentro da sua cosmogonia, dentro da maneira pela qual é explicado o universo. “Estar em jogo seria reproduzir, como num ciclo, as mesmas premissas que orientam a dinâmica do cosmos”²⁰.

Por outro lado, sustenta Haldeman, numa inversão original, em culturas onde as premissas

²⁰ Handelman, Dan. In: Sutton-Smith, op. cit. pg. 54

do jogo não orientam de modo decisivo a conformação do cosmos, o fenômeno do jogo parece irromper não das esferas mais altas, mas justamente de baixo, sendo classificado como efêmero, ilusório, não-sério, como se contivesse algo de subversivo ou de resistência à ordem estabelecida.

A maior crítica a este tipo de pensamento – que dentro da concepção de Spurius seria encaixado dentro de valores pré-rationais - é que, dentro de um panorama contemporâneo, ocidentalizado e laico, esta vasta concepção, a despeito de sua eloquência, não encontra eco. Se existe algum resíduo desta mentalidade, ela se encontra na tentativa de encarar o jogo como uma força pervasiva que se imiscui nas várias frestas da vida cotidiana.

Do mesmo modo exuberante, porém, seguindo pela rota da ciência, a retórica do universo em jogo utiliza metáforas lúdicas para tentar lidar com questões como o indeterminismo, a imprevisibilidade, a aleatoriedade, o caos, ou seja, tudo aquilo que foge a uma regra de classificação simples, como as misteriosas e complexas eventos que regem o mundo físico. Um de seus representantes mais famosos é o prêmio Nobel de Química de 1967, Manfred Eigen, que definiu esta relação da seguinte forma:

Tudo o que acontece em nosso mundo se assemelha a um vasto jogo no qual nada é determinado de modo prévio a não ser as regras [de funcionamento], e apenas estas regras estão abertas para um entendimento objetivo²¹.

Outra expressão desta família de discursos, desta vez agindo dentro do microcosmo, seriam as retóricas que falam da fabulação neural, ou seja, a especulação de que o cérebro estaria engajado numa incessante conversa consigo mesmo, em um jogo interno do qual nossa consciência nem sempre teria controle.

Esta retóricas, entretanto, não seriam, na visão deste autor, incorporada seriamente pelo discurso científico, que teria, pela própria natureza racional, imensa dificuldade de tentar apreender o universo a partir de princípios lúdicos irracionais ou que demandassem uma visão menos objetivista.

²¹ Sutton-Smith, Brian. op. cit. pg. 59

Finalmente, última porém não menos importante, está a retórica do jogo como fado ou fortuna. Embora se afirme como um contra-senso dentro de uma era marcada pela noção de progresso, esta é uma retórica largamente encampada por todos aqueles que, de alguma maneira, tentam manipular as tramas do destino, testando a sorte nos jogos de azar, ou através de divinações, rezas ou superstições.

Caillois (1959), em sua classificação dos jogos, reserva uma categoria específica para os jogos de azar. Para ele, os jogos desta natureza tem em comum o fato de colocar o destino como artesão da vitória. Ao jogador caberia apenas aguardar, em expectativa esperançosa, que o destino lhe favoreça. Ele não empregaria nem seus recursos, nem sua habilidade, nem sua inteligência, nem seus músculos – apenas sua sorte. “Jogos de chance negam o trabalho, a paciência, a experiência, a qualificação (...) ele garante ao jogador bafejado pela sorte muito mais do que uma vida inteira de labor, disciplina e fadiga promete. Isso se afigura como um insolente e soberano insulto ao mérito”²². Afinal, vale lembrar que o esmagamento do mérito através da fortuna é, muitas vezes, a única forma que os menos favorecidos encontram para anular estas diferenças.

Talvez por isso, ou talvez porque este tipo de jogo²³ compita até mesmo com a própria religião no encontro de um significado para a vida (Sutton-Smith, 1997: 67), de todas as retóricas, em todas as famílias, esta é a mais castigada, a mais associada ao vício e à anormalidade. Por outro lado, no país mais puritano do mundo, os EUA, os rendimentos com os cassinos e outras atividades legalizadas, como corridas de cavalos ou bolsas de apostas superaram, em 1995, US\$ 550 bilhões.

Dentro deste contexto, os jogos de azar são tolerados, mas praticamente não existem retóricas que os descrevam como atividades benéficas, a despeito das evidências

²² Caillois, Roger. “Man, Play and Games”. ed. University of Illinois Press, 2001, pg. 17

²³ Originalmente muito próximas, como afirma Caillois e também Huizinga, por suas características comuns de alteridade, estas duas forças posteriormente cindiram-se e tornaram-se inimigas figadais ao longo do processo civilizatório. *Em todas as caprichosas invenções da mitologia, há um espírito fantasista que joga no extremo limite entre a brincadeira e a seriedade. (...) As sociedades primitivas celebram seus ritos sagrados, seus sacrifícios, consagrações e mistérios, destinados a assegurarem a tranquilidade do mundo, dentro de um espírito de puro jogo*”. Huizinga, Johan. ed. Perspectiva, 2001, pg. 7

demonstrarem que estes jogos muitas vezes proporcionam, para seus adeptos, excitação e escape da rotina diária.

Em suma, este grupo de retóricas poderia, de modo geral, ser encaixado dentro do esquema proposto por Spariosu como pertencentes ao mundo pré-racional, na medida em que transportam o homem para uma dimensão na qual ele assiste ao jogo de forças maiores ou estrangeiras a sua vontade, tal qual Heráclito descreve, por exemplo, em seu fragmento 53 *“A guerra é a origem de todas as coisas e de todas elas é soberana, e a uns ela apresenta-os como deuses, a outros, como homens; de uns ela faz escravos, de outros, homens livres”*²⁴.

Dentro das retóricas científicas, este tipo de discurso teria uma penetração não mais do que subterrânea, a despeito de se posicionar, discreta mas pervasivamente, no imaginário popular, como demonstram o sucesso das loterias ou os sistemas de interpretação divina, como a astrologia e o tarot.

3. Retórica do jogo como poder

Este grupo de retóricas experimentaria em seu próprio seio uma divisão interna, e apresentaria-se cindida por dois sub-grupos discursivos. O primeiro, dentre os quais, por exemplo, se circunscreve a pioneira obra de Huizinga (1938), trabalha com a noção do jogo e da competição como catalizadores do processo civilizatório. O segundo, dos quais o próprio Spariosu é um dos principais expoentes, tenta demonstrar que o jogo é também uma forma de dominação e privilégio de casta, portanto, violento, arbitrário e desigual. Em parte, a própria ambivalência do tema – poder – permite interpretações nos dois sentidos.

Como exemplo da competição como elemento construtivo, Huizinga, em seu sugestivo capítulo intitulado “O Jogo e a Competição como Funções Culturais”, descreve como as competições festivas e rituais tiveram um importante papel propulsório na consolidação da cultura.

²⁴ Spariosu, Mihai. op. cit. pg. 13

“O espírito de competição que animava as confrarias masculinas e, nas festas de inverno, as opunha umas às outras em torneios de danças e canções, está na origem de um processo evolutivo que conduz às instituições políticas e ao Estado. (...) [Aliás] na China primitiva, quase todas as atividades assumiam a forma de uma competição ritual: atravessar um rio, escalar um montanha, cortar árvores ou colher flores. O esquema característico das lendas chinesas relativas à fundação dos reinos é o do herói derrotando seus adversários por meio de proezas espantosas e miraculosas demonstrações de força, provando assim sua superioridade.”²⁵.

De certo modo, é como se o jogo, aí concebido não apenas em sua forma física, mas também através de seus muitos meandros abstratos (poesia, mostras de opulência, competições de bebida, concursos de beleza) operasse como um forte incentivo à perfeição, tanto no que tange ao indivíduo, quanto no que concerne ao corpo social. A competição seria a representação simbólica da superioridade de um indivíduo/grupo sobre outros.

Para nós, participantes de um mundo contemporâneo, talvez a mais cristalina expressão disso sejam os Jogos Olímpicos, que mesmo em sua versão moderna, mais fraternal, ainda assim mantém, desde os jogos de Paris em 1924, o indicativo lema “Citius, Altius, Fortius” (o mais veloz, o mais alto, o mais forte).

Como crítica a esta retórica, Sutton-Smith coloca que o discurso de Huizinga pode ser interpretado como permeado por uma concepção de jogo muitas vezes tendenciosamente agonística e machista. Ou seja, expressaria a exaltação do poder combativo, geralmente apelativa ao gênero masculino, excluindo outras manifestações não-combativas de jogo. (inegavelmente, há uma concordância generalizada de que o trabalho de Huizinga já em si é meritório pelo simples fato de alçar os jogos de uma posição secundária em que foram postos durante o auge do período puritano/racional, como objetos de análise não-sérios ou marginais).

No outro extremo desta tensão, posicionariam-se teóricos como Spariosu, que identificam

²⁵ Huizinga, Johan. op. cit. pg. 63.

na associação entre jogo e poder conexões com retóricas belicosas e de dominância social, motivadas não por um espírito construtivo, mas sim pelo desejo de supremacia através da violência, da dominação e da celebração da “masculinidade”. Efetivamente, ao pensarmos num jogo de futebol, e principalmente na atuação apaixonada, para não dizer furibunda, das torcidas, é bem mais fácil posicioná-los dentro do segundo grupo de retóricas do que no primeiro.

Finalmente, retóricas que utilizam metáforas de jogo para descrever como se dá a conjugação de poder na sociedade podem, na opinião de Sutton-Smith, ser encontradas em trabalhos tais como os de Eric Berne “The Games People Play” (1964) e mesmo na obra de Goffman.

“A imagem de sociedade que emerge de Goffman (...) é a de um fluxo incessante de truques, artifícios, tramas, blefes, disfarces, conspirações e outras imposturas sórdidas engendradas na luta entre indivíduos e coalizões de indivíduos, algumas vezes de modo astucioso, mais frequentemente de modo cômico, em um jogo de jogos enigmáticos cuja estrutura é clara, mas cujo objetivo não é”²⁶.

Dentro da nossa experiência contemporânea, estas retóricas encontram eco, por exemplo, universo dos esportes, são de uma maneira ou de outra inibidas em sua manifestação mais violenta, numa era que preza pela regulação social através das normas e leis. Por outro lado, esta parece ser uma retórica que irrompe em momentos dramáticos – na esfera do jogo, frequentemente às vésperas de decisões esportivas.

Em suma, em relação a esta família de retóricas, jogo e poder podem ser entendidos tanto como forças criativas, racionalizantes, que agem como força modeladora de um código cultural estável quanto podem ser também entendidas como fenômenos destrutivos e violentos, dentro de sua exuberância e luta pela hegemonia. Ainda assim, tendemos a imaginar este tipo de retórica como uma expressão de jogo pré-racional que, na era contemporânea, é cercada e regulada por uma série de processos normatizantes.

