

UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE

RAPHAEL DALL' ANESE DURANTE

CONSIDERAÇÕES SOBRE O CARÁTER DA LIBERDADE
NO JOGO ENTRE HOMEM E APARELHO

São Paulo
2009

Livros Grátis

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

Milhares de livros grátis para download.

RAPHAEL DALL' ANESE DURANTE

CONSIDERAÇÕES SOBRE O CARÁTER DA LIBERDADE
NO JOGO ENTRE HOMEM E APARELHO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Educação, Arte e História da Cultura.

Orientador: Prof. Dr. Marcos Rizolli

São Paulo
2009

D951c Durante, Raphael Dall’Anese.

Considerações sobre o caráter da liberdade no jogo entre
homem e aparelho / Raphael Dall’Anese Durante – 2009.

141 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (Mestrado em Educação, Arte e História da Cultura)
– Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2009.

Orientador: Profº Dr. Marcos Rizolli

Bibliografia: f. 139 - 141.

1. Liberdade. 2. Jogo. 3. Aparelho. 4. Continuidade 5. Hábito.
6. Realismo. I. Título.

CDD 148.94

RAPHAEL DALL' ANESE DURANTE

CONSIDERAÇÕES SOBRE O CARÁTER DA LIBERDADE
NO JOGO ENTRE HOMEM E APARELHO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Educação, Arte e História da Cultura.

Aprovado em:

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Marcos Rizolli
Universidade Presbiteriana Mackenzie

Prof^ª. Dr^ª. Monica Moura
Universidade Anhembi Morumbi

Prof^ª. Dr^ª. Márcia Tiburi
Universidade Presbiteriana Mackenzie

A meus pais e irmão por acreditarem em mim.

AGRADECIMENTOS

Ao Professor Dr. Marcos Rizolli por ter sido orientador presente, oferecendo sempre diretrizes seguras e palavras de sabedoria;

Aos professores, funcionários e colegas do programa de Pós Graduação em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie pela contribuição;

À Professora Dr^a. Ariane Daniela Cole e também à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Presbiteriana Mackenzie pelo acolhimento e atenção durante todo o Programa de Estágio de Docência;

À Giulia Rosso Dutra, meu anjo;

Ao Fabrizio Augusto Poltronieri, querido amigo, pelo estímulo aos estudos pós-graduados e fértil troca de idéias;

Ao PMDN +zero do brasil por existir em nossas vidas;

À cidade de Ibirá (SP) pelo acolhimento durante a redação deste texto;

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES);

Este trabalho foi financiado em parte pelo Fundo Mackenzie de Pesquisa.

“A unidade é a variedade, e a variedade na unidade é a lei suprema do universo”

Isaac Newton

RESUMO

Esta pesquisa busca apresentar considerações sobre o caráter da liberdade no jogo entre homem e aparelho. Partindo de um método de investigação realista – considerando o movimento do jogo como parte de um universo real, onde as relações de continuidade e alteridade são condições a esta atividade lúdica – tentamos estabelecer relações teóricas entre Charles S. Peirce e Vilém Flusser tendo por objetivo estudar os princípios decorrentes deste jogo, a saber, os princípios de liberdade, necessidade e automação; observando, em seguida, a vital importância destes para a origem de um hábito. Ainda neste momento, além de observarmos uma breve história do conceito de jogo e incluímos à pesquisa uma concepção de jogo como atividade lúdica e livre, buscamos compreender, por meio de uma cuidadosa análise conceitual, a função metafísica do aparelho. Finalmente, reafirmamos a relação de alteridade no jogo como um possível caminho à liberdade, destacamos nossas considerações epistemológicas e metodológicas e também levantamos algumas questões sobre a própria pesquisa, no sentido de ter se tornado algum tipo de método.

Palavras-chave: liberdade, jogo, aparelho, continuidade, hábito, realismo.

ABSTRACT

This research aims to present comments about the nature of freedom in the game between man and apparatus. Starting from a realistic method of investigation – considering the movement of the game as part of a real universe, where the relationship of continuity and alterity are conditions of this ludic activity – we tried to establish theoretical relations between Charles S. Peirce and Vilém Flusser aiming to study principles from this game, for example, the principles of freedom, necessity and automation; analysing then, its vital importance to the origin of a habit. At the same moment, in addition to observe a brief history of the concept of the game and include into the research a conception of a game as ludic and free activity, we aim, through a careful conceptual analysis, the metaphysical function of the apparatus. Finally, we reaffirm the relationship of alterity in the game as a possible way to freedom, we highlight our methodological and epistemological considerations and we also raise some questions about the proper research in the direction to have it become some type of method.

Keywords: freedom, game, apparatus, continuity, habit, realism.

SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS	9
1 A ARQUITETURA FILOSÓFICA DE CHARLES SANDERS PEIRCE	13
1.1 COMO FUNDAMENTO EPISTÊMICO E COMO MÉTODO DE INVESTIGAÇÃO..	13
1.2 DA FENOMENOLOGIA: O MUNDO E O JOGO COMO APARÊNCIA.....	22
1.3 DA LÓGICA E DA METAFÍSICA: O MUNDO E O JOGO COMO REALIDADE.....	36
1.4 SOBRE O IDEALISMO OBJETIVO E O <i>CONTINUUM</i> : INTERFACE ENTRE MENTE E MATÉRIA.....	56
2 “LIBERDADE É JOGAR CONTRA O APARELHO”	65
2.1 INTRODUÇÃO AO SEGUNDO CAPÍTULO.....	65
2.2 DO JOGO.....	68
2.3 UMA CONCEPÇÃO DE JOGO COMO ATIVIDADE LÚDICA, CONTÍNUA E LIVRE.....	76
2.4 DO APARELHO.....	85
2.4.1 Do aparelho: morfologia e sintaxe.....	89
2.5 DO ACASO NO JOGO: UMA EXPERIÊNCIA COM A LIBERDADE.....	100
2.6 DA LIBERDADE E DA NECESSIDADE.....	115
3 LIBERDADE, REPETIÇÃO E HÁBITO: O MODO DE SER DO JOGAR	123
3.1 DA REPETIÇÃO: O JOGO COMO AUTOMAÇÃO.....	125
3.2 DA LIBERDADE E DA AUTOMAÇÃO COMO ORIGEM DO HÁBITO.....	128
CONSIDERAÇÕES FINAIS	135
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	139

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A pesquisa tem como objetivo geral realizar considerações sobre o caráter da liberdade no jogo entre homem e aparelho. A questão que, de fato, nos impulsionou em direção ao princípio desta pesquisa e, posteriormente à formulação desta temática, foi elaborada pelo filósofo tcheco-brasileiro Vilém Flusser. Em trecho dramático, parte final do capítulo conclusivo de seu ensaio *Filosofia da caixa preta*, o autor nos diz:

Urge uma filosofia [...] para que a práxis fotográfica seja conscientizada. A conscientização de tal práxis é necessária porque, sem ela, jamais captaremos as aberturas para a *liberdade*... Em outros termos: a filosofia da fotografia é necessária por que é reflexão sobre as possibilidades de se viver livremente num mundo programado por aparelhos. [Ainda:] Assim vejo a tarefa da filosofia da fotografia: apontar o caminho da *liberdade*.¹

Sob um aspecto de súplica, Flusser solicita continuidade às suas originais reflexões e atenta para quão urgente é uma transformação epistemológica acerca deste tema. Nesse sentido, o que nos resta é a continuidade do percurso sugerido.

Para tanto, faz-se necessário a elucidação conceitual do termo **aparelho**, um esquadinhamento agudo sobre o conceito de **jogo**, as relações de **alteridade** e **continuidade**, os princípios de **liberdade**, **necessidade** e **repetição**, bem como a conseqüência lógica destes princípios, a saber, a **origem de um hábito**. Percebemos a necessidade de uma teoria que dê palavra ao fenômeno do jogo. Um método de investigação com o qual a última palavra é do fato, da experiência, do fenômeno, do objeto, do aparelho – **do jogo contra o aparelho**.

Para a construção de tal conhecimento, é indispensável uma fundação sólida e precisa – rede conceitual – que viabilize a trama de um discurso coerente ao longo da pesquisa; o que nos leva a recorrer à admirável arquitetura filosófica de Charles Sanders Peirce, com sua Fenomenologia, Lógica, Metafísica e Realismo e Teoria do *Continuum*, esta por sua vez, derivada do Idealismo Objetivo.

¹ Flusser, 1992, p. 76

Empenharemos-nos então, nas relações desta estrutura filosófica aos fundamentos epistemológicos sobre o conceito de jogo. Pretendemos utilizar as teorias sobre o jogo como matriz que possibilite a relação deste conceito com a origem de um hábito, como principal relação entre homem e aparelho. Aqui, o jogo será síntese livre, espaço onde mente e matéria são completos e contínuos. Assumiremos o jogo e as teorias que o cercam como fio condutor de todo o discurso, como totalidade das relações e como elemento ontológico, possível antes mesmo da existência da própria cultura. O jogo, com o qual nos deteremos, ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica; perpassa e ultrapassa a esfera do humano. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação.

Partindo dessa concepção, de uma fundamental importância do jogo, podemos justificá-lo como fio condutor para compreender a fundo o caráter da liberdade possível no jogar do homem contra o aparelho e dos aparelhos contra o homem. Não obstante, quando Flusser diz que “**liberdade é jogar contra o aparelho**”², colocação que analisaremos cuidadosamente a partir do segundo capítulo, ele possibilita a associação de sua teoria com a filosofia de Peirce, que por sua vez, contribui para a fundamentação da pesquisa com a sua Fenomenologia, Lógica, Metafísica e Realismo. Junto a essas teorias, o Idealismo Objetivo perfaz um eixo dorsal no corpo deste sistema, subsidiando o núcleo das discussões sobre a relação de **continuidade** entre mente humana e mente matéria, o que nos ajuda a entender de forma lógica – peculiar à arquitetura filosófica do autor – a tendência da mente humana, ao jogar, à aquisição de hábitos, pois seria ingênuo e leviano de nossa parte pretender o entendimento do jogo sem observá-lo, essencialmente, como uma sucessão de fenômenos repetitivos com uma notável tendência a aquisição de hábitos.

Isto posto, o texto perseguirá estas questões. Não obstante, buscaremos não uma compartimentação temática, mas sim uma conformação que privilegie capítulos que estabeleçam conexões mútuas e, desta maneira, contribuir estruturalmente para as áreas de história da cultura, percepção histórico-crítica das linguagens e seu papel no processo de comunicação humana com o mundo; também para o estabelecimento de um referencial teórico que sirva como base para a discussão e pesquisa sobre os fundamentos do relacionamento entre homem e aparelhos digitais, bem como para a criação de um argumento

² Flusser, 2002, p. 75.

interdisciplinar através do desenvolvimento de interfaces entre filosofia, ciência, tecnologias digitais e história da cultura.

Charles S. Peirce e Vilém Flusser: dois pensadores, duas mentes fascinantes, um objetivo em comum: romper a ordem dualista criada pelo pensamento mecanicista³. Para os estudos propostos, Peirce nos oferece os fundamentos, uma estrutura lógica e sólida; um chão rigidamente sedimentado para construir relações e teorias; oferece-nos uma filosofia que torna possível o entendimento do homem, da cultura e suas articulações de maneira lógica e ontológica. Flusser, por sua vez, produz argumentos repletos de incertezas e contradições, se aproximando de uma área de pesquisa que é nenhuma em particular; isto porque ela vai além das fronteiras, pois ela justamente prescreve limites disciplinares imprecisos, interdisciplinares: a área dos estudos culturais. Além de ter sugerido a temática que nos impulsionou à redação deste texto, o autor permite que recorramos aos seus ensaios como um grande fôlego para a pesquisa interdisciplinar, disponibilizando subsídios para a construção de associações teóricas desprendidas de certezas ou verdades dogmáticas. Eis as bases essenciais desta investigação.

Contudo, observamos à nossa volta, pensadores que, se articulados de maneira apurada e prudente, possibilitam investigações que permitem verificar as relações expostas anteriormente e contribuir para a estruturação crítica acerca de uma ontologia da cultura.

Na verdade os estudos culturais não são meramente interdisciplinares: eles são sempre (...) ativa e agressivamente anti-disciplinares – uma característica que mais ou menos garante uma relação permanentemente desconfortável com as disciplinas acadêmicas. (...) os estudos culturais (...) não têm uma metodologia própria. Nem uma só estatística, etnometodológica ou de análise textual, que possa chamar de sua. Sua metodologia, ambígua desde o começo, pode ser vista melhor como uma bricolagem⁴.

³ Ambos – Peirce e Flusser – apresentam-se contra a corrente defensora do determinismo ontológico. Esta, por sua vez, concebe um universo regido estritamente por uma estrutura causal. Esta doutrina deixa sem resposta e não explica a diversidade constatável fenomenologicamente. Tal corrente, não dá espaço ontológico para a liberdade, tampouco para a continuidade entre mente e matéria, das quais nos atentaremos nessa pesquisa.

⁴ Flusser, *apud* Bernardo; Finger; Guldin, 2008, p. 41

“O real é aquilo que não é o que eventualmente dele pensamos, mas que permanece não afetado pelo que dele possamos pensar.”

Charles S. Peirce

“O Universo não é uma idéia minha.
A minha idéia do Universo é que é uma idéia minha,
A noite não anoitece pelos meus olhos,
A minha idéia da noite é que anoitece por meus olhos.”

Fernando Pessoa – Poemas Inconjuntos

1 A ARQUITETURA FILOSÓFICA DE CHARLES SANDER PEIRCE

1.1 COMO FUNDAMENTO EPISTÊMICO E COMO MÉTODO DE INVESTIGAÇÃO

Charles Sanders Peirce (1839-1914), a despeito de nunca haver terminado ou publicado um livro, é considerado o mais importante filósofo norte-americano. Licenciou-se em ciências e se doutorou em química pela Universidade de Harvard. Foi também matemático, físico, desenvolvendo pesquisas em várias outras ciências. O que os biógrafos de Peirce nos mostram é uma amplitude de interesses e de campos de atuação o que, fundamentalmente, diversificam suas pesquisas.

Com 12 anos de idade, Peirce começou a estudar Lógica. Alguns anos depois leu cartas de Friedrich Schiller – poeta, dramaturgo, historiador e filósofo alemão – e então, passou para leituras da obra de Emmanuel Kant – filósofo alemão –, cuja **Crítica da razão pura**, depois de dois anos de estudos obstinados, sabia quase de cor. Além disso, conhecia profundamente textos dos gregos, empiristas ingleses, Lógica escolástica e de todos os idealistas alemães, especialmente os textos de Schelling.

Seguindo a mesma terminologia de Aristóteles (*hai kategoriai*) e Kant (*die kategorien*), já em sua maturidade, propôs uma nova lista das categorias mais universais de todas as experiências possíveis, por considerar seus propósitos comparáveis aos desses pensadores.

Peirce via sua obra como muito mais ambiciosa e radical do que aquelas que seus antecessores, inclusive Friedrich Hegel – filósofo alemão –, levaram adiante. Estes citados acima, foram alguns dos pensadores que o influenciaram na elaboração de seus pensamentos; entretanto, uma passagem importante da sua vida é sempre lembrada pelos estudiosos, pois registra o primeiro contato que ele teve com a Lógica – ciência de índole matemática fortemente ligada à Filosofia – e o início de uma devoção que se tornaria o cerne, o eixo comum de todas as suas investigações. Eis o episódio:

[...] Desde o dia em que, na idade de 12 ou 13 anos, eu peguei no quarto de meu irmão mais velho uma cópia da lógica de Whately⁵ e perguntei ao meu irmão mais velho o que era Lógica, ao receber uma resposta simples, joguei-me no assoalho e me enterrei no livro. Desde então, nunca estive em meus poderes estudar qualquer coisa..., exceto como um estudo de Semiótica⁶.

Peirce concebia a lógica como uma ferramenta, um meio de desvendar métodos de pesquisa e esta seria a razão que o levou a se dedicar a tantos e diferentes campos, das ciências exatas e naturais às físicas e psíquicas. Esta “**lógica das ciências**”, se é que podemos chamar assim, buscava compreender, de forma clara, os métodos de pesquisa, os métodos de inferência e visava à entender como os resultados são obtidos, mesmo que esses resultados fossem superados posteriormente.

A inferência abdutiva, uma faculdade da lógica, aquele ao qual justamente “cabe a elaboração de hipóteses⁷”, se ocupa da descoberta do fenômeno – cumpre a função de romper, de início, a força bruta do inexplicável –, deve ser auxiliada pela Matemática e pela Filosofia, pois tal faculdade necessita de instrumentos e métodos especiais para suas observações, baseados nos princípios matemáticos e filosóficos. Desta maneira, a lógica, através do raciocínio abduativo, se caracterizará como parte constituinte do método para a investigação do caráter da liberdade no jogo entre homem e aparelho.

Foi por meio das ciências⁸ que Peirce se aproximou da Filosofia concebendo-a também como ciência, propondo aplicar na Filosofia os métodos de observação, de hipostatização⁹ e de experimentação que são praticados nas ciências. A categoria geral do seu sistema está na ciência, do qual a Filosofia é uma subdivisão.

O que esse pensador buscava, desde quando teve pela primeira vez o livro de Whately nas mãos e por meio da prática de várias ciências, era investigar a Lógica, desvendar os mecanismos de inferência e os métodos que cada ciência desenvolve para chegar às

⁵ Richard Whately nasceu em Londres e escreveu um livro chamado Lógica que dominou por quase duas décadas.

⁶ Peirce 1977, p. 85-86. As traduções para o português foram encontradas nas publicações brasileira de textos de Peirce: Os Pensadores (Editora Abril Cultural), Semiótica e Filosofia (Editora Cultrix) e Semiótica (Editora Perspectiva)

⁷ Ibri, 1992, p. 121

⁸ Cf. Ibri, 2006; física, química, biologia

⁹ Processo de investigação, por exemplo: o homem projeta todas as suas qualidades positivas numa pessoa divina e faz dela uma realidade.

regularidades, ou seja, aos fatos que ocorrem com certa permanência, às constantes, aos princípios comuns e universais.

Convido o leitor, a partir deste momento, ao estudo da arquitetura filosófica do autor, observando a maneira com a qual ele fundamentou e estruturou todo o seu pensamento. Tendo em vista expor essa arquitetura, através de uma cuidadosa releitura de trechos dos textos produzidos por importantes comentadores da obra de Peirce, procuraremos explicar a importância deste sistema – como fundamento epistêmico e como método de investigação – para a compreensão do objeto da presente pesquisa.

A intenção agora, nesta breve introdução, é localizar e mostrar a importância metodológica das teorias que utilizaremos para fundamentar a pesquisa; são elas: Fenomenologia, Lógica, Metafísica e Realismo e a Teoria do *Continuum*; sem, por hora, detalhar essas classificações e discutir seus princípios de ordenação, pois o faremos nos subcapítulos que se seguem.

Para tanto, recorreremos particularmente, aos comentários e críticas de Ivo Assad Ibri, sobretudo, de seu livro *Kósmos Noëtós: a arquitetura metafísica de Charles S. Peirce*, no qual o autor apresenta passagens da obra de Peirce, traduzindo-as para o português. Ibri, neste trabalho, traz a hipótese de que a Metafísica de Peirce é em si mesma, uma arquitetura lógica, cuja solidez forma um dueto admirável com seu conteúdo. Por haver um notável acordo de consciências, adotamos Ibri como principal apoio ao entendimento conceitual e metodológico do pensamento de Peirce.

Destarte, como uma Ciência da descoberta¹⁰, a Matemática é a mais fundamental das ciências e procede por meio da observação e experimentação sobre diagramas. É a ciência que fornece subsídios e encontra aplicação em todas as outras ciências inclusive a Fenomenologia e a Lógica. A Matemática estuda o que é ou não logicamente possível, sem se responsabilizar pela existência atual desse possível.

Para descobrir o que é **verdadeiro**, a Filosofia analisa a experiência comum a todos os homens. É observativa, colocando em ordem estas observações comuns.

¹⁰ Para o leitor interessado nas classificações das ciências segundo Peirce, ver, por exemplo, IBRI, 1992; 2006; SANTAELLA, 2004.

De acordo com Charles S. Peirce, a Fenomenologia é a primeira das ciências da Filosofia; por ser a ciência que inventariou as categorias da experiência e por pretender a formação dos modos de ser de toda experiência, classifica a aparência das mesmas – tudo aquilo que nos aparece¹¹. Nela são fundadas três categorias que classificam não apenas as **aparências** mas também, no âmbito da Ontologia, vincular-se-ão ao **ser da realidade**. Procuraremos mostrar, neste trabalho, que ela é uma ciência fundamental que anuncia em si mesma a inscrição do **ser** enquanto totalidade do **aparecer**, configurando, na Filosofia de Peirce, raciocínios desencadeados lógica e seqüencialmente.

À Lógica ou Semiótica e à Metafísica, Peirce reserva um lugar primordial dentro da Filosofia:

A lógica é um ramo da Filosofia. Isto é o mesmo que dizer que *ela é uma ciência experiencial ou positiva*, mas uma ciência que não se apóia em observações especiais, efetuadas por meios observacionais especiais, mas nos fenômenos que estão abertos à observação de todo homem, todo dia e toda hora. Existem dois ramos principais da filosofia, a Lógica, ou a filosofia do pensamento, e a Metafísica, ou a filosofia do ser¹².

A Lógica, na visão peirceana não poderá adotar arbitrariamente suas premissas, como hipóteses construídas em seu próprio interior, à semelhança do que faz a Matemática. Parece ser esta a primordial diferença entre a Lógica e a Matemática, de maneira mais geral e abrangente, entre a Matemática e a Filosofia.

A Filosofia, por sua vez, lida com questões de fato, sendo compelida, pela experiência, assim como a Lógica como um de seus ramos, a **pensar que**; desta compulsão, no que tange às premissas adotadas, está isenta a Matemática

¹¹ CP, 5.39 *apud* Ibri, 1992, p. 20. Usaremos a referência usual a esta obra. CP indica *Collected Papers*; o primeiro número corresponde ao volume e o segundo ao parágrafo.

¹² Peirce *apud* Ibri, p. 22

A matemática não é uma ciência positiva; pois o matemático mantém-se livre para afirmar que A é B ou que A não é B, tendo como única obrigação, na medida em que ele diz que A é B, de fazê-lo consistentemente. *Mas a lógica principia por ser uma ciência positiva*; desde que existem algumas coisas em relação às quais o lógico não está livre para supor que elas são ou não são; mas reconhece uma compulsão sobre si para afirmar uma e negar outra. Assim, o lógico é forçado, pela observação positiva, a admitir que existe tal coisa como a dúvida, que algumas proposições são falsas, etc. Mas acompanha esta compulsão uma responsabilidade correspondente de não admitir qualquer coisa que ele não seja forçado a admitir¹³.

Com esta passagem, podemos observar um elemento de **alteridade** inerente às próprias concepções peirceanas de Filosofia e Lógica e, pode-se concluir, “**deverá** estar presente na Metafísica como ciência do real¹⁴”. Deste modo, metodologicamente, não poderemos comprovar nossas questões sobre o tema da pesquisa, simplesmente como o matemático o faz, mas teremos que nos dispor diante do real, do elemento de alteridade, para, a partir disso, através da Lógica – em uma observação dos fenômenos –, admitir algo com a responsabilidade correspondente de não admitir qualquer coisa que não estejamos sendo forçados a admitir; ao ponto de no final da pesquisa, se necessário, concluirmos que as inferências abduativas apresentadas como ponto de partida para a pesquisa, não correspondem ao real.

A Metafísica é a ciência do real, a concepção categorial do mundo, uma teoria sobre o objeto, do latim *objectum* – objetor, aquele que objeta¹⁵. Detêm-se em apontar os modos de ser que entretecem a realidade de como, segundo o autor, o mundo nos aparece; é o universo do pensamento que, ao passar seus argumentos pelo crivo da Lógica, busca a realidade subjacente ao inventário de aparências, por sua vez, realizado pela Fenomenologia. Uma está ligada intimamente à outra. A Metafísica de Peirce é em si mesma, uma arquitetura lógica, cuja solidez forma um dueto admirável com seu conteúdo¹⁶. Já a Teoria do *Continuum*, um princípio originado pelo Idealismo Objetivo do autor, advoga que a concepção de *continuum* estende-se do estatuto ôntico ao epistêmico¹⁷. O inventário fenomenológico na Lógica

¹³ CP, 3.428

¹⁴ Ibri, 1992, p. 23

¹⁵ Ibri, 1992.

¹⁶ Ibri, 1992, p. XVIII.

¹⁷ Consideraremos neste texto – de acordo com Ibri, 1992 – o *continuum* de Peirce como uma continuidade entre matéria e mente, entre o plano material e o plano mental, entre o mundo da faticidade (das ações) e o mundo do pensamento (das idéias), entre o universo *ôntico* e o *epistêmico*. O *continuum*, enquanto *epistêmico* é pensamento, pura possibilidade; ao passo que enquanto *ôntico*, é ação, existência, pura faticidade. Peirce então, propõe que a ação não é outra coisa que não o pensamento em sua exterioridade. Assim sendo, o *continuum* “estende-se”, constituindo um diálogo entre ação e pensamento, entre matéria e mente, como já mencionado

peirceana é uma classificação de conseqüentes, de aparências. A busca de seus antecedentes é tarefa de uma teoria geral da realidade, ou seja, a Metafísica¹⁸. Nela, a conaturalidade assume papel primordial para estabelecer fluidez entre mente e matéria, fundamento mesmo do Idealismo Objetivo¹⁹. O idealismo Objetivo configura-se, então, como uma teoria que remove uma descontinuidade entre mente e matéria, preparando um espaço de reflexão sobre um conceito também chave – o de continuidade.

O *continuum* entre mente e matéria proposto por Peirce não implica em uma falta de distinção entre tipos de mente ou tipos de consciência. Estas distinções, porém, devem ser encontradas não nas substâncias que compõem tais fenômenos, e sim em sua capacidade de adquirir e lidar com hábitos. Desta forma, ‘pura matéria’ poderia ser descrita como pura escravidão ao hábito, enquanto que ‘pura mente’ poderia ser descrita como pura mudança. Ambos fenômenos seriam, claramente, meras abstrações ou possibilidade, uma vez que qualquer atualização (física ou mental) destes, se caracterizaria em uma mudança no hábito inveterado da ‘matéria pura’, ou uma regularidade na mudança sem fim da ‘mente pura.’ De fato, para Peirce “a mais alta qualidade da mente envolve uma grande prontidão para adquirir hábitos, e uma grande prontidão para perdê-los”²⁰. Teríamos, assim, em um extremo do espectro, mentes quase incapazes de mudança devido à rigidez de seus hábitos; do outro, mentes absolutamente plásticas e criativas, praticamente incapazes de manter qualquer hábito; e entre uma e outra, uma infinidade de gradações.

Ainda sob o ponto de vista de Peirce, ele propõe:

Em obediência ao princípio, ou máxima de continuidade, segundo o qual devemos imaginar as coisas contínuas na medida em que o possamos, realce-se que devemos supor uma continuidade entre os caracteres da mente e da matéria, tal que a matéria nada seria senão mente que teve seus hábitos cristalizados, fazendo-a agir com um alto e peculiar grau de regularidade mecânica ou rotina²¹.

anteriormente. Este procedimento garante banir singularidades tópicas da representação e manter o *continuum* entre conhecimento e mundo.

¹⁸ Cf. IBRI, 1992, parte II, sub sessão 4, Idealismo Objetivo e o *Continuum*.

¹⁹ Ibri, 1992, p. 63.

²⁰ CP, 6.613.

²¹ CP, 6.277; Na maturidade de seu pensamento, Peirce substitui o termo *lei*, por *continuum*.

Assim considerando, mente e matéria nunca devem ser vistas como tipos absolutamente distintos de substância, ou mesmo como aspectos inteiramente separados de um mesmo fenômeno. A matéria deve ser considerada uma especialização da mente²², de tal modo que, embora a matéria seja vista como nada além de mente sob o domínio de hábitos fortemente estabelecidos, algumas propriedades da mente – tais como certa capacidade para adquirir e modificar seus hábitos – ainda se apliquem a ela. Em 1891, o autor argumentava que “a única teoria inteligível do universo é a do idealismo objetivo, segundo a qual a matéria é mente esgotada, na qual hábitos inveterados tornam-se leis físicas”²³. Em seguida, pouco tempo depois, ele utiliza o termo *Synechism*, que traduziremos por *Sinequismo*, para nomear a doutrina da continuidade existente entre mente humana e mente matéria; esclarecendo a origem desta palavra: “A palavra *synechism* é a forma inglesa do grego *synechismós* de *synechés*, contínuo”²⁴. Com efeito, **por mente entenderemos não a constituição física do cérebro humano tampouco a matéria como algo morto, mas sim como um conceito expandido, que não faz distinção entre matéria e espírito como uma forma de mente cósmica exaurida**. No decorrer da pesquisa, ainda neste capítulo, evidenciaremos e examinaremos as aproximações que o autor faz entre mente humana e mente matéria. Não obstante, a íntima relação do *Sinequismo* com o Idealismo Objetivo, na qual é recusada a ruptura mente-matéria, é de basilar relevância para compreendermos o modo de ser do jogar entre homem-aparelho:

O sinequismo, mesmo em suas formas menos vigorosas, nunca pode admitir o dualismo [...].

Em particular, o sinequista não admitirá que os fenômenos físicos e psíquicos sejam inteiramente distintos – como se fossem categorias diferentes de substância ou lados inteiramente separados de um anteparo – mas insistirá que todos os fenômenos são de um único caráter, embora alguns sejam mais mentais e espontâneos e outros mais materiais e regulares²⁵.

A abrangência do conceito de hábito deve ser vista à luz de sua solução para o problema das conseqüências lógicas do jogo entre mente e matéria – entre homem e aparelho.

²² Cf. *CP*, 6.268.

²³ *CP*, 6.25.

²⁴ *CP* 7.565, *apud* Ibri, 1992, p. 62

²⁵ *CP* 7.570

Como definição, Peirce se refere a este conceito como “princípio geral”²⁶, “regra ativa”²⁷, “especialização da lei da mente através da qual uma idéia geral ganha o poder de excitar reações”²⁸. Ele distingue hábito de disposição ou instinto (uma “disposição herdada”²⁹) uma vez que hábitos seriam tendências adquiridas “para comportar-se de forma similar sob circunstâncias similares no futuro”³⁰. É importante frisar que o conceito peirceano de hábito não está, necessariamente, ligado a processos conscientes, e muito menos se restringe a seres humanos ou “vivos” (no sentido corriqueiro da palavra): “percebemos que algumas plantas adquirem hábitos. O fluxo da água que prepara um leito de rio está formando um hábito”³¹. E é a partir dessas proposições do autor, que refletiremos sobre a origem dessa tendência a adquirir hábitos como fundamental característica da mente e principal consequência do jogo.

Como pudemos notar nesta breve introdução à arquitetura filosófica de Peirce, seu sistema é, antes de tudo, uma análise da natureza e da gênese dos métodos de pensamento e tem por objetivo levar os resultados desta análise a todas as realizações humanas. Para o estudo dos modos de **ser** e **aparecer** do jogo entre homem e aparelho, encontraremos neste sistema uma espécie de **teoria geral da inferência lógica**, da qual podemos emprestar os fundamentos metodológicos e epistêmicos necessários para realizarmos as considerações que temos por objetivo.

Portanto, Peirce oferece, através de seus estudos sobre Fenomenologia, Lógica, Metafísica e Realismo e a Teoria do *Continuum*, terra fértil para a compreensão e crítica sobre o caráter da liberdade nas relações entre homem e aparelho. Em prestaremos da Lógica o raciocínio abduutivo: raciocínio imagético, poético, diagramático. Fundaremos a partir de uma inferência lógica abduitiva o diagrama que representa o que foi **visto, atentado e apreendido** de um fenômeno, como sugere a Fenomenologia. Este, até então, sem nenhum correlato com o real. Correlato real este, que buscaremos através da Metafísica, uma correlação com o objeto, a realidade. Contudo, a Lógica deve, por consequência dessa arquitetura das ciências, cuidar de verdades positivas, estando assim, sob essa pressuposição, submetida à alteridade fática. Não por outra razão, a relação de dependência entre Lógica e Fenomenologia, como iremos demonstrar a seguir, se consuma da primeira para a segunda.

²⁶ CP 2.170

²⁷ CP 2.643

²⁸ CP 6.145; entenderemos *lei* por um princípio que garante permanência aos objetos, criando regras de conduta que, por sua vez, geram hábitos.

²⁹ Cf. CP 2.170

³⁰ CP 5.487

³¹ CP 5.492

Contudo, Peirce funda uma obra sensível; com isso, promove um casamento refinado entre sentir e pensar; propõe uma conduta de investigação científica equilibrada, com a qual podemos dialogar fundamental e abertamente com o objeto em pesquisa, de modo a **contemplá-lo, atentá-lo e generalizá-lo**; sendo este, o momento em que o espírito, através da Lógica, dialoga com a matéria e vai além da mera representação verbal; pois a Lógica do autor estabelece uma igualdade de direitos entre homem e a natureza – entre sujeito e objeto. Dar continuidade às transformações epistemológicas sugeridas por Flusser, seguindo os preceitos metodológicos de Peirce, é o que tentaremos no decorrer deste texto.

1.2 DA FENOMENOLOGIA: O MUNDO E O JOGO COMO APARÊNCIA

Como apontamos anteriormente, a Fenomenologia de Peirce é uma ciência fundamental que anuncia em si mesma a inscrição do **aparecer** e também do **ser**. No que diz respeito à esta ciência, para Peirce, não tem a menor relevância saber se o que **aparece** é uma sensação, uma presença física ou um pensamento.

Essa ciência, o autor também denomina Farenoscopia (e o fenômeno de *Faneron*), procurando, de certo modo, distingui-la nominalmente de outras Fenomenologias clássicas da filosofia, como as de Kant e Hegel. Em relação ao fenômeno, assim ele se expressa: "Por *faneron* eu entendo o total coletivo de tudo aquilo que está de qualquer modo presente na mente, sem qualquer consideração se isto corresponde a uma coisa real ou não"³².

Parece então que essa ciência considerara como fenômeno tudo aquilo que possa aparecer em nossa consciência sem distinção entre mundos imaginário e real, pois:

O que devemos fazer como estudantes de Fenomenologia é simplesmente abrir nossos olhos mentais, olhar bem para o fenômeno e dizer quais são as características que nele nunca estão ausentes, seja esse fenômeno algo que a experiência externa força sobre nossa atenção, ou seja, o mais selvagem dos sonhos ou a mais abstrata e geral das conclusões da ciência³³.

Contudo, de acordo com essa passagem, torna-se oportuno trazer para o contexto desta pesquisa o que Peirce entende por experiência. "Experiência" nas palavras do autor "é o inteiro resultado cognitivo do viver"³⁴, ou ainda: "experiência é o curso da vida"³⁵.

Assim definir a experiência como resultado cognitivo de nossas vidas, ao nível da Filosofia, faz-la supor capaz de semear conceitos que moldam a conduta humana. A este respeito não é outra a posição de Peirce: "A experiência é a nossa única mestra"³⁶.

³² CP 1.284

³³ CP 1.284; *apud* Ibri, 2001, p. 68

³⁴ CP 1.426; *apud* Ibri, 2001, p. 68

³⁵ CP 7.527; *apud* Ibri, 2001, p. 68

³⁶ CP, 5.50; *apud* Ibri, 1992, p. 5

Afinal, como iniciar a prática dessa ciência, qual o seu método? Como a utilizaremos para a investigação que nos propusemos para este trabalho? Não requerendo modos especiais de observação da experiência, Peirce recomenda alguns requisitos básicos para a pesquisa fenomenológica. Recorramos às palavras do autor:

As faculdades que devemos nos esforçar por reunir para este trabalho são três. A primeira e principal é aquela rara faculdade, a faculdade de ver o que está diante dos olhos, tão como se apresenta sem nenhuma interpretação... Essa é faculdade do artista que vê, por exemplo, as cores aparentes da natureza como elas se apresentam [...]³⁷

Ver o que está diante dos olhos e abster-se de interpretá-la, aparentemente um quesito simples, é em verdade um grande desafio: o de afastar de nosso espírito, por alguns momentos que sejam aquela espécie de intoxicação mediativa que se interpõe entre nós e a pura presentidade do fenômeno.

Ainda:

A segunda faculdade de que devemos nos munir é uma discriminação resoluto que se fixa como um *bulldog* sobre um aspecto específico que estejamos estudando, seguindo-o onde quer que ele possa se esconder e detectando-o sob todos os seus disfarces.

A terceira faculdade de que necessitamos é o poder generalizador do matemático, que produz a fórmula abstrata que compreende a essência mesma da característica sob exame, purificada de todos os acessórios estranhos e irrelevantes³⁸.

A segunda faculdade requerida parece exigir do estudioso uma capacidade de atenção em determinados aspectos do fenômeno. Algo no fenômeno poderá chamar atenção de tal modo que ela deverá ser disponibilizada no tempo, perscrutando esse **algo** em sua possível incidência notável. Por fim, requer-se a capacidade de generalização do matemático, certamente para que a coleta daquela incidência notável apreendida pela segunda faculdade

³⁷ CP, 5.42; *apud* Ibri, 1992, p. 5

³⁸ CP, 5.42; *apud* Ibri, 1992, p. 6

seja representada de algum modo geral, na construção de uma classe de objetos com adequado critério de relevância, típico do pensamento no interior da Matemática³⁹.

As três faculdades requeridas para experienciar os fenômenos podem, assim, ser resumidas como **ver, atentar para e generalizar**⁴⁰, despindo a observação de recursos especiais de cunho mediativo. Ver-se-á, todavia, que essa **generalização**, é propriamente aquela empregada em juízos conjecturais, puramente hipotéticos e de alcance apenas classificatório. Nas palavras do autor, fica evidente esse caráter puramente especulativo da Fenomenologia: “a Fenomenologia deveria antes de ser definida como o estudo do que *parece ser* preferencialmente ao estatuto daquilo que *aparece*”⁴¹.

Partindo então da idéia de uma entidade experienciável, Peirce passa a analisar a natureza essencial da experiência, chegando ao fato de que os fenômenos têm propriedades, fazendo parte de categorias e conclui que possuem, necessariamente, três tipos diferentes de propriedades:

Minha maneira de ver é que há três tipos de ser. Sustento que nós podemos observar diariamente esses elementos seja no que for que estiver a qualquer momento diante da mente, da forma que for. Há o ser da **possibilidade qualitativa positiva**, o ser do **fato atual** e o ser da **lei que governa os fatos no futuro**⁴².

Peirce, então, por meio de uma demonstração lógica, apresenta os métodos ou estágios para uma investigação baseada nas três categorias da experiência: primeiridade, segundidade e terceiridade. A extrema simplicidade destes quesitos pronuncia um dos traços axiais da Filosofia de Peirce – o cotidiano, o imediatamente experienciável, o senso comum assumirá estatuto de pedra bazilar na construção de seu pensamento. Além disto, por fazer da vida o seu laboratório, cujo instrumental são as três faculdades descritas, a Fenomenologia se desenhará como uma ciência que se propõe efetuar um inventário das características no fenômeno, tornando-se uma ciência muito simples de ser praticada.

³⁹ De acordo com Ibri, 1992, Matemática é uma ciência que constrói seus objetos na forma de hipóteses, e delas extrai conseqüências necessárias, sem lidar, com tudo, com questões de fato. (...) a Filosofia é aquele ramo das ciências que examina a experiência cotidiana, buscando afirmar o que sobre ela é verdadeiro.

⁴⁰ De acordo com IBRI, 1992

⁴¹ CP, 2.197; *apud* Ibri, 2001, p. 69

⁴² CP, 2.197; **negritos** nossos.

Poder-se-ia admitir que se trata de uma ciência simples: de fato, assim ela se propõe ser, mercê de seu descompromisso com afirmações categoricamente verdadeiras. Ora, não seria a Abdução justamente aquele modo de argumento lógico que propõe hipóteses, ou seja, que constrói juízos conjecturais, devendo ser, por esta razão, o suporte formal das proposições da Fenomenologia?

Deixando essa questão por hora suspensa, a fim de postergá-la para o próximo sub-capítulo, remetamo-nos, de acordo com Peirce, à observação dos modos de ser da experiência a três categorias universais. Com intuito de maior clareza de exposição, examinemos, de início, no que consiste a Segunda Categoria.

Parece ser evidente que, desde nossa mais precoce experiência de estar no mundo, percebemos que o transcurso deste mesmo mundo não se sujeita à nossa vontade e, muitas vezes, contraria a idéia de que dele fazemos:

Estamos continuamente colidindo com o fato duro (...). Você tem um sentimento de resistência e, ao mesmo tempo, um sentido de esforço. Não pode haver resistência sem esforço; não pode existir esforço sem resistência. Eles são apenas dois modos de descrever a mesma experiência⁴³.

Assim é que no fenômeno surge a idéia de **outro**, de **alter**, de **alteridade**⁴⁴; com ela aparece a idéia de **negação**, a partir da idéia elementar de que as coisas não são o que queremos que sejam nem, tampouco, são estatuídas pelas nossas concepções. A binaridade presente neste **se opor a**, traz consigo a idéia de **segundo em relação a**, constituindo uma experiência direta, não mediatizada. Parece que algo **reage** contra nós, fazendo-nos experimentar uma dualidade bruta.

Partindo de uma idéia de conflito, a Segundidade diz respeito àquelas propriedades que uma entidade possui em função da relação diádica que mantém com outras entidades, ou seja, corresponde à idéia de relação, ação e reação, esforço e resistência. Esta experiência de reação envolvendo negação é adjetivada de **bruta** por Peirce⁴⁵, pois traz de modo direto a força de um segundo, caracterizado por ser **esta coisa e não aquela**. A experiência direta com

⁴³ CP, 1.324; *apud* Ibri, 1992, p. 7

⁴⁴ Ibri, 1992, p. 7; negritos nossos

⁴⁵ Cf. Ibri, 1992.

isto que **não é aquilo** se dá num recorte do espaço e do tempo: **aqui e agora** como algo individual: [...] uma reação tem uma individualidade. Ela acontece apenas uma vez. Se ela é repetida, a repetição é outra ocorrência, não importando quão parecida com a primeira ela possa ser. [Ainda:] uma reação... é um evento individual [...]⁴⁶

Nas palavras de Peirce: “a segunda categoria – o traço seguinte comum a tudo presente à consciência – é o elemento de conflito... Ora, não há resistência onde não existem conflito e ação de força. Por conflito, explico que entendo a ação mutua de duas coisas sem relação com um terceiro ou médium, e sem levar em conta qualquer lei da ação”⁴⁷.

Podemos ilustrar uma experiência **segunda** da seguinte maneira: eu digo – está chovendo lá fora. Então eu abro a janela e verifico que não, não está chovendo. Portanto, o clima reagiu contra a minha consciência e exerceu toda a sua alteridade. Aí, neste momento podemos observar a força do real, o poder de estar **sempre ali**. Sempre a nos esperar – onipresente permanente. Mas deixamos essas questões para mais adiante.

Sob a segunda categoria, também, toda experiência pretérita sob a qual não se tem qualquer poder modificador⁴⁸. Por assim dizer, a experiência pretérita tem estatuto de alteridade para a consciência e exerce sua compulsão sobre a consciência:

Se você queixar ao Passado que ele está errado e não razoável, ele se rirá. Ele não confere a menor importância à Razão. Sua força é força bruta. [Ainda:] ...o passado contém apenas uma certa coleção de casos que ocorreram... o passado realmente age sobre nos precisamente como um objeto existente o faz.

Deste modo, Peirce irá estabelecer, de um lado, uma identidade entre a idéia de homem e a idéia de representação geral; de outro lado, a experiência, no seu matiz de alteridade, configurará o universo da segunda categoria, tornando-se fundamento central para o pensamento: “A idéia de **outro**, de **não**, torna-se o próprio pivô do pensamento. A este elemento eu dou o nome de Segundidade”⁴⁹.

⁴⁶ Ibri, 1992, p. 7

⁴⁷ CP, 2.322

⁴⁸ Ibri, 1992, p. 8

⁴⁹ CP, 1.324; *apud* Ibri, 1992, p. 9

A Segundidade traz, no seu bojo, a idéia de **segundo em relação a** um primeiro. E na idéia de **primeiro** configura-se a categoria que Peirce denomina **primeiridade**. A própria palavra **primeiro** sugere que sob esta categoria não há o **outro**, ou seja, a experiência que a tipifica não traz consigo a alteridade: “A idéia de Primeiro é predominante nas idéias de novidade, vida, **liberdade**. Livre é aquilo que não tem outro atrás de si determinando suas ações...”⁵⁰

Dada a vital importância da **primeiridade**⁵¹ para um fino imbrincamento de toda a Filosofia de Peirce e também da presente pesquisa, procuraremos caracterizar ao máximo esta categoria da experiência, refletindo sobre o caráter da liberdade em um contexto de simetria da relação sujeito-objeto⁵². De fato, a consolidação das categorias fenomênicas pelo autor, no início do século XX, permitiu-lha engendrar definitivamente sua arquitetura das ciências, inter-relacionando-as de modo consistente, estabelecendo, por fim, um elo entre a ciência das aparências – a Fenomenologia, a Lógica e, por conseqüência, também a Metafísica⁵³.

Malgrado o conceito de primeiridade tenha sido concebido por Peirce, “suas raízes já estavam presentes no passado da história da filosofia; particularmente em Schelling...⁵⁴”. Peirce é, confessadamente, um herdeiro de Schelling⁵⁵ – seu conceito de primeiridade, a par de outras heranças schellinguianas encontráveis em seu pensamento, é, de algum modo, inspirada no pensador alemão. De fato, a concepção de Peirce vai adiante, estendendo-se e espalhando-se – como veremos no decorrer deste capítulo – para o mundo externo, sob a forma geral e objetiva do Acaso.