²⁶ Geertz, Clifford. “The Interpretations of cultures”, ed. Basic Books, 1973 in: Sutton-Smith, Brian. op. cit. pg. 83

Finalmente, como contestação à esta família, Sutton-Smith argumenta que, ao envolver os mecanismos de jogo em outras ordenações maiores, estas retóricas acabam por deixar em segundo plano o fato de que os jogos, em sua própria dinâmica, utilizam o poder como elemento lúdico, em uma inversão de usos. A outra observação é que os jogos, ao serem analisados pelas retóricas do poder, acabam sendo muitas vezes pinçados apenas pelo seu aspecto competitivo, eclipsando outras variantes que tornam o jogo significativo, como descrito nas outras retóricas.

4. Retórica do jogo como identidade

Este grupo de retóricas é tradicionalmente utilizado para explicar jogos, celebrações e festivais como uma maneira de confirmar, manter e legitimar o poder e a identidade de uma comunidade. Assim como a retórica anterior, esta família de retóricas trabalha com a noção de privilégio – no caso, o privilégio de pertencer. Não menos impositiva do que a retórica do poder, este tipo de retórica, entretanto, trabalha sob outras condições não tão declaradamente violentas.

A partir de uma visão dos incluídos, demonstrações cívicas, festivais e outros espetáculos públicos poderiam ser meios através dos quais se afirmam os valores imaginados pela comunidade. É como se, no conceito desenvolvido por Fernandez (1986 in Sutton-Smith: 92), as performances lúdicas fossem meios simbólicos através dos quais persuadimos a nós mesmos e os outros a adotar uma vista preferencialmente exposta de nós mesmos. Por exemplo, o desfile das escolas de samba do Rio de Janeiro seria uma maneira de afirmar determinados valores para si e para os outros, mesmo que estes valores sejam mais imaginados do que reais.

Porém, similar a Huizinga, esta retórica padeceria de uma mesma apropriação do jogo para outros fins. Enquanto Huizinga utiliza o jogo como veículo para explicar o processo civilizatório, Fernandez o utilizaria como agente explicativo da integração identitária (Sutton-Smith, 1987: 93), eclipsando o jogo como razão explicativa principal. Em verdade,

seria este o substrato contido nas retóricas deste gênero – o que importa não seria tanto a performance lúdica, mas sim o estar-junto, o pertencer a um determinado grupo ou comunidade (o que as coloca, sob certo ângulo, lado a lado com as retóricas do poder).

Dentro desta acepção, um dos exemplos mais candentes sobre o uso de retóricas eclipsando a prática em si está nas Olimpíadas. Dentro do ângulo das retóricas ligadas à identidade, os modernos jogos Olímpicos seriam - numa idealização da conhecida trégua olímpica da Antiguidade - uma oportunidade de congraçamento universal, de superação das diferenças através do esporte, de união em torno de um (nobre) ideal comum. Na prática, porém, tanto os boicotes americano e russo durante a Guerra Fria quanto o uso político das Olimpíadas pelo regime nazista sugerem que os jogos foram utilizados para marcar identidades em conflito, mais do que identidades em harmonia.

Dentro desta mesma linha, é possível listar uma série de esportes, particularmente britânicos, que se espalharam pelo mundo como celebrações de uma identidade específica, muitas vezes atrelada a uma subreptícia mensagem de dominação. Assim, os *gentlemen* que praticavam cricket no Paquistão, futebol na América do Sul, hóquei na grama na Índia e rugby na Nova Zelândia não estavam apenas exercendo e celebrando uma identidade comum, mas também manifestando sua supremacia em outros níveis. Não à toa, são inúmeros os exemplos de nativos que, numa guerra simbólica, acabaram por bater seus dominadores exatamente nestes mesmos esportes.

Ou ainda, voltando às Olimpíadas. Nos tempos antigos, essa era uma manifestação exclusivamente reservada aos homens, numa celebração de determinada condição e exclusão de outra. Nos tempos atuais, a Olimpíada é reservada aos “amadores”, um conceito duvidoso que rescende, em suas origens, à aristocracia que dispunha de meios para praticar o esporte de maneira diletante.

Em resumo, as retóricas que trabalham a identidade como fator explicativo para o jogo estariam, na visão de Sutton-Smith, operando de maneira similar àquelas retóricas que enxergam a disputa como fator explicativo do jogo. Ambas, em verdade, escravizam o

lúdico para embutir, neste processo, suas próprias cadeias de valor.

Dentro da acepção proposta por Spariosu, entretanto, entendemos estas retóricas como pertencentes a um modelo misto. A opção por enquadrá-la dentro de uma linha racional seguiria por conta do alto nível de normatização (e portanto, inclusão e exclusão) embutido em seu discurso, mas que se manifesta de modo velado, bem ao gosto da episteme regulatória que se desenvolveu junto com a modernidade.

A opção por traduzi-la como um sistema pré-racional segue por conta do alto nível de privilégio que se esconde nos mecanismos internos de exclusão da diferença.

5. Retóricas do jogo como imaginário

Esta família de retóricas, de um modo geral, concebe o jogo dentro de uma perspectiva positiva, frequentemente associando-o com valores como criatividade, flexibilidade e inovação. O jogo, aqui, é visto, dentro de um alto grau de idealização, como um agente de transformação, ou ainda como uma ferramenta para análise do campo da cultura e da linguagem.

Assim, dentro destas retóricas, não se utiliza, em geral, personagens como comunidades, ou crianças, ou os esportes. Pelo contrário, jogo aqui é concebido como metáfora, dentro de uma perspectiva abstrata. Ainda assim, argumenta Sutton-Smith, existem candidatos a jogadores dentro destas retóricas. O conjunto de jogadores demonstra, *per se*, a flexibilidade com que estas retóricas se infiltraram na episteme contemporânea.

*Aqueles que tocam o piano, escrevem ficções, que realizam performances de danças, e aqueles que são artistas, compositores, coreógrafos e diretores. Há ainda aqueles que são chamados de imaginativos ou inventores, que criam brinquedos, jogos, mundos de fantasia, filmes, peças, sinfonias e outros trabalhos da imaginação. E há ainda, com certeza, todas as crianças que do mundo que fantasiam e brincam de faz-de-conta.*²⁷

Em boa parte estas retóricas estão associadas ao surgimento do movimento Romântico, com

²⁷ Sutton-Smith, Brian. op. cit. pg. 129

sua ênfase dramática nos conceitos de liberdade e originalidade, com seu apego às artes e ao gênio, com sua visão idílica da criança como um ser de caráter angelical e inocente. É um período no qual a arte e o jogo encontram, pela primeira vez em dois mil anos de civilização ocidental, dignificação como elementos fundantes da experiência estética (Spariosu, 1989).

A base desta dignificação se encontra na hiperinflação do conceito de imaginação, que teria, de acordo com Engell (1981 in: Sutton-Smith: 130), tomado corpo no Iluminismo e evoluído, no século XVIII, como o propelente de uma série de conceitos-base. É a era em que, através da imaginação, experiencia-se o gênio artístico, a poesia, a originalidade, o conhecimento em sua forma mais elevada, a individualidade em seu estado mais puro. A imaginação, em suma, teria se tornado a chave para se saborear a verdade.

Dentro do plano filosófico, a imaginação passou a trabalhar como elemento explicativo do próprio processo científico, como Kant teorizou ao colocar, em sua divisão antropológica, a capacidade imaginativa como mediadora entre o conhecimento sensível e a razão formal. Em outras palavras, apenas o “livre jogo das faculdades” possibilitava a gestação das hipóteses com as quais era possível se aproximar cientificamente do mundo.

No campo específico do jogo, apoiada em Kant, esta angulação entre jogo e imaginação toma forma plena com Schiller, em suas cartas sobre a formação estética, nas quais está contido seu famoso aforismo: “o homem joga somente quando é homem no pleno sentido da palavra, e somente é homem pleno quando joga”. Com isso, Schiller alça o jogo a fonte reveladora da plenitude humana, ao integrar a vida objetiva e subjetiva.

Por outro lado, ao trabalhar com uma noção fortemente idealizada, Schiller torna-se, de certo modo, o próprio algoz de uma concepção mais ampla de jogo, ao validá-lo apenas como experiência estética – descartando-o, por exemplo, quando se manifesta através das brincadeiras infantis, ou então em sua expressão mais irracional e cruel, como na guerra. Em outros termos, enquanto a imaginação é representada como a expressão mais elevada do jogo, outras formas, que não se encaixam no plano envisioned por Schiller são tratadas

como “mero jogo”²⁸

Todavia, Schiller e os outros românticos são responsáveis por trazer o jogo, via arte, a uma posição mais favorável dentro do imaginário ocidental. Afinal, jogo e arte envolveriam a liberdade, a autonomia e a originalidade do indivíduo. Este atrelamento do jogo à arte, por exemplo, se desenvolverá posteriormente em várias vertentes no mundo artístico, como na literatura e, dali, para o campo científico, nos estudos sobre a linguagem.

Para Sutton-Smith, no plano literário, o jogo pode ser visto através de vários contornos. Uma das maneiras pela qual se dá essa relação é através do processo criativo literário, já que toda literatura envolve uma disposição lúdica na sua elaboração (não que arte seja jogo e jogo se arte, mas que o processo de composição de uma obra seria intercalado por flutuações lúdicas). Outro modo seria através de literatura com conteúdo lúdico, como o clássico Decameron. Uma terceira forma em que essa relação se expressaria é quando a literatura assume uma forma lúdica, como nos gêneros do non-sense e do humor (ou quando, com Bakhtin, a história do gênero novelesco é vista como uma forma infinita de jogo dialético entre a literatura e a imaginação humana, na medida em que as palavras podem ser polissemicamente interpretadas). E a quarta seria quando, na literatura, se utilizam jogos de palavras.

No plano filosófico, a expressão contemporânea mais radical desta corrente retórica seria, para Sutton-Smith, o trabalho de Jacques Derrida e sua noção metafórica de jogo de significados na linguagem. É o que pode ser apreendido (ou uma das apreensões possíveis) das palavras do próprio Derrida, ao formular a linguagem como uma multiplicidade de significados que são constantemente reinterpretados sem que uma acepção central governe este jogo, como demonstra este trecho.