Desta maneira, experienciar o elemento primeiro no fenômeno não se caracteriza por um sentimento de dualidade **forçado** contra a consciência. Apartadas estão, desta categoria, as idéias de **reação, força, conflito, alteridade**. Mas quais são os elementos fenomenicamente primeiro?

⁵⁰ CP, 1.302; *apud* Ibri, 1992, p. 10

⁵¹ Ibri, 2002, p. 46

⁵² Aqui, prepararemos os fundamentos metodológicos e conceituais para compreendermos essa simetria existente no jogo entre mente e matéria – homem e aparelho; bem como o caráter da *liberdade* nessa relação.

⁵³ Ibri, 2002, p. 46

⁵⁴ Ibri, 2008, p. 223; Ibri, em seu texto intitulado *O significado de Primeiridade em Schelling, Schopenhauer e Peirce*, traça as similaridades e diferenças entre esses autores quanto ao conceito de primeiridade, o qual, na realidade, tem seu território teórico comum no velho conceito clássico de *liberdade*. Não por outro motivo avaliamos como sendo justamente possível a utilização do termo “liberdade” com a intenção de significar o que Peirce entende por primeiridade e as experiências que esta categoria classifica.

⁵⁵ Há menções, decisivamente enfáticas, em que Peirce confessa ser grande admirador dos pensamentos de Schelling.

De início, recorramos às palavras do autor:

Entre os *fanerons*, há certas qualidades de sentimentos tais como a cor de magenta, o odor da rosa, o som do silvo de um trem, o sabor do quinino, a qualidade da emoção ao se contemplar uma bela demonstração matemática, a qualidade de sentimento do amor etc⁵⁶.

Este estado de consciência de experienciar uma mera qualidade, como uma cor ou um som, do qual nos fala Peirce, caracteriza-se por ser uma experiência imediata em que não há para esta mesma consciência, fluxo de tempo. Ela é uma consciência que, “por ser o que é sem referência a mais nada, está absolutamente no presente, na sua ruptura com o passado e futuro⁵⁷”.

Por sentimento Peirce entende “um exemplo daquele tipo de consciência que não envolve qualquer análise, comparação ou qualquer processo que seja⁵⁸”. Nesse sentido, Ibri completa nos dizendo que “a incondicionalidade do sentimento com relação ao tempo o distingue de algo factual. Isto faz dele apenas um estado da consciência⁵⁹” e dá voz à Peirce que completa colocando: “Um sentimento, então, não é evento, uma ocorrência, um acontecimento (...) um sentimento é um *estado*, que assim é em sua totalidade, em todo momento de tempo e na medida em que ele dure⁶⁰”.

Este aspecto peculiar de toda qualidade de sentimento faz-la ser como fenômeno, absolutamente primeira. Excluídos os aspectos de factualidade do passado e de intencionalidade para um futuro, a forma lógica desse estado de consciência é a mera **possibilidade**: “Aquela mera qualidade, ou talidade, não é em si mesma uma ocorrência, como o é ver um objeto vermelho; ela é um mero poder-ser⁶¹”.

Aqui já podemos iniciar, sem, contudo, nos precipitar, uma observação de como entenderemos o caráter da liberdade no jogo entre homem e aparelho.

⁵⁶ CP, 1.203; *apud* Ibri, 1992, p. 10

⁵⁷ Ibri, 1992, p. 10

⁵⁸ CP, 1.306

⁵⁹ Ibri, 1992, p. 11

⁶⁰ CP, 1.307; *apud* Ibri, 1992, p. 11

⁶¹ CP, 1.304

Aquela faculdade de ver, requerida como um instrumental para a pesquisa fenomenológica faz-se essencial para experienciar as qualidades do mundo tal qual elas aparecem. Requer-se um modo poético de olhar, sem mediações: “A primeira categoria, então, é Qualidade de Sentimento ou o que quer que seja tal como é, positivamente, e sem relação com mais nada⁶²”.

A idéia de **liberdade** associada à primeira categoria provem deste **caráter incondicionado do fenômeno, de ser o que é por si e para si**, numa consciência imediata que rompe com o tempo. Na condição de ser tal o que é ela é única, sem parte, isolada de qualquer outro, una. Não obstante, há uma diversidade incontável de qualidades de sentimento que, evidentemente não se podem manifestar pelo seu próprio estatuto experiencial, simultaneamente numa mesma consciência. Sob esse aspecto, “é traço típico da primeira categoria” diz Ibri “esta variedade que se expressa pela sua **liberdade** de ser⁶³”: “A liberdade pode apenas se manifestar na variedade e multiplicidade ilimitada e incontrolada⁶⁴”.

Evidencia-se, também, em seu aspecto metodológico, não ser nada mais necessário que abrir os olhos para ver a extraordinária variedade apresentada pela natureza, nas suas formas e cores selvagemmente distribuídas por todos os cantos: “É curioso como certos fatos nos escapam por serem eles tão universais e onipresentes; assim como os antigos imaginavam que a música das esferas não era ouvida por que ela era ouvida todo o tempo⁶⁵”.

Dentre os elementos inventariados no mundo das aparências, a variedade da natureza – e é evidente que este inventário inclui o homem – surgirá como axial para a construção lógica de uma simetria entre mente e matéria⁶⁶. Não será outra a subsunção deste aspecto do fenômeno que não à primeiridade.

Não sei se é logicamente preciso dizer que esta maravilhosa e infinita diversidade e multiplicidade das coisas é um sinal de espontaneidade... Eu diria melhor, é **espontaneidade**. Eu não conheço outro significado que você possa atribuir à espontaneidade senão **novidade, frescor e diversidade**⁶⁷.

⁶² CP, 5.44; *apud* Ibri, 1992, p. 11

⁶³ Ibri, 1992, p. 12

⁶⁴ CP, 1.302; *apud* Ibri, 1992, p. 12

⁶⁵ CP, 1.159; *apud* Ibri, 1992, p. 12

⁶⁶ Ver sub-capítulo 1.4

⁶⁷ CP, 1.160. *negritos meus*. Por vezes, Peirce denomina este elemento livre, típico da Primeiridade, de Originalidade. Ver, por exemplo, CP, 2.85; *apud* Ibri, 2002, p. 49: “O mundo é pleno deste elemento de irresponsável e livre Originalidade”.

Vê-se que o termo **espontaneidade** é definido sob o conceito da primeira categoria, aqui empregado para nomear a variedade apresentada pela natureza.

Um ponto interessante a ser observado é que a multiplicidade exterior apresenta um simultâneo do qual não participa a multiplicidade das qualidades de sentimento, ou seja, cada uma delas tem a sua presentidade em uma consciência, e sua variedade tem por condição de **possibilidade** um inventário posterior que as reúne numa colação.

Tão logo a Fenomenologia evidencia, em sua missão inventariante do universo das aparências, a homogeneidade e a **simetria das categorias** no que respeita aos mundos interno e externo, o autor irá assumir o tratamento lógico que, de fato, pretende dispensar ao significado de **sentimento**.

Sob esse prisma, o recuso à Psicologia por parte de Peirce é tão-somente de contexto fenomênico e não de método⁶⁸.

No seu aspecto interior, veja-se uma passagem exemplar de como o autor funda a primeiridade:

Imagine uma cor de magenta. Agora imagine que todo o resto de sua consciência – memória, pensamento, tudo exceto esse sentimento de magenta, tenha sido eliminado e, com isso, apagado toda possibilidade de comparar a magenta com qualquer outra coisa ou de avaliá-la mais ou menos brilhante. É isso que eu penso ser um pura qualidade sensível. Esta definida potencialidade pode emergir de tal indefinida potencialidade apenas por sua **Primeiridade vital ou espontaneidade**. Eis aqui esta cor magenta. O que originalmente tornou tal qualidade possível? Evidentemente, nada além de ela mesma. **Ela é um primeiro**⁶⁹.

Difícil é este requerido calar da razão. Difícil é esse simples método de observar tal qual o artista – o pintor, o poeta – ou o matemático o fazem.

Em seu aspecto interior, observe-se que o tratamento dado pelo autor é já especulativamente lógico. Admite o **caráter de possibilidade** daquela unidade, afirmando-a originária ou primeira. Nela Peirce atribui este **caráter de potencialidade**, de **possibilidade**, à **espontaneidade** do que é geneticamente **primeiro**.

⁶⁸ De acordo com Ibri, 2002

⁶⁹ CP, 6.198

Retornando ao aspecto externo do fenômeno: é notável, sob aquela tarefa de simetria formal da Fenomenologia, como a **espontaneidade, frescor, diversidade e novidade** aparecem nos fenômenos externos.

Peirce insiste em que este aspecto de diversidade da Natureza, de fato, não nos chama a atenção. Certamente porque, diríamos, a vida cotidiana adentra-nos a buscar o que nos fatos possa ser objeto de juízo lógico, mediando a segundidade do objeto em representações preditivas, de modo que balizemos nossa conduta de acordo com elas. Isso implica que tenhamos, constantemente, a mente inserida no tempo, condição de possibilidade da construção de signos que medeiam nosso agir em relação à alteridade. Ora, esta incidência esmagadoramente maior da razão mediadora em nossas vidas conscientes torna aquela experiência de pura imediação – **primeira** – rara e infrequente, não obstante seja vital para a vivência de uma **liberdade** que o espírito nunca pode fruir quando sob a condicionalidade e autocontrole da razão, da **terceiridade**.

A primeiridade se desenhará como a categoria do original, incondicionado, livre. Liberdade é predicado que, sob a homologia categorial da primeiridade, permeará tanto a Natureza quanto o espírito.

Não se trata mais de situar um homem dotado de livre-arbítrio, para a tarefa angustiada da escolha, em um mundo inscrito na determinação causal, ponto de partida, aliás, congenitamente de estranhamento entre sujeito e objeto, a par de todas as arestas lógicas que um “determinismo ontológico⁷⁰” irá impor ao entendimento das conseqüências práticas da liberdade.

Ao contrário, a aceitação da primeiridade acarretará que a liberdade está simetricamente disposta no homem e na Natureza, e irá requerer um princípio ontológico geral para a diversidade das coisas – o **Acaso**. Como poderemos observar no próximo sub-capítulo, ele será o princípio metafísico fundamental que permitirá “uma das mais brilhantes conjecturas do autor: a origem das leis naturais⁷¹” e, como veremos a origem de um hábito.

⁷⁰ Cf. Santaella, 2004; Ibri, 1992; 2002

⁷¹ Ibri, 2002, p. 50

A hipótese realista de Peirce induzirá à busca no mundo de um correlato categorial do **sentimento**: esse papel está destinado ao **Acaso**.⁷² Unidade e diversidade, simetricamente consideradas, parecem ser então co-originados.

Sob a égide desta **liberdade** comum entre sujeito e objeto, estará, de acordo com Santaella⁷³, toda desconstrução dos determinismos que gerariam incongruências dentro de um sistema metodológico que se pretende realista. Mais que isso, é também importante indicar neste momento, o “evolucionismo que permeia toda a filosofia peirceana⁷⁴”, envolvendo a idéia de crescimento e requerendo a Primeiridade como princípio de **liberdade** e **incondicionalidade**.

Esse evolucionismo, tendo por conseqüência uma dinâmica de vida vetorialmente organizada para o crescimento das mediações naturais como hábitos, faz com que Peirce funde seu Idealismo – teoria que estudaremos mais a diante, ainda neste capítulo.

Mais adiante também, mostraremos a vital importância desses argumentos para uma plena compreensão dos fundamentos da abdução – o argumento originário de criação de novas hipóteses explicativas cujo “caráter sintético se dá sob a **liberdade** da primeiridade, gerando novas formas de terceiridade⁷⁵”; novas formas de mediação: generalização.

A terceira categoria é a idéia daquilo que é tal qual é por ser um Terceiro ou Meio entre um Segundo e seu Primeiro. Isto é o mesmo que dizer que ele é *representação* como um elemento do fenômeno. [Ainda:] *Terceiridade* nada é senão o caráter de um objeto que incorpora a *Qualidade de Estar Entre (Betweeness) ou Mediação* nas suas formas mais simples e rudimentares⁷⁶.

O elemento mediador assim descrito perfaz a terceira e última classe do universo fenomênico: “terceiridade, no sentido da categoria é o mesmo que mediação⁷⁷”.

Representação geral, mediação, pensamento, síntese e cognição estão, assim, sob o mesmo modo de ser fenomênico.

⁷² CP, 8.32; *apud* Ibri, 2002, p. 51

⁷³ Cf. Santaella, 2004, p. 240

⁷⁴ Ibri, 2002, p. 51

⁷⁵ Ibri, 2002, p. 51

⁷⁶ CP, 5.104; *apud* IBRI, 1992, p. 15

⁷⁷ CP, 1.328

A terceiridade, por sua vez, aparecerá como uma categoria de mediação entre a primeira e a segunda. Esse elemento mediador aparecerá entre um primeiro e um segundo. Justamente a faculdade de generalizar será requerida para encontrar no fenômeno seus possíveis elementos gerais.

Recorramos às palavras de Peirce:

Parece, então que as verdadeiras categorias da consciência são: primeira, sentimento, a consciência que pode ser incluída com um instante de tempo, consciência passiva de qualidade, sem reconhecimento ou análise; segunda, consciência de interrupção no campo da consciência, sentido de resistência, de um fato externo, de alguma outra coisa: terceira *consciência sintética, ligação com o tempo, sentido de aprendizagem, pensamento*⁷⁸.

Esta experiência como terceiro modo do fenômeno, traz ao contrario das experiências imediatas de primeiro e segundo, um sentido de fluxo do tempo caracterizado na urdidura do processo de síntese e aprendizagem. Peirce afirma que: “todo fluxo de tempo implica aprendizagem; e toda aprendizagem implica fluxo de tempo”⁷⁹.

Conclui-se assim, que todo fenômeno cognitivo, como apreensão de um terceiro elemento mediador, envolve o fluxo de tempo.

“Parece, também”, completa Ibri, “que a experiência estrutura um vetor direcionado à terceiridade, na sua força compulsiva de **fazer pensar que**, expressa em representações gerais que constituem o pensamento mediativo”⁸⁰.

No que tange à terceira categoria, em relação ao modo de ser da interioridade e da exterioridade, podemos constatar uma indiferenciação genética. Vejamos o seguinte argumento de Ibri: “Sob o ponto de vista interior ela se caracterizou como pensamento mediativo (...) como exterioridade..., pretendendo-se adotar a manutenção da homogeneidade das categorias, necessariamente dever-se-á adotar uma postura **realista**, admitindo universais

⁷⁸ CP, 1.377; *apud* Ibri, 1992, p. 15

⁷⁹ CP, 7.536; *apud* Ibri, 2001, p. 73

⁸⁰ Ibri, 1992, p. 16

como generalidades ontológicas, ou seja, **continua** que subsumem os fatos na forma de leis da natureza”⁸¹.

No impulso lúdico – e assim veremos a partir do próximo capítulo – o homem não experiencia uma liberdade moral *stricto sensu*, mas uma liberdade em meio ao mundo sensível; isto é, o homem experiencia um fenômeno livre, imerso no universo dos fatos, ao contrário de uma liberdade meramente inteligível, conceitual. Nessa experiência há uma continuidade categorial que a caracteriza fundamentalmente⁸².

Munidos com aquelas faculdades de **ver, atentar para e generalizar**, observemos, de outro lado, que a natureza apresenta regularidades em seu comportamento no tempo, a par de toda sua inumerável variedade subsumida à primeira categoria. Contudo, é também verdade, à Fenomenologia, como ciência das aparências, não caberá especular sobre a **realidade** dessas leis – tal é um dos papéis da Metafísica, a terceira ciência da Filosofia.

A Metafísica e a Lógica têm na Fenomenologia a terra fértil onde a consistência lógica poderá ser semeada com sucesso. A segunda, valendo-se daquela indiferenciação categorial entre sujeito e objeto – que procuramos demonstrar neste capítulo – poderá reivindicar para si um caráter essencialmente **dialógico**, no qual a **significação** se distinguirá da **realidade** não em **natureza**, mas em **abrangência**: “ao **lógico realista** caberá supor que há uma infinidade de realidade ainda fora da representação, mas jamais dirá que aquela é estranha a esta e crerá que os arados do tempo e da evolução revolverão o solo fértil e receptivo do signo.”⁸³ Com isso, caberá a presente pesquisa deduzir que há uma realidade – o jogo entre homem e aparelho – ainda fora da representação e que jamais diremos que esta é estranha em relação àquela outra.

Como se vê, o passo dado pela Fenomenologia é enorme; e oferece fundamentação metodológica sólida para a compreensão da simetria existente em relação aos modos de **ser** e **aparecer** nas relações entre sujeito e objeto; jogo entre homem e aparelho.

Mas, em verdade, na Fenomenologia a simetria categorial entre sujeito e objeto, naquela instancia entendida como modos de **aparecer**, já se anuncia, também, como modos de **ser**: o realismo de Peirce lá está em germe em razão de as categorias permearem

⁸¹ IBRI, 2001: 73

⁸² Observaremos mais afundo estes argumentos no segundo capítulo, página 65

⁸³ IBRI, 2001: 74

indiferencialmente os mundos externo e interno, mediante uma ampliação do conceito de *experiência*, estendendo-a a esses dois mundos⁸⁴. Deste modo, ao se admitir esta simetria conseqüentemente se estará admitindo o realismo.

De tudo isso está contida a Fenomenologia de Peirce. E difícil, sem dúvida, é sua prática: em um mesmo espírito devem estar natural e simultaneamente presentes o talento do **poeta**, aquele que sabe como ninguém, contemplar e simplesmente fazê-lo na atemporalidade do puro presente, e também o tirocínio do **cientista**, cuja missão é a descoberta de simetrias e regularidades e, por essa razão, tem a mente adestrada para a temporalidade, para a síntese e generalização que não se faz sem o tempo.

Assim, com a validade destas considerações, antevemo-nos diante do confronto entre elementos gerais e particulares desta pesquisa, na medida em que a generalidade da terceiridade é representação de particulares e mediará a ação futura – ação que se dará num recorte do tempo e do espaço que caracteriza o universo de individuais da segundidade.

Ao aceitar, porém, o convite da experiência para o seu **fazer pensar que** estaremos adentrando o universo cognitivo da Metafísica, ou seja, o universo do pensamento que buscará a realidade subjacente ao fenômeno – em sua especificidade – do jogo entre homem e aparelho, até então com suas categorias inventariadas pela **ciência das aparências**.

⁸⁴ Cf. *CP*, 4.91; *apud* Ibri, 2006, p. 251

1.3 DA LÓGICA E DA METAFÍSICA: O MUNDO E O JOGO COMO REALIDADE

A Fenomenologia, confinada ao universo das aparências, simplesmente escrutinizou os elementos pertinentes a toda experiência, seja de caráter interior ou exterior, indiferenciadamente. O inventário da experiência evidenciou três modos de ser do fenômeno que constituem as categorias de Peirce: a primeira categoria desenhou-se através daquele elemento do fenômeno constituído pelas qualidades de sentimento: meras **possibilidades**, ao nível interior, e pela **diversidade e variedade** das qualidades no mundo, ao nível exterior. A segundidade, por sua vez, trouxe em si a experiência de **alteridade**, a idéia de **outro**, de **força bruta**, caracterizada pela reação do individual **contra** uma consciência primeira, tornando-se o pivô de todo **pensamento**. No pensamento, configura-se a experiência de **mediação** entre um primeiro e um segundo, extensa no tempo por ser geral e por manter um vínculo entre passado e futuro. As **regularidades observadas** no mundo traduzem-se como fenômeno de terceiridade, ao requererem uma consciência no tempo, distintas daquelas consciências que estão sob a **imediatez** da primeira e segunda categorias.

Quanto à especificidade científica desta **ciência das aparências**, Ibri afirma que “o caráter científico atribuído por Peirce à pesquisa fenomenológica deve-se à universalidade pretendida pelas categorias e pelo quesito de que elas podem ser postas à prova por qualquer observador⁸⁵”.

Então é possível questionar: como se faz uma ciência no interior da qual não subjaz uma Lógica? “Esta questão” coloca Ibri, “em mais de uma passagem, é tratada por Peirce, fazendo com que a relação de dependência seja da segunda para primeira, isto é, é a Lógica que irá buscar seus elementos na Fenomenologia e não o contrário⁸⁶”.

Nas palavras de Peirce:

⁸⁵ Ibri, 1992, p. 20

⁸⁶ Ibri, 1992, p. 20

Esta ciência da Fenomenologia, então, deve ser tomada como a base a qual são erigidas as ciências normativas* e, assim sendo, deve requerer nossa primeira atenção.

Esta ciência da Fenomenologia é, na minha visão, a mais primária das ciências positivas. Isto é, ela não é baseada, no que respeita a seus princípios, sobre qualquer outra *ciência positiva*. Por *ciência positiva* considero uma investigação que procura pelo conhecimento positivo, isto é, por aquele conhecimento que pode ser expresso em uma proposição categórica. [Ainda:] A lógica [...] como ciência normativa, deve-se fundar na Fenomenologia.

[...] de fato, os problemas da lógica não podem ser resolvidos sem que se tire vantagem dos ensinamentos da Matemática, da Fenomenologia [...].

Como ciência das aparências, a Fenomenologia nada afirma sobre o que **é** nem sobre o que **deve ser**, prescindindo, por isso, de uma Lógica que valide seus argumentos:

Ela apenas constata e classifica aquilo que está de modo ubíquo diante de toda consciência. Sua natureza é muito mais afeita à Matemática, cujo caráter hipotético não faz apelo ao universo factual... [Ainda:] As afirmações da Matemática não são, ao contrário das da Lógica, sobre quaisquer estados de coisas salvo aqueles que ela problemáticamente engendra para si⁸⁷.

É nesse **desvinculamento com a realidade do mundo** que está a comunhão, a nosso ver, da Fenomenologia com a Matemática, conforme pretende o pensamento peirceano: “A Fenomenologia [...] que se encontra exatamente nas fronteiras da puramente hipotética ciência da matemática, dificilmente faz quaisquer asserções explícitas⁸⁸”.

Nessa distribuição de tarefas, a Fenomenologia é dependente da Matemática e esta, de sua vez, segundo a opinião do autor, é a única ciência que tem uma autonomia de fundamentos, não dependendo de nenhuma outra ciência.

Não temos por objetivo, na presente pesquisa, adentrar à ciência da matemática de Peirce; porém, nos pareceu necessária uma breve explicitação das semelhanças e das relações de dependência que o autor atribuiu entre esta e a Fenomenologia, engendrando um caráter hipotético em ambas, implicando na possibilidade do argumento que a Fenomenologia não pretende concluir **verdadeiramente** nada – assim como a matemática – a não ser que certas

* Lógica, Ética e Estética

⁸⁷ Ibri, 1992, p. 20

⁸⁸ CP, 5.40; *apud* Ibri, 1992, p. 20

aparências são dadas. Convém ainda explicitar, de acordo com Ibri⁸⁹, que o termo **categoria**, não pode ter, no interior da Fenomenologia, tal qual ela se desenhou, a abrangência de modos lógicos, como, por exemplo, **possibilidade e necessidade**, que são desenvolvidos apropriadamente na Lógica e na Metafísica peirceanas: “A concepção de categoria, no universo da Fenomenologia de Peirce, restringe-se a modos de ser das aparências⁹⁰”.

No sub-capítulo anterior, quando falávamos sobre as três faculdades que, segundo Peirce, são requeridas para experienciar os fenômenos, questionamos se não seria a Abdução justamente aquele modo de argumento lógico que propõe hipóteses, ou seja, aquele modo lógico que constrói **juízos conjecturais**, devendo ser, por esta razão, o suporte formal das proposições da Fenomenologia. Temos deste modo uma relação estabelecida entre a **ciência das aparências**: a Fenomenologia, e uma **ciência normativa**: a Lógica; relação esta, de dependência, como demonstrado anteriormente.

Sob este ponto de vista, podemos entender a Fenomenologia como “uma arte do raciocínio⁹¹”, devido esta ser dependente dos métodos da matemática, não obstante a pesquisa fenomenológica não venha adentrar uma investigação sobre seu caráter de verdade. Transitivamente deve-se supor, então, que a natureza das verdades fenomenológicas não é a mesma da Lógica.

Desse modo, a Lógica deve cuidar de verdades positivas, estando, assim, sob essa pressuposição, submetida à **alteridade fática**. Não por outra razão, a relação de dependência entre Lógica e Fenomenologia se consuma da primeira para a segunda, restando, contudo, compreender o que significa o caráter **conjectural** desta ciência: seu caráter de natureza **lógico abductiva**.

A Lógica, de acordo com Peirce, fornece as normas pelas quais cada método de inferência deve ser realizado.

Dada a imensa dificuldade de se discriminar todo fenômeno marcado pela **originalidade e espontaneidade** próprias da primeiridade, e, como consideramos anteriormente, de vital importância, torna-se igualmente penosa a análise da percepção do real e da proposição das primeiras **abduções**.

⁸⁹ Ibri, 1992, p. 21

⁹⁰ Ibri, 1992, p. 21

⁹¹ Ibri, 2001, p. 70

Não querendo, de alguma forma, escapar da explicação de como se dá uma inferência abdudiva e em sua especificidade nesta pesquisa – como se deu a primeira abdução, tentaremos expor e observar esse aspecto do raciocínio lógico e de que maneira tais fenômenos – aqueles marcados pela **originalidade e espontaneidade** puderam ser mais bem detectados.

O conceito de abdução de Peirce foi discutido dentro da teoria dos tipos de inferência ou tipos de raciocínio. Pertence, assim, ao quadro desenhado pelo autor dos vários ramos relacionados à ciência da descoberta, ao nível da crítica, que por sua vez, faz parte, como já mencionamos, da Lógica, um dos ramos das ciências normativas. Cabe à Lógica Crítica⁹² o estudo dos tipos de argumento, raciocínio ou métodos de investigação.

Peirce só chegou ao conceito de abdução depois de 1900, após um longo caminho evolutivo que começara com as formas silogísticas. Antes de 1900, o conceito de hipótese ocupava o lugar da abdução.

Para começarmos a compreender o que Peirce entende por **método abduativo**, vejamos algumas citações que parecem bastante sugestivas para se ter uma idéia do significado central deste conceito:

Todas as idéias da ciência chegam a ela por meio da abdução que consiste em se estudar fatos e se inventar uma teoria para explicá-los.⁹³

É o processo de formação de uma hipótese explicativa. É a única operação lógica que introduz qualquer idéia nova.⁹⁴

A abdução é originária pelo fato de ser o único tipo de argumento que inicia uma idéia nova.⁹⁵

[Ela] cobre todas as operações pelas quais teorias e concepções são engendradas.⁹⁶

Qualquer simples elemento da teoria científica, que está estabelecido hoje, foi devido à abdução.⁹⁷

[As abduções são] as conjecturas espontâneas da razão instintiva.⁹⁸

Embora seja muito pouco estorvada por regras lógicas, ela é uma inferência lógica, afirmando suas conclusões apenas de modo problemático ou conjectural.⁹⁹

⁹² Cf. Santaella, 2004

⁹³ CP 5.145; *apud* Santaella, 2004, p. 102

⁹⁴ CP 5.171; *apud* Santaella, 2004, p. 102

⁹⁵ CP 2.96; *apud* , Santaella, 2004, p. 102

⁹⁶ CP 5.590; *apud* Santaella, 2004, p. 102

⁹⁷ CP 5.172; *apud* Santaella, 2004, p. 103

⁹⁸ CP 6.475; *apud* Santaella, 2004, p. 103

⁹⁹ CP 5.188; *apud* Santaella, 2004, p. 103

Todas essas citações convergem para o caráter originário ou originativo da abdução. De fato, como aponta Santaella¹⁰⁰, no seu núcleo central, ela se refere ao ato criativo de invenção de uma hipótese explicativa, sendo, conseqüentemente, o tipo de raciocínio pelo qual a criatividade se manifesta na ciência e na arte.

É nesta forma lógica que reside à fundação de qualquer espécie de investigação, seja ela teórica, prática ou aplicada na ciência, na academia ou na vida cotidiana.

Em outras palavras: “os argumentos abdutivos formulam sinteticamente explicações tentativas para todas as situações na ciência ou fora dela que, sem eles, permaneceriam como fatos inexplicáveis.¹⁰¹” Ou seja, diante de algo que nos surpreende, a abdução é o método pelo qual brota, engendra-se uma hipótese ou conjectura na tentativa de explicá-lo.

O que faz com que a abdução possua esse poder de trazer o novo? Pensamos que as respostas mais interessantes a esta questão estão presentes nas relações que Peirce estabelece entre razão e instinto, pois nossa capacidade de adivinhar, formular explicações que aparecem para nós como *flashes*, *insights*, estalos, não advêm do nada ou de uma capacidade inata, técnica, que por não conseguirmos explicar, atribuímos a Deus.

Nas palavras do autor: “Nossa faculdade de adivinhação corresponde aos poderes voadores e musicais dos pássaros, isto é, ela é para nós o que estes são para eles: o mais elevado de nossos poderes meramente instintivos”.¹⁰²

O instinto, que o homem compartilha com todos os seres vivos, o faz, ao raciocinar, co-participante nas teias de inter-relações criadas pela natureza e, desta maneira, perfaz o eixo daquela simetria categorial – fundada pela primeiridade – que falamos anteriormente.

Por ser a abdução relativa à primeiridade, como é o *acaso* no que tange a Metafísica, estamos diante, não da certeza absoluta como queria Descartes como sua intuição¹⁰³, mas diante justamente dos mais frágeis e falíveis dos raciocínios humanos. O valor de verdade de uma abdução depende das deduções posteriores àquele primeiro *flash*. A abdução também é contrária à dúvida metódica de Descartes, visto que é fixada em concordância com o

¹⁰⁰ Ver Santaella, 2004, p. 103

¹⁰¹ Santaella, 2004, p. 103

¹⁰² CP 7.48

¹⁰³ Devido a grande complexidade que marca o tema do método anticartesiano de Peirce, não discutiremos as peculiaridades envolvidas nos fundamentos desse pensamento do autor, tema amplamente abordado por Santaella, 2004.

sentimento, o qual não dúvida de nossa capacidade de adivinhar, apesar de todas as evidências em contrário. “Não podemos duvidar em filosofia a respeito do que não duvidamos em nossos corações”, nos diz Peirce¹⁰⁴.

A mente humana, como concebe Peirce, não é, definitivamente, uma ilha no vastíssimo mar natural material da natureza; ela é, antes de tudo, como analisaremos – no próximo sub-capítulo – de acordo com o sinequismo ou Teoria do *Continuum* do autor, uma continuidade da mente da natureza, pois foi dela que desabrochou toda nossa capacidade de pensar e sentir: “Não pode haver qualquer dúvida razoável de que a mente humana, tendo se desenvolvido sob influência das leis da natureza, por esta razão pensa analogamente aos padrões da natureza.¹⁰⁵”

A espécie humana desenvolveu essa faculdade provavelmente no curso do crescimento evolutivo de sua constituição física e mental. Certas uniformidades, certas idéias gerais de ação, certas leis de movimento, operam por todo o universo, e a mente humana, Peirce observou, a mente raciocinante, é um produto dessas leis altamente onipresentes. Sendo parte da natureza, a mente emergiu do mesmo processo evolutivo que perpassa o cosmos. “Há, conseqüentemente, uma conaturalidade entre mente e o cosmos, entre mente e matéria, entre sujeito e objeto; o que significa que o homem tem uma afinidade com a natureza, ambos estão – categorialmente – em sintonia contínua; e o primeiro, possui uma adaptação natural para imaginar abduktivamente, teorias e idéias que traduzem essa simetria.

Como podem mente e matéria entrar em tão plena simetria? Peirce concebia as leis da natureza como **hábitos** que se introjetam no universo. Mente e matéria, para ele, não são mais que dois pólos opostos de um mesmo *continuum*, pois toda matéria possui sempre um grau de atividade mental – por mais cristalizados que estejam seus hábitos.

Por hora, deixaremos a questão, acima colocada, suspensa, para que possamos através da Metafísica de Peirce – ciência que se ocupará de um “inventário categórico dos modos de ser que entretecem a realidade de como o mundo nos aparece¹⁰⁶” –, observar como o autor tornou possível a formulação de tal pergunta.

¹⁰⁴ CP 5.265

¹⁰⁵ CP 7.39

¹⁰⁶ Ibri, 1992, p. 28

Buscar um mundo responsável pelas três instâncias da experiência é buscar um esquema explicativo, uma teoria que combine com esta mesma experiência. Parece, então, que a Metafísica, como “ciência da realidade e não das aparências, deverá ter o procedimento, a estratégia de uma ciência especial¹⁰⁷”.

Ibri completa nos dizendo que “ao modo de uma ciência especial, seus argumentos deverão passar pelo crivo da Lógica [...]”¹⁰⁸, mostrando ser a Metafísica possível desde que fundada na ciência da Lógica.

Nas palavras de Peirce: “De fato, pode ser dito que dificilmente existiu um metafísico de primeira linha que não tenha feito da lógica a pedra basilar da metafísica¹⁰⁹”.

Ainda:

[...] a lógica principia por ser uma ciência positiva; desde que existem algumas coisas em relação às quais o lógico não está livre para supor que elas são ou não são; mas reconhece uma compulsão sobre si para afirmar uma e negar a outra. Assim o lógico é forçado, pela observação positiva, a admitir que existe tal coisa como a dúvida, que algumas proposições são falsas, etc. Mas acompanha esta compulsão uma responsabilidade correspondente de não admitir qualquer coisa que ele não seja forçado a admitir¹¹⁰.

Esta passagem evidencia um elemento de alteridade inerente às próprias concepções peirceanas de Filosofia e Lógica e, pode-se concluir, **deverá** estar presente na “Metafísica como ciência do real¹¹¹”.

O que se entende por **realidade** na Filosofia de Peirce e o que é, especificamente, **a ciência da Metafísica** que pretende fazer do real o seu objeto? Quais são as efetivas contribuições que tal ciência poderá apresentar a presente pesquisa?

A Fenomenologia de Peirce, ao fundar as categorias da experiência pelo exame das meras aparências, acaba configurando uma espécie de convite para a reflexão sobre pontos filosóficos que estarão além de sua competência teórica, associados à construção de uma concepção de **realidade**. De fato, no âmbito da Lógica, no que tange o universo das

¹⁰⁷ Ibri, 1992, p. 21

¹⁰⁸ Ibri, 1992, p. 21

¹⁰⁹ CP, 2.121; *apud* Ibri, 1992, p. 22

¹¹⁰ CP, 3.428; *apud* Ibri, 1992, p. 22

¹¹¹ Ibri, 1992, p. 23

inferências generalizantes – representações evidenciam-se o vetor de determinação de uma representação pelo objeto, numa valorização genética, para a concepção de **continuidade** do quesito de **alteridade** que se anunciara da Fenomenologia, fundante da categoria da segundidade.

Assim, o aspecto relevante da alteridade legado pela Fenomenologia que, por princípio, parece impor uma essencial distinção, de um lado, entre objeto como mera referência interior à expressão da representação. Mas, devemos nos perguntar como o objeto – o **real** – determinada a representação. Devemos analisar também no que consiste essa determinação. Essas breves considerações, que podem ser observadas mais detalhadamente em um texto de Ibri¹¹², conduzem, quase necessariamente, à consideração da Lógica dentro do espectro maior da filosofia de Peirce, a saber, concebendo-a mais ampla que uma teoria dos signos criados pelo homem, incorporando um campo semântico que independeria de nossa humana linguagem.

Deste modo, Peirce propõe um campo de significação fora da linguagem e adentra, então, o território de uma metafísica essencialista ao propor significado como atributo de algo exterior ao humano.

O método **realista** peirceano requer e implica sempre considerá-los referidos a sujeito e objeto, numa hipótese de simetria teórica que é consequência da estrutura de suas categorias. Tal hipótese de simetria é de **forma**, garantindo-se conceber “igualdade de **direitos lógicos** entre homem e mundo¹¹³”, entre sujeito e objeto.

Trata-se agora, então, de buscar aquela simetria categorial, imposta por primeiridade, segundidade e terceiridade, impõe essa indiferença formal entre sujeito e objeto.

Tal método realista – ao contrário das filosofias de cunho nominalista¹¹⁴ –, deve-se, por conseguinte, buscar a possibilidade de um **dizer** que transcende os limites da expressão meramente lingüística, sejam eles verbais ou simbólicos. Um dizer que, evidentemente, possa ser representado em nossa humana linguagem sem que ela lhe funde o **sentido**, ou, vale dizer,

¹¹² Ibri, 2006

¹¹³ Ibri, 2006, p. 249

¹¹⁴ Nos séculos XI e XII, o nominalismo surgiu como uma possível solução à questão da existência dos *universais* – (conceito, idéia ou essência comum a todas as coisas que indicamos pelo mesmo nome) – indagando sobre o tema como sendo algo real, ou antes, um ato simples de nossa mente expresso por um nome. Nesse sentido, o que estava em jogo era saber se os conceitos são realidade ou palavras. Para mais, ver, por exemplo: POLO, 1997; *Nominalismo, Idealismo y Realismo*, Editora EUNSA. Também: Ibri, 1992; capítulo 4.

seu **significado**. Por conseguinte, a linguagem não seria doadora de sentido, mas seu representante.

Retornemos à Fernando Pessoa e lembremos que, por mais que ele feche os olhos, **permanece** a noite sendo noite, a menos que nada de encantador se veja nisto, o poeta poderá ser conduzido a pensar que a noite, como tal, **determina** na sua mente a **representação verdadeira** de que ela é simplesmente noite, abandonando a **falsa representação** que é supor que ela poderia se submeter à sua vontade.

Nesse sentido diz que: “O real é aquilo que **não** é o que eventualmente dele pensamos, mas que permanece **não afetado** pelo que dele possamos pensar¹¹⁵”.

O mundo real objeta. Exerce toda sua alteridade dia após dia. O **real** é dotado daquele fenômeno que reage contra a consciência, contra a nossa humana vontade. Longe de dispor Fernando Pessoa como um mero ilustrador de alguma determinada filosofia, podemos lembrá-lo novamente, no sentido de poder observar essa reação contra a consciência. O **real** é aquilo que **é o que é** independente do que queiramos que seja independente de nossa vontade; é uma experiência segunda como falamos no sub-capítulo anterior, e esta é fundamental para entendermos o que Peirce compreende por **realidade**¹¹⁶.

Esta força, que exerce toda sua alteridade independente do que pensamos dela, é regular: mantém regularidade no plano da existência; é o que permanece. O que é regular e permanece, está sob alguma forma de lei¹¹⁷, por isso permanece e reage contra a consciência.

Como já observamos anteriormente, o **realismo** de Peirce já tinha sua forma metodológica em germe na Fenomenologia; a simetria categorial entre sujeito e objeto, naquela instancia entendida como modos de **aparecer**, já se anuncia, também como modos de *ser*. Observamos também a vital importância da primeiridade – daquele elemento **original, diverso, espontâneo** – para a fundação destes argumentos lógicos por parte do autor.

¹¹⁵ CP, 8.12

¹¹⁶ Peirce, em seu pensamento maduro, dificilmente aceitaria, por exemplo, a afirmação schopenhaueriana de que “*[a]bsolutamente não há quaisquer objetos sem um sujeito: tal é o princípio que condena para todo o sempre o materialismo. Sóis e planetas sem olhos para os verem, sem uma inteligência para conhecê-los são palavras que podem ser ditas, mas que carecem de inteligibilidade [...] o mundo é apenas representação e, portanto, requer o sujeito que conhece como aquilo que fundamenta sua existência.*” SCHOPENHAUER, 1969, p. I, § 7.

¹¹⁷ Devemos lembrar novamente que, na maturidade de seu pensamento, Peirce substitui o termo *lei*, por *continuum*. No próximo sub-capítulo, observaremos o que o autor entende por esta continuidade presente no mundo.

Convido o leitor, portanto a analisar de que forma Peirce chegou a tal **realismo**; de que maneira pôde observar aquela simetria categorial entre os modos de **aparecer e ser**. Vejamos como o autor inventariou as categorias do mundo como ele **deve ser**.

Para tanto, de imediato, traremos à discussão uma questão que auxiliará o leitor na compreensão sobre como pudemos chegar à idéia de uma experiência com a **liberdade** no jogo do homem contra o aparelho. Vejamos:

Que estranha música das esferas sempre estamos ouvindo e, por esta razão, deixamo-la de ouvir? De que nossa experiência está tão saturada que mal nos damos conta?¹¹⁸ Com estas questões, Ibri abre uma discussão sobre a própria pedra de toque da metafísica peirceana: **a conduta humana diante do mundo**. Com isso, Ibri crê que a justa exposição da metafísica de Peirce poderá trazer certa forma, talvez, de desintoxicar, além de nossos olhos, nossos ouvidos, abrindo possibilidades para um melhor entendimento das experiências do homem no jogo **contra** o aparelho. Prossigamos por ora e dando continuidade, nas considerações de Peirce, quanto ao estudo dos aspectos mais gerais da realidade e dos objetos reais, nos quais está presente aquele elemento de **alteridade**¹¹⁹.

[...] realidade é aquele modo de ser em virtude do qual a coisa real é como ela é, sem consideração do que qualquer mente ou qualquer coleção definida de mentes possam representá-la ser. [Ainda:] Os objetos são divididos em ficções, sonhos, etc., de um lado e realidades, de outro. Os primeiros são aqueles que existem apenas porque você, ou eu, ou alguém os imagina; os últimos são aqueles que tem uma existência independente da sua ou da minha mente, ou da de qualquer número de pessoas. O real é aquilo que não é o que eventualmente dele pensamos, mas que permanece não afetado pelo que possamos dele pensar¹²⁰.

Há aqui, dois pontos a realçar. O primeiro deles, já apontado, é o elemento de alteridade que permeia a concepção peirceana de realidade. O outro é que os objetos não reais, constituídos por aquilo que a imaginação ou o inconsciente humano engendra, “não tem força compulsiva para a consciência¹²¹”, ou seja, não há aquele elemento **segundo**, dotado de alteridade. Não há sentido de exterioridade neles, aquele sentido de reação imediatamente

¹¹⁸ Ibri, 1992, p. 25

¹¹⁹ O negrito nas palavras **contra** e **alteridade** é utilizado para indicar uma pressuposição conceitual e metodológica ao tratar, primeiramente do **realismo** em Peirce, para em seguida falarmos sobre o jogo do homem contra o aparelho. Deste modo, o nosso intuito é indicar um fundamento epistêmico do segundo, no primeiro.

¹²⁰ CP, 8.12

¹²¹ Ibri, 1992, p. 26

experienciado e que efetivamente, quando **segundo** para a consciência, persiste e insiste contra ela. “Os objetos reais são **alter**¹²²” e assim permanecem independentes do pensamento que os representa.

Este é o traço, não há dúvida, que tipifica a concepção peirceana de realidade: a segundidade que traz o **outro** como negação. Este é o traço que tipifica o método realista de Peirce: realizar uma investigação, aqui, em sua especificidade – científica –, admitindo no objeto de pesquisa uma relação de alteridade e admitindo o objeto de pesquisa como o próprio **alter**.

Na idéia de realidade, a Segundidade é predominante; pois realidade é aquilo que insiste, forçando seu modo de ser à reconhecimento como alguma *outra coisa* que não a criação da mente¹²³. [e] o que é realidade? Não haveria tal coisa chamada *verdade* a menos que existisse alguma outra coisa que é como é, independentemente de como possamos pensar que seja. Isto é realidade. Contudo a ‘dureza’ do fato reside em sua insistência sobre o percepto, sua insistência inteiramente irracional – *o elemento de segundidade nele presente*. Este é um fator muito importante na realidade¹²⁴.

Estas passagens mostram nitidamente que alteridade é a condição de possibilidade para considerarmos algo verdadeiro.

O elemento de segundidade, implicado na concepção peirceana de realidade, leva-nos à classe de experiência que a Fenomenologia evidenciou sob esta categoria. Da experiência de reação **contra a consciência**, típica da ação de **um segundo sobre o sujeito**, qual o passo metafísico que faz desta categoria de aparências um modo de ser no mundo?

Quais são as categorias metafísicas que, de acordo com Peirce, estabelecem um correlato entre fenômeno e realidade?

Iniciando por aquele elemento **segundo**, assim como no sub-capítulo anterior, vejamos o que Peirce explicita na passagem que se segue:

Embora em toda experiência direta de reação seja um membro do par, atribuímos, ainda, reações a objetos fora de nós. Quando dizemos que uma coisa ‘*existe*’ *queremos significar que ela reage sobre outras coisas*. Evidencia-se que estamos

¹²² Ibri, 1992, p. 26

¹²³ CP, 1.325; *apud* Ibri, 1992, p. 26

¹²⁴ CP, 7.659; *apud* Ibri, 1992, p. 26

transferindo para ela nossa experiência direta de reação, ao dizermos que uma coisa *age* sobre outra¹²⁵.

Metodologicamente, o simples fato de **ver** a interação entre outros individuais – a exemplo: o jogo entre homem e aparelho – não é necessariamente uma experiência da natureza da segundidade. A variedade e diversidade da natureza do jogo podem ser *vistas* no seu caráter dinâmico, ou seja, na multiplicidade de ações e reações que ela expõe à visão, estando à consciência observadora, como analisamos no sub-capítulo anterior, sob o modo de ser fenomenologicamente primeiro. Deste modo, a concepção de **existência** faz-se necessária nesta investigação, sob o ponto de vista não mais fenomenológico, mas sim metafísico, traduzindo-se numa hipótese abdutiva explicativa a partir da experiência direta que revela nosso próprio caráter de individuais.

Recorramos às palavras de Peirce:

O que quer que exista, *ex-sistis*, isto é, realmente age sobre outros existentes, obtém, assim, uma auto-identidade e é definitivamente individual¹²⁶. [Ainda:] O existente é aquilo que reage contra outras coisas¹²⁷. [e também em:] Existência é aquele modo de ser que reside em oposição a outro. Dizer que uma mesa existe é dizer que ela é dura, pesada, opaca, ressonante, ou seja, produz efeitos imediatos sobre os sentidos e, também, que produz efeitos puramente físicos [...]¹²⁸

Sob a ótica do que foi conceituado como existência, o método para investigarmos o jogo entre homem e aparelho não tem a **liberdade** de conformar seus objetos à representação de modo arbitrário e destituído de necessidade com relação à realidade exterior.