*“Mas pode-se determinar de outro modo a não-totalização: não mais sob o conceito de finitude como assignação à empiricidade mas sob o conceito de **jogo** [grifo do autor]. Se então a totalização não tem mais sentido, não é porque a infinidade de um campo não pode ser coberta por um olhar ou um discurso finitos, mas porque a natureza do campo – a saber*

²⁸ Sutton-Smith, Brian. op. cit., pgs. 131-132

*a linguagem e uma linguagem finita – exclui a totalização: este campo é com efeito o de um jogo, isto é, de substituições infinitas no fechamento de um conjunto finito.”*²⁹

Como ferramenta contra discursos ortodoxos, a interpretação que fazemos é que o autor considera este discurso engenhoso. Porém, quando Derrida, ao desconstruir os clássicos, trabalha com esta noção interpretativa, sem assumir um centro, Sutton-Smith inquire da seguinte forma: “Nestes trabalhos, Derrida torna-se o tipo de presença que seu *corpus* teórico tenta negar. Afinal, se tudo está em jogo e não há jogadores, quem é Derrida?”³⁰

Em resumo, para Sutton-Smith, este conjunto de retóricas é tão amplo quanto é amplo hoje o conceito de imaginação na civilização ocidental. Como regra, os advogados deste tipo de retórica tendem a denegrir ou subestimar formas físicas de jogo, embora sejam prestos ao colocarem-se como sujeitos de jogos mentais de vasta dimensão. Também tendem a utilizar o conceito de jogo mais numa dimensão metafórica do que num efetivo desdobramento científico.

Em comparação com a secção feita por Spariosu, entendemos que esta família de retóricas representa uma virada teórica na direção de uma percepção menos regulada de jogo, uma vez que valoriza a liberdade criativa, donde se supõe uma valorização da energia e exuberância encontradas em valores pré-rationais de jogo. Do mesmo modo, estas retóricas são responsáveis também pela dignificação epistemológica do jogo, quando não por leitura ludicizada da vida.

Há ainda outro aspecto interessante a ressaltar, falando especificamente de Derrida, que é o uso das metáforas lúdicas para dar conta de tensões que, dentro de estruturas totalizantes, parecem ter esgotado sua capacidade interpretativa. Assim, o uso de metáforas lúdicas implicitamente assinala uma certa perplexidade com as possibilidades da episteme racionalizante e uma tentativa de contornar estes dilemas através da imprevisibilidade e flexibilidade encontradas nos jogos.

²⁹ Derrida, Jacques. “A Escritura e a Diferença”. Ed. Perspectiva, 2005, pg. 244

³⁰ Sutton-Smith, Brian. op. cit., pg. 147

Por outro lado, esta classe de retóricas, ao metaforizar o jogo e transportá-lo para um plano quase transcendente, eventualmente acaba por fragilizar-se diante de expressões pré-rationais de jogo que também derivam do delírio imaginativo, como por exemplo a fantasia brusca expressa muitas vezes nas narrativas das crianças – e largamente reprimida e enquadrada dentro de um discurso regulatório oferecido pelos adultos.

6. Retóricas do Self

O foco principal destas retóricas está nas alterações psicológicas que a prática do jogo instaura no comportamento do jogador. De modo geral, estas aproximações evitam relacionar-se com contextos antropológicos e históricos maiores, preferindo deter-se em questões neurológicas, intrapsíquicas ou que estejam relacionadas com a experiência e a significância do jogo para o jogador. Em suma, estas retóricas trabalham com a idéia de que o jogo é, antes de mais nada, um estado mental, um meio de enxergar as coisas e existir, uma configuração mental especial para com o mundo e para com as ações dentro dele.³¹

Como razões explicativas para a ascendência deste tipo de retórica está a crescente individualização da existência humana dentro das sociedades ocidentais nos últimos cinquenta anos. Os traços desta tendência poderiam ser mapeados no próprio advento da era Moderna, com a Renascença italiana e seu conceito do Homem como medida das coisas. Outros fatores, como estabelecimento da relação pessoal dos protestantes com Deus e o próprio salto individualista experimentado no período Romântico também poderiam ser elencados.

Em um plano mais recente, uma das razões explicativas para a inflação do individualismo poderia estar no crescente desencanto das pessoas no século XX com as grandes utopias, e na substituição destas por metas e experiências de maior significância particular. Outra razão estaria no mergulho intrapsíquico promovido por Freud, que transferiu para o indivíduo uma esfera de conflito e uma fragmentação psicológica até então impensada.

³¹ Sutton-Smith, Brian. op. cit. pg. 174

Finalmente, dentro de uma visão simpática ao marxismo, outro fator levantado é a ascensão do consumo como fator de realização pessoal e de posicionamento social, com seu apelo focado na subjetividade individual. Dentro deste contexto, o desejo e a fantasia seriam apropriados e inflados pela economia capitalista para servir em última instância a uma orientação consumista baseada na satisfação conspícua dos caprichos do eu.

De qualquer modo, quaisquer que sejam as razões apontadas para esta inflação da individualidade nas sociedades contemporâneas ocidentalizadas, o autor elenca, nesta família de retóricas, alguns autores como expressões maiores desta tendência de se considerar o jogo como essencialmente uma experiência do *self*.

Ainda amparado na tradição romântica, o primeiro ramo que ele considera são os autores ligados à tradição fenomenológica: Husserl, Heidegger e Gadamer. Em sua visão anti-cartesiana, a fenomenologia tenta estabelecer o eu como possuidor de uma objetividade própria, particular, mais real e verdadeira do que as validações tradicionais associadas ao método científico³². Destes, Gadamer é quem opera diretamente com o conceito de jogo, na tentativa de demonstrar a realidade objetiva da “coisa em si”. Para ele,

“o jogador não joga o jogo, é o jogo que joga o jogador. Uma vez jogando, o jogador é tomado pela estrutura do jogo. Assim, a experiência do jogo (e também da arte) torna-se uma experiência que transforma a pessoa que a vivenciou. Assim, o jogo tem sua própria essência, independentemente da consciência de quem o jogou. Os jogadores não são os sujeitos do jogo, pelo contrário, o jogo simplesmente encontra representação através dos jogadores”.³³

Sem dúvida, esta proposição é sedutora para aqueles que já se viram dominados pela lógica interna de um jogo. De qualquer modo, a definição de jogo de Gadamer o colocaria, para o autor, em conjunção com a psicologia do *self* na medida em que ambos pressupõem que o jogo é uma coisa que se encerra em si própria, independente de condições externas.

³² Sutton-Smith, Brian. op. cit. pg. 181.

³³ Gadamer, Hans George. “Truth and Method”, 1982, ed Crossroad. In: Sutton-Smith, Brian. op. cit. pg. 182

Porém, se Gadamer ensaia uma aproximação com o jogo no intuito de validar sua hermenêutica, outro autor, Mihaly Csikszentmihalyi, pertencente não diretamente à mesma tradição filosófica, teria, com sua teoria do fluxo (flow), colaborado de forma ainda mais decisiva para este conjunto de retóricas. Seu ponto de partida são as “experiências de pico” encontradas, por exemplo, em jogadores de xadrez, alpinistas, cirurgiões e dançarinos. Analisando o estado emocional destas pessoas que operam no limite, ele teria descoberto que os sintomas eram descritos de forma relativamente comum. Este estado universal ele apelidou de “estar em fluxo”, e ocorreria tanto em atividades laboriosas quanto em atividades lúdicas. Em resumo, as características deste estado seriam estas:

- a) haveria uma junção entre a ação e a atenção. É o que faria que com que tenista conseguisse focar exclusivamente na bolinha.
- b) esta junção estreitaria a consciência, entregando-a apenas aos processos vitais relacionados à tarefa proposta. Em um jogo, as regras proveriam esta relevância.
- c) os dois itens acima produziriam uma espécie de apagamento da consciência, um “deixar-se levar” pelo jogo.
- d) ainda assim, a pessoa em fluxo estaria dona de seus movimentos e do ambiente que a cerca.
- e) ainda assim, a pessoa em fluxo é capaz de realizar ações e responder a estímulos de outras pessoas.
- f) o fluxo possui uma natureza autotélica e não necessita de metas ou recompensas externas à ação desenvolvida.

A crítica de Sutton-Smith a esta classe de retóricas, particularmente em torno do trabalho de Csikszentmihalyi, é que a noção de “eu” não é universal como se pretende. Para Sutton-Smith, este tipo de concepção certamente corre contra aquilo que é defendido pelos antropólogos e historiadores de que há variações no comportamento dependendo de cultura para cultura. Assim, “estar em fluxo” seria não uma característica inata, mas um valor cultural. Em outros termos, seria o mesmo que dizer que o ápice sexual é o mesmo em todas as culturas. Outra alternativa para rebater o argumento do “fluxo” é que haveria, nas sociedades ocidentalizadas do século XX, uma tendência a tentar encontrar significado para

a existência nos prazeres seculares exercidos pelos indivíduos, algo que é tomado por Csikszentmihalyi como um atributo universal.

Enfim, de um modo geral, a contra-argumentação a estas retóricas é que elas acabam se concentrando praticamente apenas nas expressões de jogos voluntarísticos e internamente motivados, uma forma de jogo bastante difundida no mundo contemporâneo – mas algo que, por exemplo, conflita com várias caracterizações históricas e antropológicas onde o jogo é dado como obrigatório – como por exemplo, manifestações tribais, ou mesmo nas brincadeiras das crianças orientadas por adultos e professores.

Agora, pensando este tipo de retórica a partir da oposição entre pré-racional x racional de Spuriu, mais uma vez encontramos ambiguidade. De um lado, Gadamer, em sua tentativa de quebrar a dualidade platônica entre idéia e aparência através do conceito unificador de fenômeno (*Erscheinung*), poderia ser encaixado dentro de uma visão que tende ao pré-racional. Por outro lado, o próprio Gadamer divide o jogo em formas superiores e inferiores, em sua tentativa de elevar e distinguir a arte como uma forma superior de jogo e de existência. “Quando Gadamer volta-se para definir arte como jogo, ele enfatiza a característica ordenada da mesma (...) arte é uma forma superior de jogo porque possui uma estrutura repetitiva (*Gebilde*), que dá a ela constância (*Selbigkeit*) ou identidade e, conseqüentemente, a torna comunicável”³⁴.

O mesmo também poderia ser pensado de Freud, o fundador do reino intrapsíquico. Por um lado, argumenta Spuriu, Freud foi crucial por ser um dos primeiros e mais influentes pensadores contemporâneos a, na trilha de Nietzsche, apontar a ligação original entre jogo e violência, ou entre jogo e formas “não mediadas” de poder, típicas da mentalidade pré-racional³⁵. Por outro lado, em “A Civilização e seus Descontentes” (1930), o mesmo Freud teria manifestado uma posição pincelada com tons platônicos ao afirmar que a civilização tinha necessidade de “ganhar controle sobre os perigosos desejos agressivos do indivíduo enfraquecendo-os e desarmando-os, interiorizando no próprio indivíduo um mecanismo que

³⁴ Spuriu, Mihai. op. cit., pg. 139

³⁵ Spuriu, Mihai. op. cit. pg. 185

velasse por isso, como uma guarnição numa cidade conquistada”³⁶.