Do traço de alteridade presente na concepção de realidade adotada por Peirce, analisamos, necessariamente, a segunda categoria, “na qual se estatuiu a idéia metafísica de existência, que reúne, sob um único conceito, o existir humano a par do existir individual da exterioridade¹²⁹”.

¹²⁵ CP, 1.324; *apud* Ibri, 1992, p. 27

¹²⁶ CP, 5.429; *apud* Ibri, 1992, p. 28

¹²⁷ CP, 8.191; *apud* Ibri, 1992, p. 28

¹²⁸ CP, 1.457; *apud* Ibri, 1992, p. 28

¹²⁹ Ibri, 1992, p. 29

Contudo, devemos lembrar que acompanhando a idéia de realidade estavam dois atributos, a saber: a alteridade e a insistência contra a consciência. Ora, “a apreensão da insistência, pela sua própria natureza, requer um fluxo de tempo, não se caracterizando, assim, este traço da realidade, como uma experiência imediata submetida à segunda categoria.

A insistência, a persistência da realidade contra a consciência, caracteriza uma regularidade que, fenomenologicamente, a coloca sob a terceira categoria, conforme evidenciado no sub-capítulo anterior.

Metodologicamente, isto implica em um intelecto que torne a experiência em vias de investigação, não mais uma experiência imediata, mas uma representação generalizada que reconhece a **relação** entre suas ocorrências. Assim, como experiência, ela perde seu caráter individual, “quando generalizada numa relação que é a tessitura própria de uma representação geral¹³⁰”.

Não é outra coisa que transparece em:

Uma reação é alguma coisa que ocorre “hic et nunc”. Ela ocorre apenas uma vez. Se ela é repetida, isto perfaz duas reações. *Se ela prossegue por algum tempo, ela envolve a terceira categoria...* Uma reação não pode ser generalizada sem perder completamente seu caráter como reação¹³¹.

Assim, a **permanência** de uma reação, de um fenômeno, faz-la descaracterizar-se como tal por se tornar uma regularidade **no tempo**.

É justamente sob essa esse traço característico da realidade que o pensamento como representação mediadora funda a sua condição de possibilidade; ou seja, a generalidade exterior parece ser o fundamento da generalidade do pensamento como representação mediadora. É através desta permanência e regularidade características que o pensamento pode estabelecer relações entre os fenômenos, a fim de criar mediações que os representem.

Requeira-se algo mais como condição de possibilidade para o pensamento; não apenas a reação indicadora da negação do outro, aquela alteridade, mas também sua insistência. A insistência da reação, exigindo uma consciência no tempo que a reconheça regular e, por

¹³⁰ Ibri, 1992, p. 29

¹³¹ CO, 7.532; *apud* Ibri, 1992, p. 30

assim fazê-lo, reconhece comparativamente as reações individuais numa relação de semelhança, parece ser o “fundamento de todo pensamento mediativo, na sua positividade lógica¹³²”.

Podemos, então, dizer que decorre daí a terceira categoria, na sua fundação ontológica e não mais fenomênica apenas. De acordo com Ibri¹³³, o argumento justificativo para o realismo peirceano decorre de uma regra objetiva que subsume os individuais que lhe são correlatos, ou seja, numa regularidade real que se mantém contra uma consciência mediadora.

Sob o comentário de Ibri, o realismo de Peirce pode ser denominado arquitetônico por decorrer de todas as concepções até então, por nós, logicamente expostas: “o mero **poder ser** do fenômeno mediativo tem seu fundamento lógico no **dever ser** da generalidade real. Evidencia-se, assim, o modo como a Lógica, no seu estatuto de ciência normativa e positiva, assenta, no terreno da Filosofia, as fundações que conferem solidez ao edifício metafísico¹³⁴”.

Retornando e frisando: a condição de possibilidade de qualquer cognição é uma generalidade real que a fundamente. O fato de que **sabemos** algo significa que razoavelmente podemos prever o curso da experiência futura¹³⁵”. Saber algo é saber de alguma coisa não existente, mas apenas latente no seu **vir a ser**, ou seja, de caráter **potencial**; como mera **possibilidade**¹³⁶.

Essa previsibilidade, decorrente da cognição que foi somente possível, pela permanência e regularidade dos fenômenos, implica em acreditar que uma, entre todas as possibilidades se determinará no jogo.

Saber de **fato** que uma pedra irá cair, caso eu a abandone a si mesma, é saber de algo que **não** ocorreu¹³⁷.

[...] como posso eu saber o que vai acontecer? Você certamente não pensa que seja por clarividência, como se o evento futuro, por sua reatividade existencial, pudesse me afetar diretamente, como o faz quando o experienciamos, e como um evento passado diretamente me afetaria. Você sabe não haver nada desta natureza no presente caso. Ainda, permanece verdade que eu *sei* que aquela pedra cairá, como

¹³² Ibri, 1992, p. 31

¹³³ Ibri, 1992, p. 32

¹³⁴ Ibri, 1992, p. 32

¹³⁵ Ibri, 1992, p. 34

¹³⁶ No terceiro capítulo observaremos como esses argumentos nos ajudarão a entender as questões sobre **possibilidade**, **probabilidade** e **necessidade**, implícitas no Jogo entre homem e aparelho.

¹³⁷ Ibri, 1992, p. 34

um *fato*, tão logo eu a abandone. Se eu *verdadeiramente sei* alguma coisa, aquilo que sei deve ser real¹³⁸.

A generalidade real é terceiridade na sua condição de categoria da realidade, ou seja, é aquilo que **explica** a experiência de mediação constatada no inventário de aparências da Fenomenologia. A lógica, por sua vez, guia a Metafísica na sua admissão de que entidades gerais são reais, uma vez que, como já observamos, a permanência e regularidade real é condição de possibilidade para a mediação.

Um mundo que não permite que o intelecto generalize é um mundo caótico, constituído por individuais por si e para si.

Onde, por conseguinte, estiver ausente algum princípio de ordem da existência, estará, por consequência, ausente qualquer possibilidade de mediação ou, em outras palavras: “qualquer representação como terceiro está destituída, seja na forma de uma lei real, seja nas manifestações de pensamento, de qualquer condição de possibilidade¹³⁹”.

Sob a concepção de existência admitimos estar toda experiência de reação contra a consciência e toda a reação dos objetos entre si. Sob esta concepção encontramos, anteriormente, com suas raízes já desenhadas na Fenomenologia, a idéia de **outro**, de **alter**, de **negação**, enfim, de **alteridade**.

Ora, realidade, na sua condição de generalidade, é da natureza da representação por inscrever em si a conduta futura da existência; seu carácter é potencial –, um permanente **vir a ser** – existência, ao contrário é ato é a determinação como individual. Como ato subsumido a uma potência ela é particularização de uma generalidade; é o modo como a potência se determina. É o mundo no qual a **mera possibilidade** encontra o espaço para **existir**. Parece possível a partir deste momento a compreensão daquele vetor – indeterminado > determinado.

Existência, então, é um modo especial de realidade que, quaisquer que sejam suas outras características, possui a de ser absolutamente **determinada**¹⁴⁰.

No sub-capítulo anterior, evidenciamos uma classe de experiência subsumida à primeira categoria – a primeiridade – e, até aqui, foram observadas, metafisicamente, na

¹³⁸ CP, 5.94; *apud* Ibri, 1992, p. 34

¹³⁹ Ibri, 1992, p. 35

¹⁴⁰ CP, 6.349; CP, 6.495. Negritos nossos

ordem do dever ser, a segundidade e a terceiridade como a realidade da lei e a determinação da existência. Pois então, qual o espaço ontológico da primeiridade? O que há no mundo para que ele apareça no seu elemento de variedade tal como inventariado na Fenomenologia?

Novamente a lógica conduz a Metafísica à admissão de um princípio de aleatoriedade que produz a variedade constatada fenomenologicamente na natureza, em detrimento de supô-la estritamente regida por leis físicas. “Abre-se assim”, comenta Ibri, “o espaço requerido para a primeiridade ao nível metafísico, ou seja, para um princípio ontológico de **Acaso** que estará sob aquela categoria, uma vez que a própria concepção de lei logicamente impede que ela seja tomada como causa de assimetrias¹⁴¹”.

Da teoria das probabilidades sabe-se que eventos independentes são aqueles que ocorrem sem quaisquer vinculações com os eventos que o antecedem e, de outro lado, sem condicionar o modo de ser daqueles que se lhes seguem. Esta é a própria concepção de distribuição fortuita que nos traz a idéia de **primeiro**, conforme conceituada na Fenomenologia: “**ele não tem outro** que lhe condicione o modo de ser: “**Pois é da natureza do Acaso ser Primeiro e aquilo que é Primeiro é Acaso**; e distribuição fortuita, isto é, completa irregularidade, é a única coisa legítima para explicá-lo, pela ausência de qualquer razão em contrário¹⁴²”.

Conforme os comentários de Ibri¹⁴³, quando denominamos o acaso de “princípio responsável”, não queremos revesti-lo como o atributo de “causa” que é, de modo apropriado, pertinente à idéia de lei. Como **princípio**, ele é um modo de ser correlacionado com a irregularidade e a assimetria atinentes com o que está **imediatamente presente** nos fatos. “Provisoriamente, pode-se tomar a concepção de acaso como o modo de ser de uma distribuição fortuita, a exemplo daquela obtida em qualquer experimento equiprovável, como o é um jogo de dados¹⁴⁴”.

Nesse tipo de jogo não há razão para apostarmos num resultado mais que em outro. Tal crença fundamenta-se no fato de que há independência entre cada um dos resultados, fazendo com que um evento particular não decorra do anterior, nem forneça condições para a

¹⁴¹ Ibri, 1992, p. 37

¹⁴² Ibri, 1992, p. 62

¹⁴³ Ibri, 1992, p. 39

¹⁴⁴ Ibri, 1992, p. 39

definição do próximo¹⁴⁵. A este modo de ser, que confere **liberdade** para o ato de cada particular, denominamos Acaso.

Recorramos às palavras do autor:

Acaso, então, como um **fenômeno objetivo**, é a propriedade de uma distribuição. Suponha-se uma grande coleção consistindo, digamos, de coisas coloridas e coisas brancas. Acaso é a maneira particular de distribuição de cores entre todas as coisas¹⁴⁶.

Como uma **propriedade** de uma distribuição, **acaso**, é alguma coisa geral, desvestida, porém, da necessidade lógica que caracteriza a tessitura de uma lei. Nada faz **necessário** um lance de dados ser aquele e não outro. A única **necessidade** é como veremos no terceiro capítulo, a de um lance se determinar. “Há assim, sob o ponto de vista modal, que se associar as idéias de acaso e possibilidade¹⁴⁷”.

O que é meramente **possível** está de outro lado, associado à idéia de liberdade e **espontaneidade**.

Ainda sobre o aspecto criativo e livre do acaso, Ibri coloca que:

Parece ser evidente que, como “livre pintor das coisas”, o acaso é o que, objetivamente, pode ser subsumido à primeira categoria, pois é de sua natureza ser primeiro. Como um princípio objetivo, ele subsume a diversidade e variedade da natureza, fazendo com que a *segundidade do fato não seja estritamente regida pela terceiridade da lei; a existência possui, assim, um elemento de espontaneidade, conferido pela primeiridade do acaso*¹⁴⁸.

Deste modo, não há razão para pensarmos que todo fenômeno, em todos os seus detalhes mais minuciosos, seja precisamente determinado pela lei. Vemos que há um elemento arbitrário no universo – a saber, sua variedade. Esta **variedade** que observamos no mundo como ele nos aparece, deve de alguma forma ser atribuída à **liberdade**, à **espontaneidade**.

¹⁴⁵ Mais adiante, voltaremos a utilizar o jogo de dados para ilustrar e compreender o princípio de acaso, bem como os princípios de *probabilidade* e de *necessidade*.

¹⁴⁶ CP, 6.74; negrito meu

¹⁴⁷ Ibri, 1992, p. 40

¹⁴⁸ Ibri, 1992, p. 40

Parece que estamos tão acostumados à selvagem distribuição de cores e formas na natureza que ela não nos chama mais a atenção. Estamos tão acostumados a essa variedade que precisamos de algo tão extraordinário – para que seja possível observar essa diversidade – que acabamos por confundir o universo do real com o universo da ficção. Desse modo, expectativa sobre um fato fictício se torna o fator de possibilidade para a experiência com o acaso.

A natureza não é regular. Nenhuma desordem seria menos ordenada que o arranjo existente. (...) a imensa maioria destas relações são fortuitas e irregulares. [Ainda:]... não prestamos atenção às relações irregulares, como se não tivessem interesse para nós, [e] ninguém se surpreende com o fato de que as árvores numa floresta não formam um padrão regular, ou busca qualquer explicação para tal fato...a mera irregularidade, onde nenhuma regularidade definida é esperada, não cria surpresas nem excita qualquer curiosidade¹⁴⁹.

Lembremo-nos que a Fenomenologia subsumiu a concepção de primeiridade toda experiência imediata caracterizada por uma qualidade de sentimento, associada, ao nível da consciência, a uma ruptura interna do sentido de tempo. “A multiplicidade das qualidades de sentimento”, nos diz Ibri, “não pode ser experienciada de modo imediato; a constatação desta multiplicidade e variedade se faz mediatamente enquanto representada e comparada. Sob o ponto de vista exterior, não obstante, multiplicidade e variedade apresentam-se simultaneamente¹⁵⁰”.

A selvagem disposição de cores e formas é apreendida no puro ato de **ver**, **atentando para o primeiro** movimento da música das esferas. Desta maneira, no próximo capítulo, poderemos nos referir à experiência com a **liberdade** existente no jogo do homem contra o aparelho, segundo os argumentos observados imediatamente acima, bem como de acordo com a análise que se segue.

Para Ibri, parece ser licito afirmar que a multiplicidade e variedade observáveis no plano da existência, é resultado dos caprichos do “livre pintor” que denominamos **acaso**, ou seja, é o resultado do modo como as **qualidades** são fixadas nos individuais. Resta, no

¹⁴⁹ CP, 7.189; grifo nosso.

¹⁵⁰ Ibri, 1992, p. 41

entendo, dizer que podemos considerar as **qualidades** como matéria-prima para aquele “livre pintor”: o acaso¹⁵¹.

O acaso, como propriedade de uma distribuição requer a potencialidade de algo a ser distribuído: a qualidade no fato, o que é primeiro no que é segundo. A existência é descontínua; a categoria que possui como uma de suas características - a de ser determinada tem em seu modo de ser o caráter de descontinuar possibilidades. O acaso quebra a continuidade. O acaso é descontínuo por ser aquele que determina uma possibilidade. Ele, contudo, não é um princípio fenomenológico, mas sim metafísico: “O que, por dentro é sentimento; por fora é acaso¹⁵²”.

Podemos dizer desta maneira, que a existência é um composto de ordem e desordem; uniformidade e incoerência; necessidade e **liberdade**.

Portanto, de acordo com Ibri¹⁵³, podemos sintetizar as três categorias ao nível metafísico concebendo-as como **Acaso, Existência e Lei**. São estes os modos de ser que entretencem a realidade de como, segundo Peirce, o mundo nos aparece.

De outro lado, o fundamento ontológico das categorias aventadas acima, se faz evidente quando estudamos o modo com o qual Peirce teceu essas relações. Ao fundar seu Idealismo Objetivo, a partir de uma idéia de **evolução** natural das leis da natureza, o autor se deparou com especulações muito originais e, sem dúvida, brilhantes, onde encontrou argumentos capazes de sustentar suas idéias sobre o sinequismo, ou: teoria do *continuum*.

O Evolucionismo¹⁵⁴ suscitou uma conseqüência notável ao fazer o surgimento das leis se identificar com uma tendência à aquisição de hábitos, o que é, inegavelmente, uma predicado de natureza real.

Assim, a admissão metodológica da objetividade do acaso – acaso objetivo –, não apenas configura como hipótese explicativa para a diversidade observada na natureza, mas também responde à questão sobre a origem das leis e sobre como poderemos entender a origem de um hábito na atividade lúdica do jogo. Desta hipótese decorrem conseqüências

¹⁵¹ De acordo com Ibri, 1992, p. 42

¹⁵² Santaella, 2002, p. 102

¹⁵³ Ibri, 1992, p. 38

¹⁵⁴ Cf. Ibri, 1992

epistemológicas e metafísicas notáveis, a exemplo da questão sobre o caráter mental da matéria, ao se assimilar as leis que a subsumem a hábitos adquiridos no curso do tempo.

Esta questão, juntamente com o conceito axial de *continuum*, considerados a seguir, estruturam um dos pavimentos centrais do método de investigação com o qual estudaremos o objeto em pesquisa.

Parece ser esse o objetivo do próximo sub-capítulo, no qual trataremos precisamente do tema apresentado acima.

1.4 SOBRE O IDEALISMO OBJETIVO E O *CONTINUUM*: INTERFACE ENTRE MENTE E MATÉRIA

Neste momento, discutiremos como a noção peirceana de *continuum* pode dar suporte às suas idéias sobre o sinequismo. De acordo com essas idéias, não há separação ou divisão, mas apenas diferenças de grau, entre a natureza e a cultura, entre o físico e o psíquico, entre sujeito e objeto, mente e matéria, homem e aparelho. A perturbadora afirmação de Peirce de que “a matéria é mente exaurida, hábitos inveterados tornando-se leis físicas” só pode ser apropriadamente compreendida à luz do amplo conceito peirceano de mente e no contexto de sua teoria do *continuum*.

Como pudemos observar anteriormente, Peirce desenvolveu uma gigantesca e instigante classificação das ciências cujos principais ramos se dividem em ciências da descoberta, ciências da revisão e ciências aplicadas. Só as ciências da descoberta lhe interessavam – bem como para a presente pesquisa – pois estas são responsáveis pelo avanço do conhecimento; a saber: Matemática, Filosofia e Ciências Especiais¹⁵⁵. Quanto mais acima estiver na escala, mais abstrata é a ciência, fornecendo seus princípios para as ciências menos abstratas¹⁵⁶. Desta maneira, a Filosofia extrai seus princípios da Matemática, do mesmo modo que as Ciências Especiais extraem seus princípios da Filosofia.

De acordo com Santaella¹⁵⁷, durante muitos anos, os filósofos tenderam a ignorar a lógica peirceana, provavelmente porque esta se coloca distante dos temas tradicionalmente como filosóficos, sendo por isso considerada periférica à filosofia, enquanto os semioticistas, do seu lado, negligenciaram as fundações filosóficas da lógica – ou semiótica – por julgá-las gerais, abstratas e desligadas das preocupações mais práticas da lógica. Felizmente, essa cisão está diminuindo cada vez mais em prol de uma consideração mais justa das relações internas entre as disciplinas filosóficas tais como foram reivindicadas por Peirce. É nessa direção que este nosso trabalho se insere desde o início.

Trataremos aqui sobre os fundamentos que o sinequismo, como *continuidade* entre mente e matéria, pode encontrar na lógica e vice-versa, que por sua vez encontra – assim demonstrado anteriormente – seus fundamentos na Metafísica e esta, na Fenomenologia.

¹⁵⁵ Cf. Santaella, 2007

¹⁵⁶ De acordo com Santaella, 1992; 2004; Ibri, 1992

¹⁵⁷ Santaella, 2007, p. 142

O conceito central na Metafísica de Peirce é o conceito de sinequismo, para o qual o autor chamou atenção como sendo “a doutrina de que a continuidade regula todo o domínio da experiência¹⁵⁸”.

De acordo com o sinequismo”, diz Santaella, “não há nada sobre a atualidade que apenas é. De um lado, a atualidade retém um elemento de acaso arbitrário, em elemento fortuito que predispõe a ser algo distinto daquilo que é. De outro lado, a lei do hábito prescreve que os eventos atuais não podem escapar do governo das leis¹⁵⁹”.

Embora o **acaso** – ou acaso objetivo como estabelecemos – também desempenhe papel fundamental na metafísica peirceana, este entra nela como subsidiário, pois para assegurar à terceiridade sua posição efetiva de comando, Peirce considerou que a primeiridade, aquela categoria de gênese – ou acaso – e a segundidade – ou reação bruta – são irredutíveis à terceiridade, embora sejam ingredientes dela. Entretanto, a regularidade das leis está constantemente sendo violada em algum grau infinitesimal por um princípio de acaso arbitrário.

A teoria peirceana sobre a importância do acaso objetivo foi apropriadamente contrabalanceada pelo papel que os hábitos desempenham na natureza: “Devemos supor”, Peirce dizia,

Um elemento de acaso absoluto, casualidade, espontaneidade, originalidade e *liberdade* na natureza. Devemos supor, além disso, que esse elemento, em um passado remoto, era muito mais proeminente do que agora, e que a conformidade presente quase exata à lei é algo que emergindo gradativamente... Se o universo está, assim, encaminhando-se de um estado de nada mais do que puro acaso para nada mais do que pura determinação pela lei, devemos então supor que há, nas coisas, uma tendência elementar original para adquirir determinadas propriedades, para adquirir hábitos. Esse terceiro elemento mediador entre o acaso, que traz consigo o Primeiro e eventos originais, e a lei que produz seqüências de Segundos. Essa tendência deve, ela mesma, ter evoluído gradativamente; e ela evidentemente tende a se fortalecer.

Com isso, Peirce pôde encontrar sua explicação para o caráter evolutivo de todas as leis, um caráter que deriva de elas serem submetidas ao crescimento e à mudança:

¹⁵⁸ MS 946: 5; *apud* Santaella, 2007, p. 143

¹⁵⁹ Santaella, 2007, p. 148

A tendência a obedecer a leis sempre esteve e sempre continuará crescendo... Essa tendência ela mesma se constitui em uma regularidade e está continuamente crescendo. Quando olhamos para trás, estamos olhando para períodos em que essa tendência era cada vez menos decisiva. Mas sua natureza essencial é crescer. Trata-se de uma tendência generalizante que faz com que as ações no futuro sigam alguma generalização de ações passadas; e essa tendência é algo capaz de generalização similar; assim sendo, ela é alto gerativa. Temos, pois, apenas que supor a mais ínfima semente dela no passado, e esse gérmen estaria fadado a desenvolver-se em um princípio poderoso e sobredeterminante, até que ele supere a si mesmo ao reforçar os hábitos em leis absolutas, regulando a ação de todas as coisas em todos os aspectos num futuro indefinido. De acordo com isso, três elementos são ativos no mundo: primeiro, acaso; segundo, lei e terceiro, aquisição de hábitos. Essa é a adivinhação do segredo da esfinge.

Essa adivinhação sugere que a aquisição de hábito ou **continuidade** seja a ponte, isto é, a mediação entre a possibilidade ou acaso, primeiridade, e atualidade ou lei operativa, segundidade.