Finalmente, Csikszentmihalyi, em sua tentativa de localizar o fenômeno lúdico entre as zonas de tédio (*boredom*) e ansiedade (*anxiety*), e ao tentar unificar os conceitos de jogo e trabalho através da teoria do fluxo, demonstra, por um lado, atenção às manifestações comportamentalistas, o que poderia ser entendido como uma apreciação maior das qualidades pré-rationais. Por outro lado, ao praticamente equiparar o fenômeno lúdico a um estado zen de harmonia, Csikszentmihalyi demonstra o quanto sua visão de jogo é idealizada, logo, racionalizante.

7. Retórica do jogo como frivolidade

Este tipo de retórica, talvez durante muito tempo a mais poderosa e influente, é praticamente uma antítese de todas as outras. Ela pode ser traçada desde tempos imemoriais, como na suposta fala de Buda, no século V a.C., transcrita no “Digha Nikaya”³⁷ (“Coleção de Longos Discursos”), na qual Buda ataca os monges que, a despeito das severidades a que se submetem, ainda assim continuam adeptos de jogos e recreações:

“xadrez de oito filas, xadrez de dez filas, xadrez no ar, amarelinha, jogo de varetas, dados, jogos com paus, desenhos com a mão, jogos com bola, soprar flautas de brinquedo, brincar com arados de brinquedo, piruetas, brincar com moinhos de vento de brinquedo, medidas de brinquedo, carruagens de brinquedo, arcos de brinquedo, adivinhar letras desenhadas no ar, adivinhar pensamentos, imitando deformidades – o contemplativo Gautama se abstém de jogos insensatos e ociosos como esses”

A isto, some-se a hegemonia da ética protestante dentro das sociedades ocidentalizadas, que enxergava no jogo nada mais do que perda de tempo, vício, ócio e frivolidade, como define Weber (1904). “a ascese se volta com força total principalmente contra uma coisa: o gozo descontraído da existência e do que ela tem a oferecer em alegria”.

³⁶ Freud, Sigmund. “Civilization and its Discontents”, 1961, pg. 124 in: Spariosu, Mihai, op. cit., pg. 183

³⁷ <http://www.acessoaoinsight.net/index.htm> (acessado em 11/05/2006)

Esta classe de retóricas pode ser considerada, segundo Sutton-Smith, como a mais duradoura e influente de todas as retóricas, ao menos nos últimos quatrocentos anos.³⁸ Suas fontes alimentadoras são não apenas as diversas religiões e as culturas restritivas daí derivadas. A isso, some-se também a episteme Moderna, fortemente regulatória e racionalizante, que enxergava no jogo contraponto à qualquer regulação, já que o jogo não apenas se desenvolve dentro das regras, mas também brinca com as regras. Finalmente, não bastassem estes adversários, o jogo tornou-se também um flagelo para a crescente cultura urbana industrial, que lutava para impor uma agenda de trabalho em mundo ainda dominado por uma boa dose de feriados e festivais religiosos e profanos.

Assim, quando o jogo é tratado como opcional, divertido, não-sério e não-produtivo – afirmações estas que perpassam várias outras classes teóricas já divisadas - isto é a manifestação de um ponto de vista que, em última instância, foi engendrado pela lógica do trabalho em sua tentativa de denegrir o status do jogo. O jogo, pelo contrário, é importante e sério. Nos próprios MMORPGs, por exemplo, é possível reparar na seriedade do jogo para seus participantes, e na significância destas conquistas para si e para o grupo social que partilha desta experiência.

Ademais, segundo Sutton-Smith, há várias outras sociedades em que as funções do jogo, do trabalho e da religião coexistem de forma indistinta, sem esta separação, tão incrustada na mentalidade ocidental³⁹. Neste sentido, a palavra frívolo deixa transparecer sua condição ideológica, já que frivolidade é sempre utilizada dentro de um quadro mais geral de dominação e julgamento de um grupo por outro.

Finalmente, Sutton-Smith divisa, dentro das retóricas da frivolidade, uma subdivisão, de viés positivo em relação ao jogo, que é a manifestação do lúdico como nonsense e através de ritos de inversão, cujo exemplo mais famoso é o Carnaval.

“Em muitas culturas e sub-culturas, a pessoa conhecida como o bobo, o palhaço, o arlequim ou o comediante é peça central dentro de um aspecto mais teatral da vida pública.

³⁸ Sutton-Smith, Brian. op. cit. pg. 201.

³⁹ Lancy e Tindall. “The Anthropological Study of Play: Problems and Prospects”, ed. Leisure Press, 1976.

*Toda a seriedade do jogo, ou das retóricas que abordam o jogo de forma organizada tornam-se suscetíveis de serem envolvidas no clima patético promovido por estas lúdicas criaturas invertidas”.*⁴⁰

Para ele, a existência do jogo que ri da própria condição lúdica seria essencial para que, dentro da teoria dos jogos, existisse espaço para sua própria desconstrução e distorção através do nonsense. Por outro lado, talvez este subtipo de retórica seja a que mais leva ao extremo a transcendência e a transformação através do jogo, na medida em que nega a realidade e, em último grau, a morte.

Já dentro de nossa análise sob a perspectiva de Spariosu, a divisão parece bem clara. Enquanto as retóricas que condenam o jogo circunscrevem-se dentro de uma visão racionalista extrema, o outro subgrupo, o da inversão e do nonsense, dá guarida incondicional ao lado pré-racional.

⁴⁰ Sutton-Smith, Brian. op. cit. pg. 211

CAPÍTULO 3:

DEMONSTRAÇÃO

CAPÍTULO 3 - DEMONSTRAÇÃO:

O próximo passo deste trabalho está em tentar posicionar as retóricas existentes sobre os MMORPGs e os mundos virtuais em geral dentro da classificação proposta por Sutton-Smith. De antemão, sabemos que as classes retóricas de Sutton-Smith estão superpostas com as proposições de Spariosu. Portanto, os destaques e ausências são, por dedução, também um indicativo da situação dos valores pré-rationais ou racionais de jogo. Por questões didáticas, comentaremos cada classe retórica na mesma ordem proposta por Sutton-Smith, embora isso não signifique, neste cenário, a precedência de alguma classe retórica diante das demais.

Finalmente, vale também lembrar que este é um trabalho de caráter exploratório. Neste sentido, a despeito dos exemplos oferecidos, as percepções estão ainda sensivelmente condicionadas à experiência pessoal do pesquisador e sua limitada capacidade de leitura. Ou seja, são observações que carecem obviamente de maior comprovação.

Retóricas do jogo como Progresso

Antes de mais nada, vale pontuar que existe um gênero já bem enraizado de pesquisas envolvendo crianças e videogames que trabalham com este tipo de retórica voltada ao progresso, como por exemplo, a recente investigação de Dye e Bavelier (2004), que atesta que os videogames são responsáveis por um aumento da capacidade de atenção visual em crianças. Ou a pesquisa conduzida por Yuji (1996), na qual chega-se à conclusão de que crianças que jogam videogames têm um ganho na performance psico-motora.

Dentro das retóricas que tratam dos mundos virtuais, uma das primeiras é a interpretação de Turkle (1995), que numa linha especulativa imagina, em termos genéricos, benefícios terapêuticos e educacionais aos participantes desses mundos, a partir de suas próprias experiências em MUDs (espécie de ancestral dos MMORPGs executados apenas com comandos de textos e descrições de ambientes).

Uma das últimas expressões, já plenamente desenvolvida, é o trabalho de Delwiche (2006), emblematicamente intitulado “Massively Multiplayer Online Games in the new media classroom”. Para ele, os mundos virtuais seriam ambientes de aprendizado intrigantes pela presença da interação social, cooperação e troca de conhecimentos, condições fundamentais da própria dinâmica deste gênero de jogo.⁴¹

Ainda dentro desta linha, vale ressaltar uma variante desta classe de discursos destinada não às crianças, mas sim aos adultos, numa subversão à definição oferecida por Sutton-Smith. O surgimento deste gênero pode ter como razão explicativa a própria retórica contemporânea de que não só a criança, mas também o adulto continua a se desenvolver e aprender, ao contrário de simplesmente amadurecer.

O gênero expressa-se em relação aos videogames com trabalhos de foro mais generalizado, como o de Gagnon (1985), em que ele relaciona os videogames com o uso de habilidades espaciais, ou o de Orosy-Fielders (1989), intitulado “Jogos de videogame: reação humana ao estímulo visual”, no qual ele relata a performance diferenciada diagnosticada nos que se submetem a estes aparelhos de jogo.

Nos MMORPGs, um dos trabalhos mais emblemáticos é o de Hertz (2002), cujo foco do discurso são não as crianças, mas os estudantes de cursos superiores. Um de seus argumentos a favor deste gênero de games como mecanismo educacional está no próprio ambiente de aprendizado oferecido.

“Em termos de velocidade e volume de aprendizado – a taxa na qual informação é assimilada em conhecimento e conhecimento é sintetizado em novas formas – o sistema interligado presente no jogo online é vastamente muito mais multidimensional que as tradicionais classes de instrução concebidas dentro dos paradigmas educacionais do século XIX. (...) os jogadores aprendem não só através de um engajamento ativo com o software,

⁴¹Delwiche, Aaron. “Massively multiplayer online games (MMOs) in the new media classroom”. revista “Educational Technology & Society”, 9 (3), pg. 163.

mas também um com o outro”⁴².

De modo geral, percebemos esta classe de retóricas operando nos MMORPGs como uma categoria dignificada, que tende a se solidificar mais, atuando porém de maneira secundária dentro do universo total de retóricas.

Um dos motivos disso talvez seja porque estas são retóricas destinadas majoritariamente ao mundo infantil, e os MMORPGs ainda não sejam percebidos pelos pesquisadores como um lugar destinado a este público, donde as crianças ainda passam despercebidas como subgrupo digno de estudo. Outra explicação talvez resida no fato de que as crianças, ao contrário dos adultos, não tenham tanta necessidade de extravasar seus comportamentos lúdicos de uma maneira tão formal e abstrata como esta. Neste sentido, videogames e jogos em rede seriam apenas mais um dos mundos virtuais dos quais elas participam, mas não seus únicos brinquedos.

Isso, entretanto, não significa que as crianças não joguem. Pesquisa quantitativa realizada por Yee (2001) em relação ao MMORPG EverQuest aponta que cerca de 5% dos praticantes jogavam com suas crianças ou ao lado delas. Se assim for, então trata-se apenas de uma questão de tempo até que surjam retóricas deste gênero, uma vez que não só a atual geração de videogames privilegia o acesso online, como também as crianças tendem a ganhar cada vez mais acesso ao computador e à rede dentro dos lares, tornando-se estatisticamente um grupo cada vez mais representativo.

De qualquer modo, como retórica fundada na Modernidade, este tipo de discurso goza de legitimidade dentro não só do universo científico, como também entre professores, pais e até mesmo participantes dos jogos, até mesmo como anteparo teórico contra a classe de retóricas que trabalham o jogo como frívolo.

⁴²Hertz, J. C. “Gaming the system: What higher education can learn from multiplayer on-line worlds”. in Devlin, M., Larson, R. & Meyerson, J. (org.), “Internet and the University: 2001 Forum”, ed. Educause, 173.

Retórica do jogo como destino

Esta talvez seja a classe de retóricas menos legitimada nos MMORPGs, ao menos nos círculos acadêmicos. As únicas menções que são feitas referem-se aos jogos de azar praticados dentro dos MMORPGs, como apostas feitas entre os jogadores durante a experiência de jogo.

Porém, mesmo este tema ainda é tratado de forma rarefeita em trabalhos da área de direito, como o publicado por Methenitis (2005), “Internet Gambling Regulation Present and Future: Technology Outpaces Legislation as the MMORPG Problem Emerges”. Sua visão tende a encarar este tipo de atividade como um vício, um perigo para o futuro, que ainda não recebeu a devida regulamentação jurídica.

Entretanto, se este grupo de retóricas não goza de legitimidade dentro do meio acadêmico, o mesmo não se pode dizer das empresas que mantêm os jogos e dos jogadores. A despeito do principal mundo virtual – *World of Warcraft* – não possuir um sistema de apostas embutido em sua mecânica, outros mundos virtuais incorporaram vários tipos de mecanismos em sua programação.

Em 2004, por exemplo, *Lineage II* tornou-se o primeiro destes mundos a oferecer vários e sofisticados sistemas de apostas, como apostas em corridas de monstros, jogos de dados e até mesmo uma loteria. Aliás, mesmo com *World of Warcraft* não incorporando nenhuma mecânica de jogo de azar, isto não impediu que as apostas se proliferassem em seu ambiente. São bem conhecidos os casos de apostas “ilegais” realizadas dentro do ambiente de jogo, como o próprio Methenitis cita.⁴³

Outro exemplo interessante sobre como este tipo de retórica é uma exceção neste universo está no anúncio de um novo MMORPG, chamado Pangaea, que entrou em beta-teste em

⁴³ Methenitis, Mark. "Internet Gambling Regulation Present and Future: Technology Outpaces Legislation as the MMORPG Problem Emerges" in: http://webpages.acs.ttu.edu/mmetheni/Internet%20Gambling%20and%20the%20MMORPG.htm#_ftn90 (acessado 20/03/2007)

março de 2007. O jogo define-se como “MMORPG adulto, com temática voltada para mulheres, apostas e guerra”.⁴⁴ Ou seja, ao se pronunciar diferente dos outros jogos do gênero, ele automaticamente indica o que ele tem, mas seus rivais não tem.

Finalmente, retóricas de jogo como destino permeiam, mas raramente são expostas, na própria conformação dos mundos virtuais, na medida em que eles são, essencialmente, combinações binárias que trabalham o tempo todo com probabilidades matemáticas no sequenciamento de ações e na manutenção do *enviroment* do jogo. Ou seja, sob um certo aspecto, estes são mundos efetivamente guiados pela *alea*.

Enfim, jogo como chance ou destino, como um ato irracional para obter prazer através das próprias ilusões, permanece uma retórica praticamente inaceitável dentro da concepção moderna, como visto pela ausência de defensores. Ou seja, é praticada - mas dentro de um plano retórico, permanece geralmente vilanizada ou ainda ostracizada.

Retórica do Jogo como Poder

Esta é uma classe de retóricas que parece ser trabalhada de forma dual no mundo dos MMORPGs. Por um lado, a violência como heroísmo, como elemento integrador de um enredo, ou então como elemento de conexão grupal parecem crescentemente valorizadas em retóricas do gênero. Por outro lado, retóricas que valorizam o poder como conflito, como disputa pura, enfim, como elemento pré-racional, estas permanecem na obscuridade, restritas aos fóruns de algumas comunidades, e ainda com eventuais sanções.

No meio acadêmico, por exemplo, um dos trabalhos que nos pareceu mais simbólico, porque demonstra uma certa similaridade com as posturas de Huizinga, é o ensaio de Jakobson e Taylor (2003), intitulado “The Sopranos Meets EverQuest: Social Networking in Massively Multiplayer”. Nele, os autores argumentam que, através das atividades frequentemente belicosas e aventureiras do jogo (como caçar monstros ou enfrentar grupos rivais), realizadas de maneira coletiva, desenvolve-se nos jogadores um forte sentimento de

⁴⁴ <http://feature.mmosite.com/content/2007-03-14/20070314195109857,1.shtml>

amizade, um espécie de elo “através das armas”, que se estende para além do mundo online. Em suma, algo como uma ligação de espectro mafioso (daí a alusão à série de TV a cabo Família Soprano, que relata as desventuras de uma família de mafiosos).

Por outro lado, a violência está longe de ser um elemento fora de controle em jogos deste gênero. A despeito do discurso heróico promovido pelas empresas que mantêm os jogos, e a despeito do genuíno sentimento de camaradagem que se apossa daqueles que combatem juntos nos mundos virtuais, a violência, de modo geral, é fortemente regulada nestes ambientes.

Em primeiro lugar, muitos dos MMORPGs, como por exemplo “*StarWars: Galaxies*”, fazem uma clara distinção entre servidores nos quais é permitida a violência generalizada, apelidada de PvP (player versus player), e nos quais existem restrições quanto a isso. Em segundo lugar, uma verdadeira regra de etiqueta foi elaborada pelos jogadores destes mundos, tornando os atos violentos altamente ritualizados. Neste aspecto, como comprovação deste argumento, vale a pena citar o trabalho dos suecos Pargman e Erisson (2005), batizado oportunamente de “Law, Order and Conflict of Interest in Massively Multiplayer online games”.

Em seu trabalho, eles se dedicam a formalizar alguns dos aspectos deste elaborado código de regras. Um dos comportamentos citados por eles como causador de desavenças, por exemplo, é o Kill Stealing (“Roubar o Kill”, kill sendo entendido como o monstro que é derrotado). Neste gênero de jogo, o golpe de misericórdia, que efetivamente elimina o monstro, é concedido àquele que disparou o primeiro tiro ou acertou o primeiro golpe. Este é um procedimento importante porque o jogador que mata o monstro é agraciado com pontos que fortalecem seu personagem no longo prazo. Entretanto, existem sempre aqueles que “roubam” a precedência pré-estabelecida e matam o monstro eles próprios.

Outro comportamento polêmico é quando um grupo invade uma “área de caça” de outro. Nestes ambientes, existem determinadas áreas que são particularmente prolíficas em monstros (que por sua vez, quando mortos, geram pontos). Assim, alguns grupos preferem

“reservar” estas áreas para si próprios, montando emboscadas (o ato é conhecido como “Camping”). Entretanto, isso não é um procedimento tão facilmente identificável. Outro grupo, por exemplo, pode querer armar sua própria emboscada, superpondo-se à área de caça do grupo anterior, sem se dar conta que está “ferindo os limites”.

Em outras palavras, se os jogos no ciberespaço permitiram aos adultos brincar de modo tão amorfo como as crianças, a exemplificação destas disputas parece reproduzir com similitude invejável os comportamentos infantis verificados no jardim da infância. Ou seja, estamos lidando com a já descrita noção de jogo como *paidia*, como jogo infantil, como comportamento racional.

Por outro lado, retóricas que encampem o aspecto mais sombrio (ao menos, aos olhos modernos) dos MMORPGs são praticamente ausentes, ao menos no meio acadêmico. Um dos poucos dados disponíveis sobre o assunto provém da pesquisa quantitativa de Yee (2001), quando ele disponibiliza a porcentagem de entrevistados que se aventurou pelos servidores PvP. Da base de entrevistados, cerca de 51% dos homens e 36% das mulheres. Em termos de faixa etária, o grupo dos que se aventurou era significativamente mais jovem dos que os que não se aventuraram. Daqueles que experimentaram, cerca de 40% não apreciaram a violência ali contida, contra 40% que apreciaram e 20% que posicionaram de modo neutro. Yee, entretanto, não teceu nenhum comentário interpretativo sobre isso. Porém, analisando estes dados, é possível ao menos ponderar que experiências de jogo guiadas por valores pré-arcaicos, ou seja, sem grandes ritualizações da violência, satisfazem apenas a uma minoria do grupo populacional entrevistado, provavelmente aqueles mais aptos a este tipo de combate (o que, numa comparação grosseira, não deixa de ser uma reedição do *arete* grego mencionado por Spariosu). Boa parte dos jogadores que se expõem a estas práticas preferem desfrutar da violência de forma limitada.

De fato, as retóricas de jogo como poder pré-racional parecem tão enfraquecidas numa sociedade altamente regulada como a nossa, que até mesmo quando as abundantes retóricas moralistas atacam a violência nos jogos, a saída recorrentemente utilizada é afirmar que a violência é apenas fantasiosa, como coloca o livro “Killing Monsters: Why Children Need

Fantasy, Super-Heroes and Make-Believe Violence”, de Gerard Jones, que prega que a violência contida nos jogos e nos quadrinhos são uma forma segura da criança conhecer e manipular emoções como a raiva, o medo e a violência, tornando-a, em última instância, um adulto integrado.

Ora, se há muito foi superada a falsa separação entre real e virtual (Levy, 1997) , então, como negar que a violência infligida nos campos simbólicos é real? A negação sorrateira disto demonstra o quanto uma retórica do jogo como poder pré-racional está fadada a permanecer em oblióvio em sociedades pautadas pela razão e pela igualdade. Apenas numa sociedade de castas, de privilégios assumidos, que idolatra a força como elemento fundante, este tipo de retórica teria condições de mostrar-se em pleno esplendor.

Retórica do jogo como Identidade

Retóricas que cultuam os MMORPGs como promotores de uma identidade grupal são abundantes, uma vez que um dos grandes atrativos destes jogos é justamente o deslocamento do aspecto puramente estratégico (matar monstros, ganhar itens) para o aspecto convivial, onde conhecer novas pessoas e manter velhas amizades torna-se, muitas vezes, o foco principal (Kolo e Baur, 2004).

Em outras palavras, originalmente, as regras e mecanismos de conduta dos MMORPGs os colocariam entre as expressões mais formais de jogo. Entretanto, as possibilidades de expressão são ricas o suficiente para permitir um uso mais livre do software, numa reapropriação dos mecanismos de jogo para outros fins que, na classificação de Caillois, não necessariamente seriam os movidos pela competição (*agon*), mas sim para jogos mais livres de interpretação e fantasia (*mimicry*) grupal.