O realismo de Peirce, exposto no sub-capítulo anterior, fundado em sua concepção genarelidade-alteridade, não se consuma numa idéia causal do mundo, mas pressupõe um universo dinâmico cujo vetor aponta para o desenvolvimento da mediação natural, urdida na forma de lei, e pela mediação do pensamento cognitivo. Contudo, esses argumentos suscitaram uma conseqüência notável ao fazer o surgimento das leis se identificar com uma tendência à aquisição de hábitos, o que é, inegavelmente, um predicado de natureza real – um **real inteligível**¹⁶⁰. Este predicado, “tipificando uma regra primordial da mente, levou à conjectura sobre uma matriz de substrato **real** para o lado exterior da matéria¹⁶¹”. Desta maneira, parece antecipa-se um idealismo de teor ontológico, objetivo, um idealismo fundado pela metafísica, que faria do “**real inteligível** algo não meramente acidental, mas essencial no mundo¹⁶²”.

Conforme demonstrado nos argumentos sobre a Lógica peirceana, o que **positivamente** pensamos **não depende** do pensamento, como quesito central da concepção realista do mundo: “... aquilo que a **verdade representa** é uma **realidade**. Esta realidade, sendo cognoscível e compreensível, **é da natureza do pensamento**¹⁶³”.

¹⁶⁰ Cf. Ibri, 1992, capítulo 4

¹⁶¹ Ibri, 1992, p. 56

¹⁶² Ibri, 1992, p. 56

¹⁶³ CP, 8.153

“Admitir que o objeto real é da natureza do pensamento, é admiti-lo **geral, alter e inteligível**¹⁶⁴”. Já nossas conhecidas, da exposição do realismo categorial, esta última cláusula é condição para a inteligibilidade deste objeto. Peirce, diz que “tudo aquilo que possamos de qualquer maneira conhecer é puramente mental¹⁶⁵”.

Assim, podemos refletir e dizer que a inteligência só é possível sobre o inteligível. A reflexão sobre a tessitura da realidade revela sua natureza intelectual; a reflexão sobre a tessitura da realidade inerente ao jogo entre homem e aparelho revela sua natureza intelectual, revela o caráter intelectual – mental – do aparelho.

“A conaturalidade entre representação e objeto real”, nos diz Ibri¹⁶⁶, “elimina a barreira entre sujeito e objeto, entre consciência e mundo”. Esta “ausência de fronteiras” já havia sido prenunciada na Fenomenologia: recordemos que o fenômeno sob as três categorias perpassa indiferenciadamente os mundos internos e externos.

Da teoria evolucionista de Peirce, assim como podemos ler minuciosamente em Ibri¹⁶⁷, sabemos ser a gênese das leis, hábitos adquiridos que regram a pluralidade das coisas existentes – as coisas sob a categoria da existência. A aquisição de um hábito, não obstante, traduz-se numa tendência típica do universo mental. Portanto, como aponta Ibri, a chave da relação entre mente e matéria está na admissão de que **se o universo material é provido de hábitos de conduta na forma de leis naturais, há que o conceber como uma forma de mente**. Este é o argumento central para a teoria que Peirce denomina Idealismo Objetivo:

A velha noção dualística de mente e matéria, tão proeminente no cartesianismo, como dois tipos de substância radicalmente diferentes, dificilmente hoje irá encontrar defensores. Rejeitando-a somos levados a alguma forma de hилоzoísmo, e o caso contrário denominado monismo.

¹⁶⁴ Ibri, 1992, p. 56

¹⁶⁵ CP, 8.145

¹⁶⁶ Ibri, 1992, p. 58

¹⁶⁷ Ibri, 1992, capítulo 3

Peirce ainda comenta sobre essa “ausência de fronteiras” e sobre o aspecto mental da matéria: “A única teoria inteligível do universo é a do idealismo objetivo, de que matéria é mente esgotada, hábitos inveterados tornando-se leis físicas¹⁶⁸”.

Sob o ponto de vista lógico, um hábito é uma regra geral de conduta e sua aquisição é um processo de generalização. Contudo, uma lei física é um hábito cristalizado, isto é, segundo a hipótese do Evolucionismo de Peirce, ela é, em si, o resultado de um processo de generalização.

Para Peirce, toda realidade é governada pela lei da mente, quer dizer a lei para adquirir hábitos, desde o mundo puramente físico até a mente humana, com a diferença de que “a mente humana não se submete à lei do mesmo modo rígido com que a matéria se submete¹⁶⁹”. Por isso a matéria é mente tão cerrada em hábitos, tão regular que ela cessa de exibir o mesmo comportamento espontâneo e criativo que é tão abundante na mente.

É nesse contexto que se insere a declaração peirceana de que “a matéria é mente ressecada, congelada, hábitos inveterados tornando-se leis físicas¹⁷⁰”. E também: “a continuidade representa a terceiridade na perfeição¹⁷¹”.

À luz do sinequismo, terceiridade significa continuidade, isto é, terceiridade relacional que implica a inter-relação das três categorias e sua coexistência dentro da terceiridade¹⁷². No contexto metafísico do sinequismo, mente é sinônimo de continuidade; é a tendência do universo para a aquisição de hábitos.

Uma lei é um hábito de ação. A natureza exibe a capacidade de adquirir hábitos. Se a aquisição de hábitos é característico do psíquico e se a natureza tem a tendência de também adquirir hábitos, então podemos sugerir que a natureza também é mente. A matéria também é mente, porém exaurida; evidencia uma conduta dominada por uma terceiridade; mente humana é um exemplo de mente com uma potência de conduta aleatória, criativa, é mente altamente dotada de primeiridade.

¹⁶⁸ CP, 6.24-25; *apud* Ibri, 1992, p. 59

¹⁶⁹ Santaella, 2007, 143

¹⁷⁰ Cf. Santaella, 2007

¹⁷¹ CP, 1.337

¹⁷² Cf. Santaella, 2002

A realidade depende de uma ação mental, conforme seu caráter cognitivo; todavia – como vimos anteriormente – também faz do que é real algo que independe daquilo que possamos pensar que ele seja. Sendo assim, o real só pode ser conhecido por meio do pensamento, da mediação, da inferência, a partir de semelhanças, regularidades de conduta, observadas na natureza e nos seres humanos e suas relações, não obstante toda sua espontaneidade, diversidade e especificidade. É justamente este raciocínio lógico que leva Peirce à conclusão de que a terceira categoria tem como característica central uma lei, um acordo de opiniões, certa ordem.

Essa ordem é produto de uma evolução que tem uma tendência geral para a aquisição de hábitos que engendram regras, ordem na pluralidade das coisas existentes; esse hábito nada mais é do que uma tendência mental, um aspecto de natureza mental, por isso, foi chamada por Peirce, de Lei da mente, e esta, por sua vez, sustenta a evolução de todas as coisas; sustenta a evolução do jogo entre homem e aparelho.

Pudemos notar que, na filosofia de Peirce, mente e matéria estão em mútua relação e que existe uma possibilidade de que os hábitos de conduta, que se encontram na mente, poderão ser encontrados no universo material, na forma de leis naturais, se concebermos que o universo material também é uma forma de mente, ou seja, também pensa: Idealismo Objetivo.

O objetivo axial deste capítulo foi apresentar uma introdução geral ao pensamento de Peirce, assim como evidenciar alguns conceitos chave, como o das categorias fenomenológicas e metafísicas, a Lógica, a teoria do *continuum*, a idéia de continuidade entre mente e matéria, e os argumentos que possibilitem uma amarração que explicita a relação de dependência entre estes. Contudo, tentamos executar toda a explanação necessária para apresentarmos uma análise justa e coerente sobre as vias metodológicas que adotamos para investigarmos o objeto da pesquisa.

Dessa forma, através desses argumentos, deixamos o terreno preparado para, com a lógica – tendo como principal função, a de tornar possível um processo capaz de explicitar algumas questões cruciais da metafísica –, explorarmos as possibilidades de relação entre mente humana e mente matéria, entre homem e aparelho: não há descontinuidade entre mente e matéria; há um *continuum*. Essa continuidade implica naquele vetor do indeterminado > determinado, do contínuo para o descontínuo; é um progressivo do mais livre para o menos livre; um vetor que indica uma evolução categorial de um **primeiro** para um **terceiro**. Um

decréscimo da primeiridade – espontaneidade, acaso – dado o esgotamento da criatividade pelo hábito.

Tais considerações teóricas irão inserir o **realismo** de Peirce – fundado numa correspondência categorial entre mente e matéria – como método essencial que possibilitará uma amplificação do conceito de jogo, necessária à construção das relações pretendidas entre homem e aparelho. Amplificação esta, que implica em um novo jogo entre os mundos interno e externo. Agora – dos argumentos que se seguem – não obstante parcialmente fora da relativa segurança conceitual dada pelo referencialmente inserível no que é dotado de padrão, mas que, por isso mesmo, convida a desfrutar-se como algo que origina dentro de si o germe de uma nova descoberta.

“A metafísica, tal como aqui apresentada, é a única ciência que admite acabamento [...] de modo que nada restará às futuras gerações, exceto a tarefa de ilustrá-la e aplicá-la didaticamente.”

Immanuel Kant. *Crítica da Razão Pura*

“... se tudo é produto do acaso cego, e se tudo leva necessariamente a nada, onde há espaço para a liberdade?”

“O segundo aspecto do acaso é que as leis são leis por pretenderem refletir uma realidade objetiva”

“O substantivo *poder* é a substantivação do nada em seu progresso rumo à realização. O poder total, o poder perfeito é a realidade.”

Vilém Flusser

2 “LIBERDADE É JOGAR CONTRA O APARELHO¹⁷³”

2.1 INTRODUÇÃO AO SEGUNDO CAPÍTULO

Conforme demonstrado anteriormente, nos interessa entender as características essenciais do jogo entre homem e aparelho; procuraremos inventariar e apontar as aberturas para uma experiência com a **liberdade** na vida do jogador – em sua especificidade, no jogo contra o aparelho.

Através do estofo teórico apresentado, utilizando o método de investigação que nos propusemos – seguindo os pensamentos de Peirce – tentaremos apontar as relações categoriais, as relações de alteridade e continuidade existentes no jogo e principalmente as aberturas para uma experiência com **o possível, o espontâneo, a liberdade**. Apontar para essas frestas que possibilitam curtir a primeiridade do jogo; experimentar uma dimensão lúdica – possível – do real, um momento criativo, onde novos caminhos se anunciam e novas possibilidades se apresentam de forma casual.

Desta forma, procuraremos esclarecer os aspectos essenciais do jogador – ser aberto ao elemento de primeiridade no jogo, ser em dimensão lúdica e livre; ser que descobre, mesmo no fato duro, no jogo contra – segundo –, algo sedutor; este jogador cria e também deixa que o elemento puramente primeiro – potencial, livre – crie esse algo sedutor.

Observaremos o pensamento e atividade contínuos que há no jogo; pensamento e atividade que há tanto na mente quanto na matéria, no homem e no aparelho. Falaremos de um aparelho conatural, onde não existe distinção entre sujeito e objeto – o Idealismo Objetivo de Peirce possibilita tal argumento. Assim, entenderemos a matéria como sendo uma forma de mente contaminada pelos hábitos, uma mente quase morta – tem vida, mas uma vida menor do que aquilo que chamamos genuinamente de mente. Mas mesmo essa mente exaurida, permite que dialoguemos **com** e **contra** ela. Mesmo essa mente ressecada possibilita um franco dialogo com as **possibilidades** engendradas nela: o aparelho.

¹⁷³ Flusser (2002, p. 75)

Afinal e, sobretudo, encontra-se aqui a idéia de que o jogo é uma atividade que tem em si mesma seu próprio fim. Como a **eudemonia**, o jogo é um ato ao qual nada falta¹⁷⁴. Essa proximidade do jogo com a finalidade suprema, por um lado, e a analogia possível, por outro, entre o jogo e o ato virtuoso (aquele princípio que determina possibilidades) – pois os dois possuem fins em si mesmos, sendo em um sentido gratuitos e auto-suficientes – serão lembradas por Schiller quando ele reabilita o tema do jogo em Filosofia, nas **Cartas sobre a educação estética do homem**.

No fundo, se o jogo não é digno do interesse do homem é porque se trata de uma atividade menor, em todos os sentidos do termo, ao mesmo tempo sem alcance e pueril: é preciso estar pouco elevado na hierarquia das funções do espírito, ou então estar muito cansado para dedicar a ele seu lazer. Aqui quase não se trata de um objeto digno de ser estudado, nem da preocupação do pensador. Se a Filosofia é um estudo sério – ou pretende ser –, então, nada tem a fazer com o jogo, devendo deixar um domínio tão fútil e não-sábio. A menos que seja questionado **todo o esquema no qual de apóia essa discriminação**, que possamos conceber, por exemplo, que o jogo não se opõe necessariamente ao sério, nem se assimile diretamente aos prazeres e seduções da mente e que, enfim, possamos imaginar que uma atividade que não é propriamente dita, nem bela, nem virtuosa, nem útil – encontrando-se, por tanto, fora das grandes categorias que servem para considerar e classificar o homem em seus pensamentos e conduta – seja, no entanto, necessária para definir o homem e a cultura contemporânea.

É em Vilém Flusser¹⁷⁵ (1920-1991), filósofo tcheco-brasileiro, que todas essas transformações necessárias à reflexão sobre o tema irão encontrar sua determinação e sua

¹⁷⁴ Aristóteles, 1979, p. 507; Sobre esse assunto, observemos que ainda se acha em *Politiques*, VIII, a idéia de que certas atividades, como a musica do ponto de vista do músculo, podem ser compreendidas como antecipações práxicas da finalidade suprema, que é a contemplação.

¹⁷⁵ Filósofo judeu, nascido em Praga, 1920, antiga Tchecoslováquia. A invasão nazista força-o a fugir para o Brasil em 1939, junto com a namorada, Edith Barth. Casa-se com Edith no Rio de Janeiro e vai trabalhar em São Paulo, na pequena indústria do sogro, até perto de 1960, quando passa a se dedicar à filosofia. Leciona na FAAP, no ITA e na USP, ao mesmo tempo que escreve para os jornais *O Estado de S. Paulo* e *Folha de S. Paulo*. Publica primeiro em português e depois em varias línguas, mais de trinta livros. Na verdade escreveu e reescreveu quase todos os seus livros em quatro línguas, e nessa ordem: alemão, português, inglês e francês. Não escrevia em Tcheco. Em 1973 muda-se para Robin, na França, quando passa a publicar na Alemanha e ser reconhecido como filósofo dos novos *media*. Em 1991, volta a Praga para proferir conferencia no instituto Goethe. Ao sair da conferência, morre em acidente de carro. Para mais detalhes biográficos, ver por exemplo: BERNARDO, Gustavo; FINGER, Anke; GULDIN, Rainer. *Vilém Flusser: uma introdução*. São Paulo: Annablume, 2008. Também: FLUSSER, Vilém. *Bodenlos: uma autobiografia filosófica*. São Paulo: Annablume, 2007. (Coleção Comunicações).

formulação em germe. Com um final dramático, em sua **Filosofia da caixa preta**¹⁷⁶, o autor nos mostra quão urgente é essa transformação:

Urge uma filosofia [...] para que a práxis fotográfica seja **conscientizada**. A conscientização de tal práxis é necessária porque, sem ela, jamais captaremos as **aberturas para a liberdade**... Em outros termos: a filosofia da fotografia é necessária por que é reflexão sobre as **possibilidades** de se viver livremente num mundo programado por aparelhos. [Ainda:] Assim vejo a tarefa da filosofia da fotografia: apontar o caminho da *liberdade*.¹⁷⁷

É preciso uma teoria que dê palavra ao fenômeno do jogo. Pois, seguindo o método realista de Peirce, a última palavra é do fato, da experiência, do fenômeno, do objeto, do aparelho – **do jogo contra o aparelho**. Esse é o problema da Lógica de Peirce: o fato, o fenômeno fala; é de mesma natureza da mente humana, é de mesma natureza da linguagem. Nesse sentido, se render ao fenômeno, de acordo com aquelas três faculdades requeridas para presenciá-los: **ver, atentar para e generalizar**, é dar espaço para ele se comunicar; se render ao fenômeno permite esse grande comércio de signos. Esse jogo – entre homem e aparelho – quer nos dizer algo. É justamente isso que tentaremos entender nas próximas páginas.

¹⁷⁶ Flusser, 2002, p. 76; grifos e negritos nossos

¹⁷⁷ Flusser, 1992, p. 76

2.2 DO JOGO

Para observarmos essas questões, para efetivarmos considerações sobre o caráter da liberdade na relação homem contra aparelho, bem como o próprio aparelho contra o homem, escolhemos como ponto de partida e fio condutor dos argumentos, um conceito central: o conceito de jogo.

Quando falamos de jogo no contexto das relações entre homem e aparelho não nos referimos ao comportamento subjetivo, nem ao estado de ânimo daquele que cria ou daquele que desfruta do jogo, mas ao modo de ser da própria experiência e do próprio fenômeno em seu caráter essencialmente **lúdico** e **real**. Falamos de princípios objetivos que fundam leis – **continuidades** – objetivas. Nas análises produzidas ao longo do capítulo anterior, tentamos mostrar como esse princípio, que chamamos de **acaso**, pode dar fundamento à idéia de lei, ou de *continuum*. Tentamos observar justamente como as categorias pensadas por Peirce podem nos ajudar a refletir, no sentido de clarear nossas especulações acerca do objeto em pesquisa. O que está em jogo aqui, não é uma mera esquematização ou paralisação do fenômeno do jogo entre homem e aparelho, mas entender o dinamismo e **continuidade** desse fato em seus modos de **aparecer** e **ser**.

Um dos méritos de Flusser, a nosso ver, foi ter mostrado, de forma convincente, o aspecto sério do jogar como um elemento metafísico, já apontando para uma possível categoria acerca do modo de ser dessa atividade; principalmente quando ele nos fala sobre aquela possibilidade de experimentar a **liberdade** que a seriedade pode trazer. Nesse sentido, antes de analisarmos os argumentos de Flusser sobre essa questão, mostraremos algumas outras teorias que convergem a essa maneira de ver e compreender este fenômeno.

Se o jogo, depois de bem compreendido e colocado em seu lugar justo, não oferece, afinal, para a Filosofia, senão um interesse limitado, o mesmo não ocorre com a Matemática, que descobre na atividade lúdica, a partir do século XVI e, sobretudo no século XVII, um terreno propício para novas análises, que serão de grande fecundidade para posteriores estudos filosóficos. Os que atraem mais a atenção são os jogos nos quais o **acaso** passa a ser considerado por todos como o único verdadeiro critério determinando na estrutura real do

jogo. Conforme Duflo¹⁷⁸, bastante representativa a esse respeito é a classificação dos jogos oferecida por Jean Pontas, onde se distinguem três tipos de jogos:

O primeiro é aquele no qual só o espírito, ou a destreza, tem parte principal, como o xadrez, as damas, a péla, etc.

O segundo consiste unicamente do acaso, como os de dados, do *hoca*, *lansquenet*, *pharaon* e *blanque*.

O terceiro, que é misto, depende, em parte, da engenhosidade e do acaso, como o *piquet*, o *trionphe*, o *trictrac*, etc¹⁷⁹.

Observamos que tal definição convém tanto aos filósofos quanto aos matemáticos que, em certa medida, se satisfazem com ela até os dias atuais. O acaso, critério **determinante**, pode ser ou excluído, ou elemento essencial do jogo, ou seja – é a solução media – mesclada com a determinação técnica dos jogadores. “Durante muito tempo”, diz Duflo, “os matemáticos não se interessavam verdadeiramente a não ser pelo segundo tipo de jogos, e quase não buscarão uma possível formalização para os jogos dos quais é excluído o acaso, sem dúvida a diversidade contida nessa classe, que deve ter-lhes parecido irreduzível em um primeiro momento”. Há um fenômeno paradoxal quando pensamos que foram os jogos de resultado incerto – aqueles sob o julgo do acaso –, os privilegiados em relação aos jogos com resultado certo, em uma época em que a ciência estava, no entanto, bem longe de integrar a noção de acaso à sua concepção de mundo físico – mundo dos fatos. Como aponta Duflo, é verdade que “é do interesse pelos jogos de puro acaso que irá nascer esse ramo da Matemática que se chamará de teoria das probabilidades¹⁸⁰”; como veremos sua aplicação à presente pesquisa, no terceiro capítulo.

O interessante é que aqui se resgata uma nova visão do jogo, concebido como um fenômeno que se origina da engenhosidade humana, merecendo, por isso, a atenção do estudioso. Não se trata mais, portanto de apenas um dado menor, mas de algo que possui interesse por si só. Algumas cartas de Leibniz bem testemunham essa nova concepção do jogo, que tem suas raízes no interesse científico e se reflete na atenção filosófica¹⁸¹. “Seria

¹⁷⁸ Duflo, 1999, p. 23

¹⁷⁹ Duflo, 1999, p. 23; o leitor poderá encontrar nesta página, uma descrição sobre cada um desses jogos.

¹⁸⁰ Duflo, 1999, p. 23

¹⁸¹ Cf. Duflo, 1999, p. 24

desejável que se tivesse um curso inteiro de jogos, tratados matematicamente”, escreveu ele de fato. Não se trata aqui simplesmente de jogos de azar, mas de todos os jogos que o espírito humano pôde inventar. Tal tratado deveria ser total, abrangendo toda a esfera lúdica:

Depois dos jogos que dependem unicamente dos números, vêm aqueles em que ainda entra a situação, como nas damas e sobretudo no xadrez [...]. Depois dos jogos em que entram apenas o número e a situação, virão aqueles em que entra o movimento, como no jogo de bilhar ou no de péla¹⁸².

Por que motivo Leibniz formula esse desejo várias vezes em sua correspondência? Assim como no raciocínio abduativo, pensado por Peirce, essa idéia de Leibniz pode fornecer-nos “ensinamentos preciosos para a arte de inventar”. É essa uma noção central na valorização leibiniziana dos jogos, que se deixa essencialmente descrever como a arte de **criar novas combinações, a partir de elementos preexistentes**. Parece-nos ser essa a questão axial quando se trata do jogar **contra** os aparelhos, no sentido de determinar uma possibilidade e experimentar algo novo, a partir de uma gama de possibilidades pré-inscritas no programa do aparelho.

Nesse sentido, podemos estimar o fenômeno lúdico – o jogo – porque ele é testemunha das capacidades do espírito livre de constrangimentos, oferecendo as melhores condições para observar seu exercício, seus modos de aparecer e ser.