Um bom exemplo deste tipo de retórica transparece no artigo de Taylor (2006) intitulado “Bonds of trust: An in-depth look at social bonding within MMO guilds”. Nele, a autora se detém no processo de formação, exame, seleção e rituais de fraternidade realizados pelas guildas – associações de jogadores que, via de regra, institucionalizam uma série de

procedimentos, palavras de ordem e códigos internos, enquanto se dedicam coletivamente às tarefas do jogo.

Um dos procedimentos mais ritualizados, por exemplo, é o de admissão. No fórum da comunidade, é necessário, ao fazer o pedido de inclusão, responder às seguintes questões: a que guildas você pertenceu no passado? Por que você deixou suas guildas anteriores? O que você pode oferecer à nossa guilda?⁴⁵ Ou seja, o próprio escrutínio demonstra, pelas perguntas, os valores cultuados por esta associação de jogadores, além de deixar entreposta a sensação de que a admissão não é compulsória, mas sim um teste condicional.

Dentro do nosso plano de análise, a forte emergência deste tipo de retórica é praticamente uma rendição aos fatos, já que um dos fatores mais promissores enxergados na comunicação online é a possibilidade de, abolindo a distância física., agregar comunidades de interesse.

Ademais, estes mundos virtuais se fundamentam, comercialmente falando, exatamente no oferecimento de uma experiência convivial significativa. Esta orientação, por exemplo, pode ser facilmente verificada na maneira como se estabelecem as regras que regem o jogo, onde praticamente torna-se necessária uma associação entre os jogadores para que todos, individualmente, consigam alcançar seus objetivos.

Quanto a seu próprio viés regulatório, esta classe de retóricas mantém-se em consonância com a esfera racionalizante e regulatória da modernidade, ainda mais quando qualquer chance de contestação a esta identidade está impossibilitada de expressão por estar desconectada. Afinal, sempre é relevante lembrar, esta é uma retórica que, subterraneamente, evoca a questão do privilégio, uma vez que a identidade fantasiosa expressa através do jogo não deixa de ser uma maneira de reafirmar determinadas hegemonias dentro e fora dele.

Por exemplo, o que é retoricizado como uma nova maneira de elo comunal é certamente restrito, grosso modo, aos falantes de língua inglesa provenientes de países desenvolvidos,o

⁴⁵ In: <http://noquarterguild.org/forums/viewtopic.php?id=59> (acessado em 20/03/2007)

que tornaria o próprio hábito de participação neste tipo de jogo um ritual de auto-afirmação de uma identidade maior, que se valora fora do jogo, mas que utiliza o jogo como elemento de distinção e reconhecimento entre os iguais.

Retórica do jogo como Imaginário

Esta é outra retórica que é também relativamente bem utilizada na descrição dos MMORPGs e que goza de simpatia em suas aparições. De modo geral, ela flerta, como os românticos flertaram, com os valores pré-rationais de liberdade e imaginação não governada por amarras. Por outro lado, percebe-se os limites racionalizantes deste discurso no alto grau de idealização com que o jogo e seus elementos são tratados.

Mais uma vez, a própria conformação da experiência no ciberespaço, com suas metáforas que remetem a infinitudes e a mundos gerados por bits (Dyson, 1997) , reforçam, naturalmente, a utilização destes discursos na definição destes espaços de jogo - haja vista o próprio nome “mundos virtuais”, onde esta alusão ao imaginário é, de certo modo, sussurrada.

Outra ponta de associação entre retóricas deste gênero e os MMORPGs é o próprio espírito fantasioso manifestado por estes jogos – algo que também é caro aos que dessas classes de metáforas se utilizam. Um exemplo relevante deste tipo de retórica está no entrecruzamento entre as idéias relativamente aristocráticas de Huizinga relativas ao “círculo mágico” - o espaço conceitual onde o jogo se daria, separado da vida ordinária, num espírito de ritual - e os MMORPGs, no artigo escrito por Copier (2005). Ali, a autora coloca que os MMORPGs, ao se configurarem em uma sucessão de pequenos atos ritualizantes, formariam também uma espécie de círculo à parte, configurando-se como espaços imaginativos reservados à prática do jogo. A idéia original, como sabemos, deriva do sentimento romântico de Huizinga de que o jogo – altamente idealizado – deve manifestar-se em um espaço diferenciado dentro da vida.

Finalmente, em consonância com o espírito praticamente etéreo, à margem da realidade,

destas retóricas, os MMORPGs também seriam colocados, neste tipo de discurso, como planos idílicos de diversão e socialização. É o que parece ficar evidente no artigo de Steinkuehler (2005) “The New Third Place: Massively Multiplayer Online Gaming in American Youth Culture”. Baseada no trabalho do sociólogo Ray Oldenburg, “The Great Good Place” (1999) que aponta uma carência, na América do Norte, dos chamados “terceiros lugares”, espaços de socialização fora do trabalho e da casa, Steinkuehler clama que os MMORPGs seriam estes terceiros lugares, mediados pela tecnologia e imaginados pelos adolescentes.

Poderíamos, a esta altura, ainda citar trabalhos, como os de Turkle, Wertheim, Reinghold e Murray, que mencionam os mais românticos e idealizados de todos estes lugares, os MUDs – ancestrais dos MMORPGs totalmente criados a partir de descrições textuais – numa confluência direta entre a arte literária e o espírito do jogo. Mas como os MUDs têm suas particularidades, deixemo-los apenas como uma indicação de até onde pode caminhar este tipo de retórica.

Retórica do jogo como expressão do self

Nesta configuração, a retórica traduz os MMORPGs em uma perspectiva que privilegia as sensações do eu como as definidoras da experiência de jogo. É uma linha explicativa muito popular que, como mencionamos antes, por um lado flerta com os valores pré-rationais, ao nomeá-los sob a forma geral de impulsos ou estados de espírito. Por outro lado, atende a uma doutrina racionalizante na própria medida em que tenta dissecá-los e encaixá-los.

Um exemplo significativo desta linha de retóricas pode ser observada no artigo de Kim, Oh e Lee (2005) no qual eles descrevem, tendo como base a teoria do fluxo de Csikszentmihalyi, os motivos pelos quais os jogadores mantém a visita nos MMORPGs, como no trecho abaixo, onde eles adaptam a retórica de Csikszentmihalyi para a condição do jogo online.

“Interatividade entre os jogadores online pode levá-los a um estado no qual eles são tão intensamente envolvidos no jogo que nada mais parece importar para eles. De modo similar, interatividade entre sistemas de jogo online e jogadores pode fazer com que os últimos entendam a experiência de jogo como algo tão prazeroso que eles permanecerão jogando mesmo a um grande custo, apenas pelo gosto de jogar o game”.

Outro autor que trabalha também dentro desta linha de retóricas é Castronova (2005), um dos principais autores a trabalhar com a questão dos MMORPGs. Em seu livro “Synthetic Worlds: the Business and Culture of Online Games”, utiliza o sugestivo subtítulo “Requiem para para a era do Tédio” (*“Requiem for a Age of Boredom”*) para demonstrar que a emergência dos MMORPGs pode ser vista como uma espécie de “mundo mais recompensador”, uma busca por realização emocional em uma sociedade sem maiores significados. Para ele:

“A Inteligência Artificial é uma parte importante da regulação social dentro da membrana [formada pelo jogo]; a IA dá conta do governo e da economia, provê aconselhamento e segurança; entrega de bandeja a tradição e a história dos lugares e faz com que todos os usuários sintam que eles são importantes (...) É possível agora, para qualquer pessoa, ter ao menos alguns momentos em que ela se sinta verdadeiramente realizada, pertencente e amada.”⁴⁶

Gostaríamos de deitar o foco na maneira como é possível distinguir, dentro deste discurso, uma proeminência das razões psicológicas com as quais se explica o interesse pelo jogo, em detrimento, neste caso, de uma análise que privilegie fatores explicativos sociais e históricos para este tipo de comportamento (a despeito de, neste discurso, estar embutida a percepção de que os mecanismos tradicionais de afeto e ligação grupal estão fragilizados). Também permanece levemente submerso o sentido de privilégio, como denotam as questionáveis palavras “qualquer pessoa”.

Retórica do jogo como frivolidade

⁴⁶ Castronova, Edward. “Synthetic Worlds: the Business and Culture of Online Games”, ed. University of Chicago Press, 2005, pgs. 274-275.

Esta classe de retóricas, altamente racionalizante, mantém alguma validade no universo dos MMORPGs, embora boa parte da comunidade acadêmica hoje em dia prefira trabalhar com outras das retóricas já apresentadas. Isso, em boa parte, ocorreria porque este tipo de discurso concentra-se apenas na negação ou na denúncia dos efeitos considerados perniciosos dos jogos online. Por outro lado, a influência subterrânea desta retórica permanece, vez ou outra, demonstrando seu poder nos discursos das mais variadas linhas, como se percebe, por exemplo, pela obsessiva tentativa de caracterizar os jogos como objetos culturais “inofensivos” ou “saudáveis”, presente em vários discursos dos simpatizantes dos jogos.

As duas linhas retóricas principais que conseguimos distinguir miram na questão da violência e do vício, aliás, velhos conhecidos das retóricas da frivolidade. Por trás destas críticas, esconde-se a ojeriza ante comportamentos pré-rationais que, supostamente, coloquem o ser humano em estado de desrazão. Vale também ressaltar que, diante de um mundo predominantemente laico, governado pelo discurso científico, estas retóricas buscam expressar-se de acordo. Ou seja, buscam legitimação também na ciência, ao invés de explicitamente em fontes religiosas ou em argumentos de natureza moral.

Como exemplo da primeira retórica, a da violência, não encontramos nenhuma literatura específica sobre MMORPGs, embora exista farta referência sobre os supostos efeitos da violência presente nos games, como o artigo de Carnagey e Anderson (2004), “Violent Video Games exposure and aggression”, que desenvolve uma longa lista de consequências e danos causados pelos videogames à psique dos jogadores.

Como exemplo do segundo grupo, o do jogo como vício, vale citar o trabalho de Brian e Wiener-Hastings (2005), intitulado “Addiction to the Internet and Online Gaming”, no qual se demonstram categorias pelas quais pode-se julgar um jogador viciado, além dos efeitos deste vício na degradação da vida social e afetiva dos indivíduos.

Finalmente, embora cientificamente esta linha retórica, no geral, tenha sofrido um recuo, ela permanece forte em manifestações de tom mais popular, como no site MAVAV (Mothers

Against Videogame Addiction and Violence).⁴⁷

Quanto ao jogo como manifestação de inversão, apenas como registro, vale colocar que ela manifesta-se sobremaneira nas práticas de jogo. No modo, por exemplo, com que os jogadores escolhem personagens de sexo diferente do seu, ou caracterizam seus avatares de maneira caricata, ou ainda promovem diálogos que beiram o nonsense.