A partir disso, o jogo não é mais considerado como atividade menor e para os menores que não mereceria a atenção do homem de bom senso. Ao contrário, concordando com Duflo, o jogo deve ser estudado porque oferece um espaço privilegiado no qual se exerce a inteligência humana – por ser atividade mental, por duas razões diferentes e complementares:

Por um lado, há o prazer, que é um incentivo formidável: “Os homens são, em geral, mais engenhosos nos divertimentos do que nos negócios sérios e obtêm mais sucesso nas ações que lhes propiciam mais prazer”. Por outro lado e sobretudo, no jogo, o espírito se exerce livremente...¹⁸³

¹⁸² Duflo, 1999, p. 24

¹⁸³ Duflo, 1999, p. 30

Vemos então aparecer certo número de temas que ressurgirão a seguir. O jogo é certamente um mundo fechado, mas merece que a filosofia e a antropologia se demorem nele: encontrarão nele o espírito humano em sua inventividade livre; encontrará no fenômeno lúdico aquela condição de determinar possibilidades sob o julgo do acaso; aquela experiência da determinação de um primeiro, num segundo. De maneira geral, o jogo é uma escola, pois pressupõe e estimula a atenção, aquela faculdade de **atentar para** classificada na Fenomenologia de Peirce; por consequência lógica e contínua, estimula aquele momento terceiro de mediação racional, momento de **generalizar**, qualidade essencial do espírito inventivo que só o é porque é primeiro e porque é espírito atento: é contínuo.

Ora, a experiência da incerteza, da espontaneidade, que constitui boa parte do prazer lúdico, seduz e obriga o indivíduo a generalizar. Porém guardemos essa questão para, neste momento, nos atentarmos àquele tema do jogo como atividade séria, que tem seu fim em si mesmo, pois “aquele que joga sabe por si mesmo que o jogo não é nada mais que um jogo e que se encontra num mundo determinado pela seriedade dos fins¹⁸⁴”. Com essa passagem de Gadamer, daremos início à investigação acerca dos modos de ser do jogo. Com esse raciocínio, podemos dizer que o jogar só cumpre finalidade que lhe é própria quando aquele que joga entra no jogo. Não é a referência que, a partir do jogo, de dentro pra fora, aponta para a seriedade,

É só a seriedade que há no jogo que permite que o jogo seja inteiramente um jogo. Quem não leva a sério o jogo é um desmancha-prazeres. O modo de ser do jogo não permite que quem joga se comporte em relação ao jogo como se fosse um objeto. Aquele que joga sabe muito bem o que é o jogo [...]¹⁸⁵

Assim, nossa pergunta pela natureza do próprio jogo não poderá encontrar nenhuma resposta, se é que a estamos esperando da reflexão subjetiva de quem joga. Em vez disso, perguntamos pelo modo de ser do jogo como tal. O jogo tem natureza própria, independente da consciência daqueles que jogam ou daqueles que o estudam. O jogo é realidade e como tal, independe do que possamos achar ou do que generalizemos sobre ele. Assim, Gadamer esclarece esse ponto nos dizendo que: “O jogo encontra-se também lá, sim, propriamente lá,

¹⁸⁴ Gadamer, 2007, p. 107

¹⁸⁵ Gadamer, 2007, p. 108

onde nenhum ser-para-si da subjetividade limita o horizonte temático e onde não existem sujeitos que se comportam ludicamente¹⁸⁶”. Pois o modo de ser do jogo é lúdico e livre, sem nada anterior a ele que possa determinar sua existência, independente do que possamos pensar sobre isso. Com isso, podemos dizer que o modo de ser do jogo é primeiro, pois é da natureza do jogo ser primeiro e aquilo que é primeiro é acaso.

A realidade do jogo encontra-se sempre num horizonte de futuro de possibilidades desejadas, temidas e, em todo caso, ainda não determinadas pelo jogador. Por isso, ela sempre desperta expectativas que se excluem umas às outras, as quais nem todas podem ser realizadas. É a indefinição e o aspecto de incerteza do futuro que permitem um excesso de expectativas, de tal modo que a realidade acaba ficando necessariamente aquém de nossas expectativas.

Se considerarmos o uso da palavra “jogo” dando preferência ao chamado significado figurado, resultará o seguinte: falamos do jogo das luzes, jogo das ondas, do jogo da peça da máquina no rolamento, do jogo articulado dos membros, do jogo das forças, do jogo das moscas, até mesmo o jogo das palavras. Nisso sempre está implícito o vaivém de um movimento que não se fixa em nenhum alvo, onde termine. A isso corresponde também “o significado originário da palavra ‘jogo’ enquanto dança, que sobrevive em múltiplas formas de palavras (p. ex. na palavra alemã *Spielmann*, menestrel)¹⁸⁷”. O movimento que é jogo não possui nenhum alvo em que termina, mas renova-se em constante repetição:

O movimento de vaivém é obviamente tão central para a determinação da essência do jogo que chega a ser indiferente quem ou o que executa esse movimento. O movimento do jogo como tal também é desprovido de substrato. É o jogo que é jogado ou que se desenrola como jogo; [...] O jogo é a realização do movimento como tal.¹⁸⁸

Huizinga chama a atenção para os seguintes fatos da linguagem: “Em alemão pode-se ‘*ein Spiel treiben*’ (praticar um jogo), e, em holandês, ‘*een spelletje doen*’, mas o verbo que realmente corresponde a isso é o mesmo *Spielen* (jogar). Jogar-se um jogo. Noutras palavras: “para expressar o tipo de atividade de que se trata, tem-se de repetir no verbo o conceito que o

¹⁸⁶ Gadamer, 2007, p. 108

¹⁸⁷ Gadamer, 2007, p. 109

¹⁸⁸ Gadamer, 2007, p. 109; grifos nossos

substantivo contém¹⁸⁹”. Tudo leva a crer que isso significa que a ação tem um caráter tão especial e autônomo que se subtrai às formas habituais de atividade.

Tal estudo teria que submeter-se ao grande princípio que rege, acima de todas as regras e ritmos individuais, o grande mundo do jogo e dos aparelhos: o princípio da repetição. Devemos considerá-lo como a alma do jogo – aquele modo de ser terceiro. Configura-se nesse momento o elemento de permanência, regularidade, ordem: repetição. Onde nada torna o jogador mais feliz do que “outra vez”.

Não é outra a opinião de Benjamin quando o autor, em sua teoria sobre o modo de ser do jogo, nos diz que: “Talvez esteja aqui a raiz mais profunda do duplo sentido dos ‘jogos’ [...]: repetir o mesmo seria seu elemento verdadeiramente comum. Não um “fazer-de-conta-que”, mas um **“fazer-sempre-de-novo”**, a transformação da **experiência comovente em hábito**, esta é a essência do jogo” [Ainda:] Na verdade o jogo não é mais do que a origem de todos os hábitos¹⁹⁰”.

Parece estar clareando a idéia de que o jogo representa uma ordem na qual o vaivém do movimento do jogo se produz como que por si mesmo. Faz parte do jogo o fato de que o movimento não somente não tem finalidade nem intenção, mas também que não exige esforço. Nesse sentido, para Gadamer, “a **estrutura ordenadora do jogo** faz com que o jogador se abandone a si mesmo, dispensando assim da tarefa que perfaz o verdadeiro esforço da existência. É o que aparece também no **impulso espontâneo para a repetição**, que surge no jogador e no **contínuo renovar-se do jogo**, que é o que cunha sua **forma**¹⁹¹”. A partir destes argumentos, podemos nos questionar então, de onde surge aquela nossa inferência abduativa sobre a experiência com a **liberdade** como princípio motor dessa repetição? Não seria essa própria experiência de **liberdade** – que nos passa tão despercebida – o **impulso espontâneo** para essa contínua repetição?

Aqui, faz-se necessário lembrar, em seu aspecto metodológico para observarmos esse princípio, até então descuidado, não ser nada mais necessário que, conforme as três faculdades requeridas pela Fenomenologia de Peirce, **abrir os olhos para ver** a extraordinária variedade apresentada pelo jogo, nas suas “formas e cores” selvagemmente distribuídas por todos os seus fenômenos: “É curioso como certos fatos nos escapam por

¹⁸⁹ Gadamer, 2007, p. 110

¹⁹⁰ Benjamin, 1992, p. 176; negritos nossos

¹⁹¹ Gadamer, 2007, p. 111; negritos nossos

serem eles tão universais e onipresentes; assim como os antigos imaginavam que a música das esferas não era ouvida por que ela era ouvida todo o tempo¹⁹²”.

Tal como o jogo, o hábito entra em nossas vidas e suas formas mais rígidas conservam um restinho de jogo até o fim – seus princípios mais inveterados conservam o elemento primeiro, dotado de primeiridade, acaso: **liberdade**. Sobre essa evolução verificada no jogo entre homem e aparelho – onde tal jogo está sob julgo do acaso, que por sua vez torna-se necessidade – seu caráter de **possibilidade** e **necessidade**, analisaremos no terceiro capítulo.

Flusser também aponta para essa repetição como automação, já com o estatuto de uma possível categoria para entender o que ele mesmo chama de “sociedade pós-industrial”. “A robotização dos gestos humanos já é facilmente constatável” nos diz o autor. Ainda: “Tudo vai se robotizando, isto é, obedece a um ritmo *staccato*. A crítica da cultura começa a descobri-lo. Sua tarefa seria a de indagar até que ponto o universo fotográfico é responsável pelo que está acontecendo¹⁹³”.

Nesse sentido, ainda sobre a natureza de repetição da atividade lúdica, a teoria de Schiller sobre o jogo, tal como expressa nas **Cartas sobre a educação estética do homem**, enraíza-se em uma antropologia que convém estudar. Alguns de seus argumentos auxiliam na compreensão de como esse “impulso espontâneo” se determina no plano da existência, ou seja, ajuda no entendimento de como e porque uma possibilidade é determinada. A noção de *Trieb* e, por consequência, o que Schiller entende por jogo, nos permite investigar esse tema.

A noção de *Trieb* é absolutamente central nas **Cartas sobre a educação estética do homem** porque, por um lado, introduzindo uma dinâmica, ela permite compreender como o desenvolvimento histórico da humanidade devia necessariamente encaminhar-se em direção à acentuação de uma divisão que, todavia, é originária. Por outro lado, expressando essa divisão sob a forma de “tendências”, permite considerar um terceiro termo ideal construído como adição feliz dessas tendências, que nada tem consequentemente de um impulso natural, inato e hereditário. “Essas *Triebe* são, pois, algo bem diferente dos ‘instintos’¹⁹⁴”.

¹⁹² CP, 1.159; *apud* IBRI, 1992, p. 12

¹⁹³ Flusser, 2002, p. 66

¹⁹⁴ Duflo, 1999, p. 70

Toda separação radical é um fracasso quanto ao projeto de homem total, e toda dominação unilateral, que assegura, no entanto, de certa maneira, uma comunicação entre as tendências, o é igualmente. Haveria então um meio de acabar com essa divisão?

2.3 UMA CONCEPÇÃO DE JOGO COMO ATIVIDADE LÚDICA, CONTÍNUA E LIVRE

Como vimos no primeiro capítulo, Peirce funda uma filosofia que propõe justamente uma simetria de direitos entre sujeito e objeto, entre mente humana e mente matéria. Relembrando: o conceito de primeiridade nasce como uma categoria na filosofia de Peirce, um modo de aparecer fenomenológico que é caracterizado pela experiência de unidade entre sujeito e objeto, indiferenciando mundo interior e exterior. Em verdade, esta experiência é de natureza **interior** – ressaltando que, entretanto, **mundo interior** para Peirce não se reduz a **mundo subjetivo** – ou, em outras palavras: interioridade e subjetividade não mantêm relação de equivalência. Esta consequência advém, é preciso ressaltar, de seu realismo metafísico, de seu idealismo objetivo e de sua simetrização das categorias, a saber, de sua validação como categorias fenomenológicas e simultaneamente metafísicas.

Antes mesmo de Peirce, Schiller já havia se preocupado com o fim dessa divisão. Para o filósofo alemão, seria necessário considerar então uma relação de tendências, que instaurasse uma dominação não mais unilateral de uma sobre a outra, mas recíproca, configurando aquela igualdade de direitos que Peirce apresentou posteriormente. Seria preciso instaurar uma relação de reciprocidade, de continuidade. Essa relação, que também em Schiller seria a solução para o problema da divisão do homem, tomaria a forma de uma terceira tendência que, não sendo uma das duas, seria necessariamente o fruto da ação combinada, do concurso das duas. “Essa terceira tendência, Schiller vai chamar de *Spieltrieb*, tendência ao jogo¹⁹⁵”.

Vemos bem agora, o lugar e a função que vem assumir o tema jogo na construção teórica das **Cartas sobre a educação estética do homem** e de todo o decorrente pensamento filosófico sobre este conceito. A **tendência ao jogo** é o nome que tomará a solução ao problema crucial da divisão antropológica, ao passo que em Peirce, como visto no capítulo anterior, é papel designado à teoria do *continuum*.

Contudo, no momento, devemos tentar compreender como intervém essa noção de *Spieltrieb* e de que maneira vem resolver tal problema, antes de descrever as características do jogo assim concebido, tentando mostrar como a função reservada a essa noção age em retorno sobre a compreensão que dela devemos ter. O que é o jogo segundo Schiller e qual a

¹⁹⁵ Duflo, 1999, p. 72

definitiva importância para a noção de jogo e para a compreensão das relações entre homem e aparelho que estamos tentando construir no presente texto?

O jogo é considerado como vetor de harmonia, portanto de equilíbrio, tanto para o físico quanto para o espiritual no homem. O jogo, para Schiller é síntese livre. Não é somente um princípio de unidade, mas revela **empiricamente** capacidades próprias a instaurar uma legalidade no sensível e no passional que não seja sentida como um peso estranho, vexando a vida, mas como uma escolha livre, exaltando-a. “[...] o jogo é o ponto de interseção de uma dupla série de oposições que não se recobrem inteiramente: não há intercambiabilidade dos termos, mas é aí que todos se encontram¹⁹⁶”.

De um lado, há a série que se reagrupará sob a oposição genérica sensibilidade/razão e, de outro, aquela que se chamará de legalidade/**liberdade**. Esse ponto de ligação em que as oposições se extinguem para transformar-se em cooperação harmoniosa, esse jogo no sentido de Schiller, talvez, o compreendamos melhor ainda quando soubermos que “o amor é um de seus numerosos sinônimos¹⁹⁷”. O amor, que não é o assujeitamento da razão à natureza, nem o assujeitamento da natureza à razão¹⁹⁸, é jogo com esse duplo assujeitamento; o homem aí está total, em suma, humano.

Mas assim que esse terceiro interesse nossa inclinação e que tenha ao mesmo tempo adquirido nossa estima, as coerções exercidas tanto pelos sentimentos quanto pela razão desaparecem, e nós começamos a amá-lo, isto é, a jogar simultaneamente com nossa inclinação e com nossa estima.¹⁹⁹

O jogo, conseqüentemente, é o lugar onde o homem é mais completo. O jogo concebido de maneira pura deve segundo Schiller, ter por objeto essencial a beleza da diversidade existente, compreendida como forma viva. Há, entre os dois, sempre a relação:

A beleza que existe na realidade equivale à tendência ao jogo que existe na realidade, mas do mesmo modo o ideal de beleza que a razão constrói impõe o ideal

¹⁹⁶ Duflo, 1999, p. 75

¹⁹⁷ Duflo, 1999, p. 75

¹⁹⁸ Cf. Schiller, 2002, Carta VIII

¹⁹⁹ Schiller, 2002, p. 209; grifos nossos

de uma tendência ao jogo que o homem deve ter presente na mente em todos os seus jogos. [Ainda:] O homem não deve senão jogar com a beleza e não deve jogar senão com a beleza.²⁰⁰

Schiller não deixa de afirmar que o jogo é um sinal essencial de humanidade e também admite totalmente a idéia de que há nos animais e na natureza algo que pode ser chamado de “jogo”. Duflo nos ajuda a compreender esse argumento:

Quando dizemos que o animal joga? Quando, não estando assujeitado à satisfação de uma mera necessidade, desenvolve uma atividade sem finalidade imediata aparente, em um desperdício feliz de suas forças. Ele joga quando o princípio de sua ação não está em uma privação primeira, mas em uma superabundância das forças que conseguem se expressar no jogo, quando há nele um excesso de vida. Schiller chega mesmo a admitir que a natureza joga, ela também, quando as plantas se perdem em múltiplos remos inúteis para sua simples conservação. Há jogo, visto que o gasto que a vida faz dela mesma é um fim em si²⁰¹.

Existe, pois, uma gradação, que leva da natureza ao homem. Da árvore aos ramos inúteis, passamos ao animal e seus movimentos alegres e depois aos jogos da imaginação em que, sem considerações formais, ela se deixa levar pela alegria da mera sucessão de idéias. Esses casos têm um traço em comum: todos são fruto de uma liberação em relação à coerção externa, em relação à alteridade do mundo exterior, e essa é uma característica importante do jogo: a experiência livre – **primeira**.

Para Schiller, o impulso lúdico se exerce acima das necessidades naturais da vida e **independentemente dos interesses práticos**. Devemos concordar com o filósofo. O impulso lúdico é uma manifestação de ordem espiritual, que se apresenta sobre tudo como jogo *estético*. Sua função é conciliar a matéria ao espírito; conciliar o que é presente aos sentidos com a forma, ato do pensamento. O impulso lúdico joga com a beleza da diversidade, que Schiller define como **forma viva**. Essa diversidade surge na convergência do subjetivo com o objetivo, do sentimento com a forma, que esse impulso **determina**. É princípio motor eminentemente livre. O jogo equilibra tanto o rigor das representações abstratas, produzidas pelo pensamento, quanto a imediatidade dos fenômenos existentes. Pode ser o elo justo para o

²⁰⁰ Schiller, 2002, p. 221

²⁰¹ Duflo, 1999, p. 76

ciclo da continuidade. Para Schiller, essa experiência sensível – do mundo dos fatos – acarreta uma consequência importante:

Para evitar mal-entendidos, lembro que a liberdade de que falo não é aquela encontrada necessariamente no homem enquanto inteligência, liberdade esta que não pode ser dada nem tomada; falo daquela que se funda em sua natureza mista. Quando age exclusivamente pela razão, o homem prova uma liberdade da primeira espécie; quando age racionalmente nos limites da matéria e materialmente, sob as leis da razão, prova uma liberdade da segunda espécie. A segunda pode ser explicada somente por uma possibilidade natural da primeira²⁰².

Para nós isso acarreta uma consequência importante: podemos observar um fino correlato categorial entre os momentos **primeiro** e **segundo** acima apontados por Schiller e os momentos *primeiro* e *segundo* observados na Fenomenologia de Peirce ao longo deste texto; especialmente no que tange as idéias de uma experiência com a liberdade como sendo uma relação de continuidade de “momentos”, ou: **uma continuidade categorial do possível para um momento de determinação natural dessa possibilidade.**

Assim, compreendemos esta frase, através da qual Schiller se resume e que deve marcar o fundamento da noção de jogo para a presente pesquisa: O homem não joga senão quando na plena acepção da palavra ele é homem, e não é totalmente homem senão quando joga²⁰³.

Do fato de o modo de ser do jogo encontrar-se tão próximo da forma de movimento da natureza, Gadamer coloca: “é claro que não podemos dizer que os animais também jogam e que a água e a luz só ‘jogam’ em sentido figurado. Antes, deveríamos dizer que também o homem joga. Também o seu jogar é um processo natural [...]”²⁰⁴

Na medida em que existe sem finalidade, sem intenção alguma e inclusive sem esforço, e enquanto um jogo que se renova eternamente, a natureza pode ser observada como um modelo do modo de ser do jogo entre homem e aparelho. Devemos nos **atentar** a ela, buscando uma possível **generalização** basilar para o entendimento dos fenômenos naturais.

²⁰² Schiller, 1995, p. 13

²⁰³ Schiller, 1995, p. 84

²⁰⁴ Gadamer, 2007, p. 111

Esse papel fundamental do vaivém do movimento do jogo esclarece também outra questão analisada por Huizinga²⁰⁵: o caráter lúdico da competição. De acordo com a própria consciência do competidor, o que vale certamente não é que ele jogue. Na competição surge o tenso movimento de vaivém, do qual resulta o vencedor, fazendo assim com que o conjunto seja um jogo. Essa continuidade pertence tão essencialmente ao jogo que em sentido extremo torna impossível um jogar-para-si-somente.

Para que haja jogo não é absolutamente indispensável que **outro** participe efetivamente do jogo, mas é preciso que ali haja um outro elemento com o qual o jogador jogue e que, de si mesmo, responda com um contralance ao lance do jogador. [Ainda:] É assim que o gato que brinca escolhe o rolo de lã porque este também joga com ele; e os jogos com bola são imortais por causa da mobilidade total e **livre** da bola, que também de si mesma **produz surpresas**²⁰⁶.

Onde se trata da atividade humana que se comporta ludicamente, o primado do jogo frente ao **outro**, acaba sendo experienciado pelos próprios jogadores de uma forma muito especial. Assim, por exemplo, podemos dizer que alguém joga com possibilidades ou com planos. É bem nítido o que queremos dizer com isso: o jogador não se fixa tanto em possibilidades como metas sérias. Tem ainda a **liberdade**, o princípio de acaso, que age determinando esta ou aquela possibilidade indiscriminadamente. Por outro lado, esse acaso não está livre de riscos. “O próprio jogo é um risco para o jogador²⁰⁷”. Só se pode jogar levando em conta todas as possibilidades como mera potencialidade do jogo. Isso significa que alguém se engaja ao ponto de permitir que elas o superem e se imponham. O atrativo e a sedução que o jogo exerce sobre o jogador reside exatamente nesse risco e nessa crença – é preciso dar a cada uma das possibilidades um peso e autoridade particular. O jogo só cria uma situação favorável devido à possibilidade de o jogador se colocar a si mesmo em risco.

Dessa análise, destaca-se um traço comum no modo como a natureza do jogo se reflete no comportamento lúdico: “Todo jogar é um ser-jogado. O atrativo do jogo, a fascinação que

²⁰⁵ Huizinga, 2007

²⁰⁶ Gadamer, 2007, p. 112; negritos nossos

²⁰⁷ Gadamer, 2007, p. 112

exerce, reside justamente no fato de que o jogo se assenhora do jogador²⁰⁸, o jogo traz em seu modo de ser, também essa possibilidade. Justamente essas experiências de meras possibilidades, onde toda a determinação possível está sob o julgo do acaso, demonstram que o verdadeiro sujeito do jogo não é o jogador, mas o próprio jogo. “É o jogo que mantém o jogador a caminho, que o enreda no jogo e que o mantém nele²⁰⁹”.

Jogar é, então, fundamentalmente ser jogado, isto é, participar num acontecer que consegue transportar jogadores e espectadores para um espaço próprio: o mundo lúdico que se distingue do mundo cotidiano pelo fato de propor a quem nele participa um horizonte de relações possíveis e inéditas. Aqui reside o fascínio habitualmente ligado à idéia de jogo: o horizonte de possibilidades que ele consegue oferecer à variação imaginativa do indivíduo. Isso porque o jogo tem que ser jogado. Só no seu ser jogado ele existe. Ele precisa de um espaço próprio. O jogo se efetua ao ser jogado, seguindo as próprias regras do jogo, conforme veremos a seguir.

O ser surpreendido significa irritar-se, devido à perda do lugar por ele (jogador) anteriormente dominado. Não é possibilitado ao jogador dominar esse espaço. É como que admitir de antemão que algo se dá no jogo, sobre o que a subjetividade não tem o controle. “É o jogo que mantém o jogador a caminho, que o enreda no jogo, e que o mantém em jogo²¹⁰”. Cabe ao jogador manter a abertura para o jogo, seguindo suas regras.