Considerações Gerais:

Com este breve apanhado, cremos ter deixado indicações a respeito da hipótese que sustentamos, que declara que, de modo geral, houve um fortalecimento das classes retóricas que entendem o jogo de uma maneira positiva, enquanto houve um enfraquecimento das retóricas que entendem o jogo de uma maneira negativa.

Como também inferimos, a despeito disso, este rebalanceamento ainda se limita às retóricas que partilham um entendimento racionalizante do jogo, ou que flertam com o elemento pré-racional, mas mantém-se na esfera do racional.

Ou seja, grosso modo, retóricas que se utilizam de componentes pré-rationais de modo mais declarado ainda permanecem com dificuldades de expressão dentro do panorama atual.

⁴⁷ <http://www.mavav.org/> (acessado em 20/03/2007)

CAPÍTULO 4:

CONCLUSÃO

CAPÍTULO 4 - CONCLUSÃO:

Conforme apontam diversos pensadores influentes, no decorrer do século XX conjugaram-se uma série de fatores que culminaram por erodir ou expor os limites racionalizantes, instrumentais e regulatórios da Modernidade. Uma das percepções que temos desta mudança é, por exemplo, a virada que as sociedades ocidentais experimentam rumo ao hedonismo, a uma fruição do presente, em oposição à uma ética anterior sóbria, voltada para o futuro, guiada por um regime identitário rígido, no qual as estruturas de expressão da vida se quedavam já praticamente formatadas, e o que importava era mais como realizar determinadas metas do que pensar sobre as metas em si (Bauman, 2000).

Porém, se o mito do progresso tornou-se enevoado, a satisfação – ainda que muitas vezes por falta de alternativas - com o gozo presente parece ter alcançado níveis massivos, como indicam, por exemplo, os altos níveis de endividamento em várias sociedades ocidentalizadas. Se antes a produtividade e a cidadania compunham o valor do Homem, hoje parece ser muito mais a capacidade de consumir que nos torna reunidos e pertencentes (Canclini, 1995). Se antes eram os vínculos instituídos, hoje seriam muito mais os afetivos que nos aproximam. Se antes nos debatíamos numa era dos deveres, hoje nos vemos muito mais seduzidos com o excesso de prazeres. Enfim, para resumir em termos poéticos, tomemos emprestadas as palavras de Maffesoli, quando diz que as suspeitas pairam sobre Prometeu, ao passo que Dionísio, ou ainda, Onan, em seu modelo de perversidade não-produtiva, parecem ter, após um longo exílio, entrado em cena.

Porém, antes que se decrete o fim da peça e cedamos todos ao orgiasmo, cabe lembrar que, se Dionísio entrou em cena, isso não significa que Prometeu tenha encerrado sua missão no palco. Talvez o velho deus tenha cometido excessos em seu monólogo. Talvez um diálogo retome a atenção dos espectadores. Mas talvez também caiba lembrar a Dionísio que aquela estrutura e aquele palco foram erguidos pelas mãos de Prometeu, e que se sua presença colore com ambiguidade a cena, ainda é o velho deus quem comanda o espetáculo.

Ou, traduzindo em termos menos poéticos e mais científicos, se por um lado as fissuras e

estremecimentos provocados na episteme moderna, oriundos de profundas transformações sociais (direitos das minorias), econômicas (globalização), políticas (fim da Guerra Fria), culturais (revolução sexual) e científicas (revolução digital) vividas nas últimas décadas, já não nos permite ser o que éramos antes, por outro, nossa dependência dos sistemas de valor cultivados por esta mesma modernidade - como a postura reflexiva diante do mundo - nos impede de abandonar esta condição.

Caímos, então, no terreno da ambiguidade, experimentamos uma modernidade que, ao mesmo tempo, controla de modo panóptico aqueles que não conseguem se posicionar adequadamente na nova dança, mas que brinda com a liberdade e a mobilidade os que conseguiram se reposicionar de modo satisfatório. Que nos abre possibilidades de expressão identitária antes inviáveis, quer através das novas conformações culturais, quer através dos novos posicionamento socio-políticos, quer através das novas possibilidades comunicacionais, mas ao mesmo tempo nos priva de um termômetro seguro de posicionamento social, instaurando o conflito como marca de expressão deste novo tempo.

É dentro deste contexto maior que se debatem as retóricas sobre os jogos. De modo geral, a suavização das forças racionalizantes que impulsionaram a primeira fase da modernidade abriu caminho para um olhar mais favorável a esta expressão cultural. Os jogos são cada vez mais identificados como agentes transformadores ou catalizadores do imaginário coletivo. Como vimos pela demonstração das retóricas utilizadas para apreendê-los, a eles, são atribuídas qualidades positivas. Os que os praticam gradativamente deixaram de ser considerados esquizóides para tornarem-se referência como vanguarda comportamental. Aqueles que se entregam ao jogo passaram até mesmo a ser considerados mais aptos, por desenvolverem características peculiares. Mesmo as eventuais retóricas negativas são, em nosso entendimento, mais a expressão de um grupo que perdeu poder, mais uma reação ao posicionamento privilegiado dos jogos, do que um fenômeno com luz própria.

Por outro lado, embora haja um enfraquecimento de retóricas negativas e um fortalecimento de retóricas positivas, ainda assim esta reordenação se processa apenas nas retóricas que, mesmo que flertem com a estrutura pré-racional, mantém em si algum fundo racionalizante.

Assim, enquanto retóricas ligadas a uma razão repressora perdem fôlego, outras retóricas, ligadas a uma razão sedutora, ganham impulso – caso das classes de retóricas que trabalham com o self, com o imaginário e, marginalmente, com a noção de progresso. Ou seja, este reposicionamento se processa dentro dos limites da razão, portanto, dentro da esfera conceitual da modernidade em um sentido mais amplo.

Por outro lado, retóricas pré-rationais, que afrontam de modo direto o *ethos* moderno, como por exemplo as retóricas de poder em sua expressão mais bruta – jogo como predomínio implacável sobre tudo e sobre todos - este tipo de retórica ainda permanece operando na penumbra. Não que não seja utilizada por aqueles que jogam. Ela de fato o é, só que de modo subterrâneo, como demonstram os relatos sobre as gangues de jogadores especializadas em matar os outros jogadores dentro dos MMORPGs, para então roubar seus bens preciosos. Ou então nas infindáveis páginas de fóruns que se dedicam a narrar as brigas entre clãs rivais. Porém, ao menos dentro do discurso acadêmico, estas manifestações quase sempre são tratadas – isto é, quando são tratadas – de modo ironicamente moralista, ou então são maquiadas sob a conveniente máscara da “válvula de escape”.

É onde expõe-se – reflexo de nossa própria condição epistêmica - a ambiguidade deste processo relativo às retóricas sobre o jogo. Por um lado, os discursos deixaram de se vibrar apenas na faixa puritana, ultra-racionalista, que via no jogo apenas puerilidade, vício e violência. Atualmente, refletindo uma nova condição social, estes discursos se apresentam com uma tonalidade muito mais amena, suave, sedutora, espelhando uma espécie de razão sensível. Por outro, a incapacidade de operar à luz do dia com retóricas que desafiam abertamente os paradigmas sob os quais se assenta a experiência moderna demonstra o nosso limite em transcendermos nossa condição, ao menos no plano acadêmico.

Enfim, já não somos mais o que éramos. Por outro, não deixamos ainda de ser. Nossa movimentação – tanto quando falamos dos jogos quanto quando nos posicionamos em outras esferas da vida – percorre os limites da Modernidade, flerta com outros valores, assume dinâmicas que jogam com o limite da razão, mas não a descartam. Ou seja, vivemos numa condição de ambiguidade.

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

BATESON, Gregory. "Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology", ed. University of Chicago Press, 2000.

BAUMAN, Zygmunt. "Identidade", ed. Jorge Zahar, 2005.

_____ "Comunidade", ed. Jorge Zahar, 2003.

_____ "Modernidade Líquida", ed. Jorge Zahar, 2001.

_____ "Modernidade e Ambivalência", ed. Jorge Zahar, 1999.

_____ "O Mal-Estar da Pós-Modernidade", ed. Jorge Zahar, 1998.

BAUDRILLARD, Jean. "Simulacros e Simulação", ed. Relógio D'Água, 1991.

CAILLOIS, Roger. "Man, Play and Games", University of Illinois Press, 2001.

_____ "Man and the Sacred", University of Illinois Press, 2001.

CANCLINI, Nestor Garcia. "Culturas Híbridas: Estratégias para Entrar e Sair da Modernidade", EDUSP, 2006.

_____ "Consumidores e Cidadãos", ed. UFRJ, 2005.

CASTELLS, Manuel. "A Sociedade em Rede", vol. I, ed. Paz e Terra, 2002.

_____ "O Poder da Identidade", vol. II. Paz e Terra, 2002.

CASTRONOVA, Edward. "Synthetic Worlds : The Business and Culture of Online Games", University Of Chicago Press, 2005.

DERRIDA, Jacques. "A Escritura e a Diferença", ed. Perspectiva, 2005.

GIDDENS, Anthony. "Modernidade e Identidade", ed. Jorge Zahar, 2002.

- FOUCAULT, Michel. “As Palavras e as Coisas”. Ed. Martins Fontes, 1992.
- HALL, Stuart. “A identidade cultural na pós-modernidade”, ed. DP&A, 2004.
- HARVEY, David. “Condição Pós-Moderna”, ed. Loyola, 1989.
- HUIZINGA, Johann. “Homo Ludens”, ed. Perspectiva, 1980.
- LE MOS, André. “Cibercultura. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea”, ed. Sulina, 2002.
- LÉVY, Pierre. “As Tecnologias da Inteligência”, ed. 34, 1993.
- _____ “O que é o Virtual”, ed. 34, 1996.
- _____ “Cibercultura”, ed. 34, 2000
- LYOTARD, Jean-Francois. “O Pós-Moderno”, ed. José Olympio, 1988.
- MANOVICH, Lev. “The Language of New Media”, MIT Press, 2002.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. “Dos Meios às Mediações”, ed. UFRJ, 2003.
- MURRAY, Janet. “Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço”, ed. Itaú Cultural, 2001.
- PAVEL, Thomas. “Fictional Worlds”, Harvard University Press, 1986.
- RHEINGOLD, Howard. “The virtual community. Homesteading on the Electronic Frontier”, The MIT Press, 2000.
- SANTAELLA, Lucia. “Games e Comunidades Virtuais”, 2004.
- <http://csgames.incubadora.fapesp.br/portal/publica/comu>

_____ “Culturas e Artes do pós-Humano”, ed. Paulus, 2003.

SOUSA, Mauro Wilton de. “Sujeito, o Lado Oculto do Receptor”, ed. Brasiliense, 1994.

SPARIOSU, Mihai. “Dionysus Reborn: Play and the Aesthetic Dimension in a Modern Philosophical and Scientific Discourse”

SUITS, Bernard. “The Grasshoper: Games, Life and Utopia”, University of Toronto Press, 1978.

SUTTON-SMITH, Brian. “The Ambiguity of Play”, Harvard University Press, 1997.

VIRILIO, Paul. “A Estratégia da Decepção”, ed. Estação Liberdade, 2000.

_____ “A Bomba Informática”. ed. Estação Liberdade, 1999.

WEBER, Max. “A Ética protestante e o ‘espírito’ do capitalismo”, ed. Companhia das Letras, 2004.

WERTHEIM, Margareth. “Uma História do Espaço de Dante à Internet”, ed. Jorge Zahar, 2001.

TURKLE, Sherry. “Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet”, ed. Simon & Schuster, 1995.

BIBLIOGRAFIA - CAPÍTULO DEMONSTRAÇÃO

BRIAN D. e WIEMER-HASTINGS "Addiction to the Internet and Online Gaming", 2005
in: <http://www.liebertonline.com/doi/abs/10.1089/cpb.2005.8.110?cookieSet=1&journalCode=cpb> (acessado em 20/03/2007)

COPIER, Marinka. "Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle", 2005.
in: ir.lib.sfu.ca/retrieve/1588/e41e7706c4ee191e1db4df0e0d77.doc
(acessado em 20/03/2007)

DELWICHE, Aaron "Massively Multiplayer Online Games in the new media classroom", 2006. in: http://www.ifets.info/journals/9_3/14.pdf (acessado em 20/03/2007)

DORVAL, M., and PEPIN, M.. 1986. "Effect of playing a video game on a measure of spatial visualization". *Perceptual Motor Skills* 62, pgs 159 a 162.

DYE, Matthew e BAVELIER, Daphne "Playing video games enhances visual attention in children" in: <http://www.journalofvision.org/4/11/40/> (acessado em 20/03/2007)

GAGNON, D. "Videogame and spatial skills: an explanatory study", 1985.
Educational Communication and Technology Journal 33: pgs. 263 a 275.

HERTZ, J. C. "Gaming the system: What higher education can learn from multiplayer on-line worlds". 2002, in: <http://www.educause.edu/ir/library/pdf/ffpiu019.pdf>
(acessado em 20/03/2007)

JAKOBSSON, Mikael. "The Sopranos Meets EverQuest: Social Networking in Massively Multiplayer Online Games". 2003,
in: <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Jakobsson.pdf> (acessado em 20/03/2007)

KIM, Yong-Young, OH, Sangjo e LEE, Heejin. "What makes people experience flow? Social characteristics of online games", 2005. in: <http://www.inderscience.com/storage/f796184103112125.pdf> (acessado em 20/03/2007)

KOLO, Castulus & TIMO Baur. "Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming." 2004. in: <http://www.gamestudies.org/0401/kolo/> (acessado em 20/03/2007)

METHENITES, Mark. "Internet Gambling Regulation Present and Future: Technology Outpaces Legislation as the MMORPG Problem Emerges", 2005. in: http://webpages.acs.ttu.edu/mmetheni/Internet%20Gambling%20and%20the%20MMORPG.htm#_Toc121217203 (acessado em 20/03/2007)

OROSY-FILDES, C.. "Videogame play: Human reaction time to visual stimuli". Psychology of computer use: XII., 1989. (acessado em 20/03/2007)

PARGMAN, Daniel e ERISSON, Andreas. "Law, order and conflicts of interest in massively multiplayer online games", 2005. in: <http://www.digra.org/dl/db/06278.31037.pdf> (acessado em 20/03/2007)

STEINKUEHLER, Constance. "The New Third Place: Massively Multiplayer Online Gaming in American Youth Culture", 2005. in: <http://website.education.wisc.edu/steinkuehler/papers/SteinkuehlerTIDSKRIFT2005.pdf> (acessado em 20/03/2007)

TAYLOR, Chris, "Bonds of trust: An in-depth look at social bonding within MMO guilds" 2006. in: <http://www.trinity.edu/adelwich/worlds/articles/trinity.chris.taylor.pdf>

YUJI, H. "Computer games and information-processing skills", 1996 in: http://www.ncbi.nlm.nih.gov/entrez/query.fcgi?cmd=Retrieve&db=PubMed&list_uids=8902044&dopt=Citation. (acessado em 20/03/2007)

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

AARSETH, Espen. "Nonlinearity and Literary Theory" in: WARDROP-FRUIIN, Noah e MONFORT, Nick. "The New Media Reader". MIT Press, 2003.

_____ "Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games". 1998, in: <http://www.hf.uib.no/hi/espen/papers/space/>

_____ "Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature", The John Hopkins University Press, 1997.

ADAMS, Ernest: "Replayability, Part One: Narrative". 2001. in:

http://www.gamasutra.com/features/20010521/adams_pfv.htm

_____ "Replayability, Part Two: Game Mechanics". 2001. in:

http://www.gamasutra.com/features/20010703/adams_pfv.htm

_____ "Casual versus Core", 2000. in:

http://www.gamasutra.com/features/20010521/adams_pfv.htm

ADORNO, Theodor W. e HORKHEIMER, Max. "Dialética do Esclarecimento", ed. Jorge Zahar, 1985.

ANDERSON, Robert R., "Hispania", vol. 44, no. 3, 1961. in:

<http://links.jstor.org/sici?sici=0018->

[2133\(196109\)44%3A3%3C448%3AAXESAT%3E2.0.CO%3B2-I](http://links.jstor.org/sici?sici=0018-2133(196109)44%3A3%3C448%3AAXESAT%3E2.0.CO%3B2-I)

CULIN, Stewart. "Mancala, the National Game of Africa". "Report of the National Museum", 1894. in:

<http://gamesmuseum.uwaterloo.ca/Archives/Culin/Mancala1894/index.html>

ECO, Umberto. "Viagem na Irrealidade Cotidiana", ed. Nova Fronteira, 1984.

ESKELINEN, Markku. "The Gaming Situation", 2001, in:

<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

DYSON, Esther. "Release 2.0: A Design for Living in the Digital Age". ed. Broadway Books, 1997

FRASCA, Gonzalo. "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology", 2003, in: www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf

_____ "Simulation 101: Simulation versus Representation". 2001. in: <http://www.ludology.org/articles/sim1/simulation101.html>

_____ "Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative." 1999. in: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

FRANKLIN, Benjamin. "The Morals of Chess". in: "Satires and Bagatelles", Kessinger Publishing, 2005.

GIBSON, William. "Neuromancer", ed. Ace Books, 1984.

HUHTAMO, Erkki. "From Cybernation to Interaction". in Lunenfeld, Peter (org.), "The Digital Dialectic: New Essays on New Media", MIT Press, 1998 (pg. 96-110).

JOHNSON, Steven. "Cultura da Interface – Como o Computador Transforma Nossa Maneira de Criar e Comunicar", ed. Jorge Zahar, 2001.

JUUL, Jesper. "Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds". MIT Press, 2005.

_____ "The Game, the Player, the World. Looking for a Heart of Gameness", 2003. in: <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>

_____ "Time to play – an examination of game temporality". 2002, in: <http://www.jesperjuul.dk/text/timetoplay/>

_____ "A clash between game and narrative. A thesis on computer games and interactive fiction". 2001, in: <http://www.jesperjuul.dk/thesis/>

- _____ “The repeatedly lost art of studying games”, 2001, in:
<http://gamestudies.org/0101/juul-review/>
- _____ “Games Telling Stories?”, 2001. in: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- LAFARGUE, Paul, “O Direito à Preguiça”, ed. Hucitec, 1999.
- LAUREL, Brenda. “Computers as Theatre”, Addison Wesley Professional, 1993
- LUNENFELD, Peter. “The Medium and the Message” in: Lunenfeld, Peter (ed.). “The Digital Dialectic. New Essays on New Media”, MIT Press, 1999.
- KIRKSAETHER, Jorgen. “The Structure of Video Game Narration”, 1998. in:
<http://cmc.uib.no/dac98/papers/kirksaether.html#author>
- KUCKLICH, Julian, FELLOW, Marie Curie. “Play and Playability as Key Concepts in New Media Studies”. ano: - , in: <http://www.playability.de/Play.pdf>
- MACLUHAN, Marshall. “Understanding Media. The Extensions of Man”, ed. Terrence Gordon, 2003.
- NEGROPONTE, Nicolas. “A Vida Digital”, ed. Cia. das Letras, 1995.
- NESTERIUK, Sergio. “Videogame: Narrativas, Jogos e Interações no espaço virtual”, 2004.
in: http://csgames.incubadora.fapesp.br/portal/publica/dissertacao_Nesteriuk.pdf
- OLDFATHER, W. A. “Epictetus”. Loeb Classical Library. 2 vols. in: Gómez-Lobo, Alfonso. “Las Olimpiadas en el mundo antiguo”, “Revista Estudios Públicos”, nº 65.
- ORTIZ, Renato. “Mundialização e Cultura”, ed. Brasiliense, 1994.

PARLETT, David. "A History of Poker". in:

<http://www.pagat.com/vying/pokerhistory.html>

PICCIONE, Peter. "In search of the Meaning of Senet", pg. 4.

www.cofc.edu/~piccione/piccione_senet.pdf

ROUANET, Sergio Paulo. "Mal Estar na Modernidade", ed. Companhia das Letras, 1993.

RUDIGER, Francisco. "Introdução às Teorias da Cibercultura", ed. Sulina, 2004.

RYAN, Marie-Laure. "Narrative as Virtual Reality : Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media (Parallax: Re-visions of Culture and Society)", The Johns Hopkins University Press, 2003.

_____. "Beyond Myth and Metaphor", 2001, in: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>

VASCONCELOS, Paulo. "Piaget e o Jogo", ed. EDS, 2003.

VIANNA, Hermano. "O Jogo da Vida". Folha de São Paulo. 18/01/2004.

WIET, Gaston. "Baghdad: Metropolis of the Abbasid Caliphate", University of Oklahoma Press, 1971. in: <http://www.fordham.edu/halsall/med/wiet.html>

WILKINSON, Charles. "Chessmen and Chess". Metropolitan Museum of Art Bulletin", vol. 1, nº 9, 1943. in:

<http://links.jstor.org/sici?sici=0026->

[521\(194305\)2%3A1%3A9%3C271%3ACAC%3E2.0.CO%3B2-L](http://links.jstor.org/sici?sici=0026-521(194305)2%3A1%3A9%3C271%3ACAC%3E2.0.CO%3B2-L)

WOLF, Mauro. "Teorias da Comunicação", Editorial Presença, 2002.

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)