A tensão surge na relação entre o interior do jogo e o ambiente em que está sendo jogado. Uma vez participando dele, estamos submissos às suas regras. Portanto, é condição, para que o jogo se efetive como tal, que não sejam burladas suas regras, o que seria a tentativa de dominar o próprio jogo e esquecer do oponente – o outro. O próprio jogo exerce sua alteridade no ser jogado.

Parece que o jogo não tem um sujeito capaz de dominá-lo. O sujeito do jogo é o próprio jogo. O jogo **está** para ser jogado. Os jogadores estão sendo quase que absorvidos, isto é, participam enquanto contribuintes da possibilidade do jogo.

²⁰⁸ Gadamer, 2007, p. 112

²⁰⁹ Gadamer, 2007, p. 112

²¹⁰ Gadamer, 2007, 113

Para Flusser, o caráter competitivo, esse jogo **contra** os aparelhos é o ponto a partir do qual a existência humana vai abandonando a estrutura do deslizamento linear, próprio dos textos, para assumir a “estrutura de saltar quântico²¹¹”, próprio dos aparelhos:

Querer definir aparelhos é querer elaborar categorias apropriadas à cultura pós-industrial que está surgindo. Se considerarmos o aparelho fotográfico sob tal prisma, constataremos que o *estar programado* é que o caracteriza. As superfícies simbólicas que produz estão, de alguma forma, inscritas previamente (“programadas”, “pré-inscritas”) por aqueles que o produziram. [Ainda:] O número de potencialidades é grande, mas limitado: é a soma de todas as fotografias fotografáveis por este aparelho. A cada nova fotografia realizada, diminui o número de realizações: o programa vai se esgotando e o universo fotográfico vai se realizando. O fotógrafo age em prol do esgotamento do programa [...] Já que o programa é muito “rico”, o fotógrafo se esforça por descobrir potencialidades ignoradas²¹².

Há, sem dúvida, nesse jogo do homem **contra** o aparelho, no empenho lúdico do esgotamento das possibilidades pré-inscritas no **programa**, como nos diz Flusser²¹³, uma probabilidade que resulta de um maior número de acasos favoráveis; e, à medida que aumenta essa superioridade numérica, ultrapassando os acasos contrários, ou seja: as meras possibilidades indeterminadas, a probabilidade aumenta em proporção e engendra um grau superior de crença ou assentimento relativo à determinação dessas possibilidades contidas no **programa** do aparelho. Partimos para esta análise, de acordo com a observação de Flusser, sob um plano de **possibilidades finitas**²¹⁴. Exemplo: se um dado fosse marcado com um determinado algarismo ou número de pintas em quatro de suas faces e com outro algarismo ou número de pintas nas duas faces restantes, seria mais **provável** voltar-se para cima uma das primeiras que das segundas; mas, se tivesse mil faces marcadas do mesmo modo e apenas uma diferente das outras, a probabilidade seria muito maior, e mais firme e segura a nossa crença ou expectativa na determinação do fenômeno.

²¹¹ Flusser, 2002, p. 67

²¹² Flusser, 2002, p. 23

²¹³ Cf. Flusser, 2002, p. 27

²¹⁴ De acordo com Flusser, 2002, p. 23

O número de potencialidade é grande, mas limitado [...] A cada fotografia realizada, diminui o número de potencialidades, aumentando o número de realizações: o programa vai se esgotando [...] ²¹⁵

Não obstante as possibilidades sejam grandes, são finitas e o jogador joga contra: age em prol do esgotamento das possibilidades pré-inscritas no programa. Ainda nesse sentido, Flusser nos diz que “para funcionar o aparelho precisa de programa ‘rico’. Se fosse ‘pobre’, o funcionário o esgotaria, e isto seria o fim do jogo ²¹⁶”. As possibilidades contidas no programa do aparelho devem exceder à capacidade do jogador para esgotá-las. O jogador deve manipular o aparelho, olhar de fato para dentro e através dele, a fim de descobrir e experienciar a determinação de novas possibilidades: essa atividade configura o jogo. “Seu interesse está no aparelho e o mundo lá fora só interessa em função do programa. Não está empenhado em modificar o mundo, mas em obrigar o aparelho a revelar suas potencialidades ²¹⁷”. O jogador não trabalha com o aparelho, mas **joga contra** ele.

Talvez esse processo mental ou raciocinativo pareça trivial, mas para quem o considera mais a fundo ele pode dar margem a interessantes especulações. Passamos deste modo, a considerar como igualmente **provável** o voltar-se de qualquer uma das faces para cima. E nos parece que está nesta operação a verdadeira natureza da **liberdade**, ou do acaso: tornar perfeitamente iguais e equiprováveis a determinação de qualquer possibilidade pré-inscrita no **programa** do aparelho. Aqui consiste a pressuposição da necessidade. A determinação de toda e qualquer possibilidade se dá ao acaso e, como observaremos no terceiro capítulo, por necessidade, num empenho lúdico – por parte de quem joga contra o aparelho – para descobrir possibilidades ignoradas.

Embora dando preferência ao mais usual e acreditando na determinação de uma **possibilidade**, não devemos esquecer todas as outras: é preciso dar a cada uma delas, como já mencionado, um peso e autoridade particular, conforme haja mostrado e experienciado com frequência no passado. Talvez seja este também, um importante aspecto do modo de ser do jogo entre homem e aparelho: este eterno retorno num empenho lúdico, contínuo e repetitivo para a realização do objetivo: esgotar as **possibilidades**. “Aparelho é brinquedo e não instrumento no sentido tradicional. E o homem que o manipula não é trabalhador, mas jogador, não mais *homo faber*, mas *homo ludens*. E tal homem não brinca **com** seu brinquedo,

²¹⁵ Flusser, 2002, p. 23

²¹⁶ Flusser, 2002, p. 24

²¹⁷ Flusser, 2002, p. 23

mas *contra* ele. Procura esgotar-lhe o programa²¹⁸». Desta maneira, aparelho implica em automação e jogo. Esse jogo do homem contra o aparelho implica em princípios, a saber: **possibilidade, probabilidade e necessidade**²¹⁹, pois são inerentes ao modo de ser desse jogo.

²¹⁸ Flusser, 2002 p. 23 – 24

²¹⁹ Analisaremos esses princípios mais adiante, ainda neste capítulo

2.4 DO APARELHO

Antes de qualquer coisa, é preciso haver acordo sobre o significado de **aparelho**, já que, na história da filosofia anterior à Flusser, não há consenso para este termo. Remontando um gosto muito peculiar do autor acerca do estudo etimológico, a palavra latina *apparatus* deriva dos verbos *adparare* e *praeparare*. O primeiro indica prontidão para algo; o segundo, disponibilidade em prol de algo. O primeiro verbo implica o estar à espreita para saltar à espera de algo. Esse caráter animal feroz prestes a lançar-se, implícito na raiz do termo, deve ser mantido ao tratar-se de aparelhos²²⁰.

Sem duvidamente, a etimologia não basta para definirmos aparelhos. Deve-se perguntar, antes de qualquer coisa, por sua posição real: ontológica. Como aponta Flusser, “trata-se de objetos produzidos, isto é, objetos trazidos da natureza para o homem” [Ainda:] “O conjunto de objetos produzidos perfaz a cultura²²¹”. O aparelho está contido no real, mas também determina esse real. Flusser, todavia, tem um sistema sofisticado que nos possibilita distinguir aparelho de máquina. Tentaremos construir essas idéias a seguir.

Em nosso entendimento – a partir dos argumentos de Flusser²²² – aparelho não é máquina. A máquina, historicamente, condiciona o homem ao trabalho, por organizar o espaço para que este funcione ao redor dela, como em uma linha de produção, onde os operários estão todos posicionados em função das máquinas. Já aparelho, é extensão da mente humana, estando imediatamente ao redor do corpo, e não reorganizando o corpo para que este funcione em função dele, aparelho. As máquinas trabalham, os aparelhos permitem o jogo. O homem se emancipou do trabalho para poder escolher e decidir, sendo esse jogo, pura brincadeira intelectual. Nesse sentido, o arquetípico aparelho que é o aparelho de fotografar nada mais é do que a materialização de uma generalização: “Pode-se perfeitamente supor que todos os traços possíveis dos aparelhos já estão prefigurados no aparelho fotográfico, aparentemente tão inócuo e ‘primitivo’²²³”.

Gostaríamos de levantar a questão relativa a esta terminologia, mas, sobretudo, ponderar o lugar da expressão “**liberdade** é jogar contra o aparelho” que gostaríamos de

²²⁰ Cf. Flusser, 2002, p. 19

²²¹ Flusser, 2002, p. 19

²²² Cf. Flusser, 2002; 2008

²²³ Flusser, 2002, p. 19

emprestar aqui para designar o que podemos chamar a função metafísica do aparelho. Pois se o mundo pós-histórico é determinado por aparelhos – e também os determina –, nos parece que a expressão “máquina” tomada como contradição do trabalho que engloba o mundo anteriormente por ele englobado, não pode ser mais a que melhor explica essa função do aparelho. Aparelho não “aparelha” o real – no sentido de representá-lo –, ele o possibilita e é possibilitado por ele – no sentido de determiná-lo, no sentido de tornar meras **possibilidades reais, fenômenos reais** –, como vimos no capítulo anterior, duas instâncias diferentes classificadas segundo as categorias da experiência. Neste ponto, para sustentar a idéia de que aparelho não “aparelha” o real, é preciso lembrar que:

[...] realidade é aquele modo de ser em virtude do qual a coisa real é como ela é, sem consideração do que qualquer mente ou qualquer coleção definida de mentes possam representá-la ser. [Ainda:] O real é aquilo que não é o que eventualmente dele pensamos, mas que permanece não afetado pelo que possamos dele pensar²²⁴.

Assim sendo, aparelho é sistema. E como sistema, não pode ser observado, em última análise, como uma máquina. Dizer e defender, portanto, que o aparelho é máquina, nos serviria apenas para atrapalhar as sérias definições de Flusser. Dedicamos esse tempo, para pensar, a partir dos textos do filósofo, o estatuto do aparelho como outro que, assim como o homem, joga, possibilita e determina o *continuum* entre mente e matéria bem como, com excelência, o modo de ser do homem e da cultura²²⁵.

Aparelhos são objetos do mundo pós-industrial, para o qual ainda não dispomos de categorias adequadas.

A categoria fundamental do terreno industrial (e também do pré-industrial) é o trabalho. Instrumentos trabalham. Arrancam objetos da natureza e os informam. Aparelhos não trabalham. Sua intenção não é a de modificar o mundo. Visam modificar a vida dos homens. De maneira que os aparelhos não são instrumentos no significado tradicional do termo.²²⁶

²²⁴ CP, 8.12

²²⁵ Neste trecho, estabelecemos um diálogo com Tiburi, 2008

²²⁶ Flusser, 2002, p. 22

Aquele que joga não trabalha e tem pouco sentido chamá-lo de “funcionário”. Já que, atualmente, a maioria dos homens está empenhada – mesmo que não ludicamente – em aparelhos, não tem sentido falar-se em funcionário ou trabalhador. Devemos repensar nossas categorias, se quisermos produzir uma crítica da nossa cultura. “Querer definir aparelhos” diz Flusser, “é querer elaborar categorias apropriadas à cultura pós-industrial que está surgindo²²⁷”.

Se considerarmos o aparelho sob tal prisma, observaremos que o **estar programado** é o que o caracteriza. Os fenômenos que possibilita estão de alguma forma, inscritos previamente (“programadas”, “pré-inscritas”) por aqueles que propriamente o programam: aquele que joga, o jogador. Esses fenômenos são determinações de possibilidades pré-inscritas no programa do aparelho. Neste momento, torna-se importante lembrar uma passagem:

O número de potencialidades é grande, mas limitado: é a soma de todas as fotografias fotografáveis por este aparelho. A cada nova fotografia realizada, diminui o número de realizações: o programa vai se esgotando e o universo fotográfico vai se realizando. O fotógrafo age em prol do esgotamento do programa [...] Já que o programa é muito “rico”, o fotógrafo se esforça por descobrir potencialidades ignoradas²²⁸.

As possibilidades inscritas no programa do aparelho devem exceder à capacidade do jogador para esgotá-las. O jogador deve manipular o aparelho, olhar de fato para dentro e através dele, a fim de descobrir e experienciar a determinação de novas possibilidades: essa atividade configura o movimento do jogo.

Flusser diz que um sistema assim tão complexo é jamais penetrado totalmente e pode chamar-se **caixa preta**. Não fosse o aparelho, uma caixa preta, de nada serviria ao jogo: seria jogo infantil, monótono. A **pretidão** da caixa é seu desafio, constitui o caráter de competição do jogo – como mencionado anteriormente –, porque embora o homem que joga “se perde em sua barriga preta²²⁹”, consegue, curiosamente, dominá-la. Dominar o aparelho significa saber o que se passa no interior da caixa. “Pelo domínio do *input* e do *output*, o fotógrafo domina o

²²⁷ Flusser, 2002, p. 23

²²⁸ Flusser, 2002, p. 23

²²⁹ Flusser, 2002, p. 24

aparelho [...] ²³⁰” e por esse domínio dos processos no interior da caixa, por conhecer os lados interno e externo do jogo, por conhecer seus modos de ser e aparecer, não é por ele dominado. Tal amálgama de competição – jogador no empenho lúdico de esgotar as possibilidades inscritas no aparelho e aparelho também em empenho lúdico de se complexificar diante do jogador – caracteriza todo o funcionamento de aparelhos e do jogo.

Deste modo, Flusser nos diz que “funcionar é permutar símbolos programados”, ou seja, o jogo funciona a partir da programação e reprogramação das possibilidades pré-inscritas no programa do aparelho. O homem que joga deve brincar com as possibilidades que o aparelho oferece, pois eles, os aparelhos “emancipam o homem do trabalho, liberando-o para o jogo²³¹”.

Apesar de ser extensão da mente humana, o aparelho – objeto externo à nossa consciência, por ser objeto artificial, formatado pelo homem, elemento essencial ao jogo – é um ser em oposição. E é como tal que funciona: “aparelho-fera²³²”. É um ser que assumiu, ontologicamente, uma posição que é oposição: uma posição negativa. É um ser que nega. É por isso que reflete: o real. Reflete, nega e engana: seduz. As respostas que o aparelho articula em seu jogo são todas negativas, não são acasos prováveis e mesmo um grau superior de crença ou assentimento engendrado, relativo à determinação das possibilidades contidas no **programa** do aparelho, são todas negativas, pois o aparelho exerce seu estatuto real de *alter*, de ser **outro**. Refletir é negar²³³, e isto é a sua estrutura. Os códigos programados em seu **programa** confirmam esta afirmativa a cada nova determinação: o real nega. As possibilidades distribuídas fortuitamente pelo acaso, também negam. Não deve, portanto surpreender que o fundamento do aparelho seja o princípio de acaso, essa gênese motora de toda negação possível. Por isso, desta brincadeira com o acaso e contra o aparelho, surge a **liberdade**, surge a experiência com a **liberdade**. A sedução, aqui observada, é consequência e não causa da diversidade que há nesse jogo.

²³⁰ Flusser, 2002, p. 24; devemos compreender *input* e *output* como sendo, o primeiro, fluxos de dados do homem em direção ao programa do aparelho; e o segundo, fluxos de dados na direção oposta.

²³¹ Flusser, 2002, p. 25

²³² De acordo com Flusser, 2002

²³³ Sobre esse argumento, ver Flusser, 1998, p. 67-71

2.4.1 Do Aparelho: Morfologia e Sintaxe

O que constitui a essência do jogo são as regras e disposições que prescrevem o preenchimento do universo lúdico. Isso vale em geral onde quer que haja um jogo. Vale também, por exemplo, de acordo com Gadamer, “para o jogo das águas ou para o brincar dos animais²³⁴”. Precisamente por isso as regras também têm um caráter distinto, a saber, essas regras começam formando-se no jogo mesmo. E a vinculação a essas regras é livre em um sentido totalmente especial. O jogar, em sua estrutura, se exercita jogando, quer dizer, enquanto execução de si, em um jogo que só então ou depois pode soltar-se – ou desprender-se e evoluir, por assim dizer – formando um sistema de regras. Devemos, desde já, observar que a regra do jogo não é uma norma fixa, tomada de algum lugar, senão que é flexivelmente mutável no jogar e mediante o jogar mesmo. Este cria para si, como veremos mais adiante, o espaço dentro do qual ele mesmo por formar-se, o qual significa também: dentro do qual ele mesmo pode transformar-se.

Parece-nos característico para o jogo contra o aparelho, o fato de que o jogador joga *algo*. Isso pode significar que a ordenação do movimento a que está subsumido possui uma determinação que o jogador “escolhe”. Destarte, ele delimita expressamente seu comportamento lúdico frente ao modo de ser do aparelho, pelo fato de que ambos **querem** jogar. Retomando: Ao tratar-se de aparelho, devemos considerar prontidão para algo. Isto implica o estar à espreita para saltar à espera de algo. Esse caráter animal feroz prestes a lançar-se, implícito na raiz do termo, ainda deve ser mantido. Não por outra razão, Flusser joga em seu texto ao denominá-lo “aparelho-fera”. Aparelhos também realizam sua escolha no âmbito de sua disposição para jogar.

O fato de que todo jogo seja jogar alguma coisa, passa a valer por primeiro onde a continuidade do movimento do jogo é determinada como um modo de ser e se distingue de condutas de natureza diferente. Mesmo no jogo, o homem que está jogando é uma pessoa que se comporta, até mesmo quando a verdadeira essência do jogo consiste em libertar-se da tensão com que se comporta com relação a seus fins²³⁵.

²³⁴ Gadamer, 2007, p. 113

²³⁵ Gadamer, 2007, p. 113

Isso nos permite determinar mais de perto como o jogar é jogar-algo: “o acaso, como 'propriedade de uma distribuição' requer a potencialidade de algo a ser distribuído²³⁶”. Ainda e retomando: “Pois é da natureza do Acaso ser Primeiro e aquilo que é Primeiro é Acaso; e distribuição fortuita, isto é, completa irregularidade, é a única coisa legítima para explicá-lo, pela ausência de qualquer razão em contrário²³⁷”. Desta maneira, podemos dizer que o termo “distribuição” já pressupõe um inventário de coisas possíveis de serem distribuídas, ou seja, jogar é sempre jogar-algo, no sentido de ser **necessário** um inventário de **possibilidades** a serem determinadas.

Porém, vale destacar, dizer que no jogar há liberdade não representa dizer que o jogar é independente de regras. Ao contrário, o acontecer livre sempre está vinculado a regras. Ainda é ressaltado que a vinculação por parte do jogador às regras que se formam no jogo em com uma determinação do jogar é, na verdade, uma vinculação livre. A vinculação às regras pode ser considerada livre simplesmente porque o próprio formar-se das regras é dotado de um elemento primeiro – elemento espontâneo: livre.

O aparelho é, por certo, “objeto duro feito de plástico e aço. Mas não é isso que o torna brinquedo. Não é a madeira do tabuleiro e das pedras que torna o xadrez um jogo²³⁸”. São as possibilidades contidas nas regras: o *software*, o espaço que o jogo exige para ser jogado, para se desenvolver o movimento contínuo do jogo.

O aspecto duro dos aparelhos não é o que lhes confere valor. Ao comprar um aparelho [...] não pago pelo plástico e aço, mas pelas virtualidades de realizar fotografias. De resto, o aspecto duro dos aparelhos vai se tornando sempre mais barato e já existem aparelhos praticamente gratuitos. É o aspecto mole, impalpável e simbólico o verdadeiro portador de valor no mundo pós-industrial dos aparelhos. Transvalorização de valores; **não é o objeto, mas o símbolo que vale**²³⁹.

Por este motivo, mapeado por Flusser antes mesmo da explosão dos processos de criação de consoles²⁴⁰ – observável no cenário atual – não vale mais a pena possuir objetos: “O decisivo em relação aos aparelhos não é quem os possui, mas quem esgota o seu

²³⁶ Ibri, 1992, p. 43

²³⁷ Peirce *apud* Ibri, 1992, p. 37

²³⁸ Flusser, 2002, p. 27

²³⁹ Flusser, 2002, p. 27; grifos e negritos nossos

²⁴⁰ Console refere-se ao *hardware*, a parte física do aparelho, que compreende o processador e seus circuitos eletrônicos.

programa²⁴¹”. A possibilidade de jogo passou do proprietário para o programador desses sistemas, para o indivíduo que **de fato**, no plano da existência, joga – programando e inscrevendo possibilidades no **programa** do aparelho. É aquele que domina *input* e *output*. Nesse sentido, Flusser observa: “Quem possui o aparelho não exerce o poder, mas que o programa e quem realiza o programa²⁴²”: o programador, ou seja, como observado anteriormente – aquele que, de fato, joga. Aparelho “é o grande processador leve, móvel, maleável, inquebrantável²⁴³”.

A isso corresponde que o espaço onde se desenrola o movimento dessa atividade não é simplesmente o espaço livre do desenrolar-se do jogo, mas sim um espaço reservado para o movimento do jogo. Esse confronto exige seu próprio espaço.

Os espaços mais avançados da atualidade para tal jogo são: C++, Java, Python, Ruby, Javascript, Processing, PureData, Max/Msp, openFrameworks, GCC e toda miríade vasta de consoles, compiladores e interpretadores encontrados nos recônditos mais conhecidos e nos mais desconhecidos deste mundo criador e criado por Eles; no mundo em redemoinho dos aparelhos, caixas de surpresa e modos de alcançar uma experiência com a **liberdade**.

Torna-se viável a partir dos dados reunidos, a tentativa de identificação de alguns espaços que determinam tal atividade lúdica.

O advento do micro computador pessoal, no início da década de 1980, tornou muito mais acessível o desenvolvimento de programas de computador, e os *softwares* sempre agradaram muitos programadores, por unirem desafio e tecnologia. Nesse processo de criação de *softwares*, bem como dos consoles, muitas tecnologias novas foram criadas e aperfeiçoadas. A inteligência artificial²⁴⁴, por exemplo, é uma área que teve um enorme desenvolvimento a partir da criação de *softwares* mais complexos, em que o computador deve controlar as variáveis e suas combinações possíveis, além de tomar decisões baseadas em

²⁴¹ Flusser, 2002, p. 27

²⁴² Flusser, 2002, p. 27

²⁴³ Santaella, 1996, p. 205

²⁴⁴ Uma das ambições da inteligência artificial é a construção de equipamentos cuja conexão sintática seja adaptável e flexível, quer dizer, que não implique a presença da figura do usuário, mas isso porque a interação entre o aparelho e o seu meio não precisa mais estar subsumida ao protocolo de uma interface. Já a grande ambição do estudo de equipamentos tolerantes à operações que estejam sob o julgo do acaso, é justamente o oposto: fazer com que os equipamentos atenham-se ao seu modo de ser previsto sob qualquer circunstância. Ironicamente, muitas vezes é utilizada tecnologia oriunda da pesquisa em inteligência artificial no projeto de sistemas tolerantes à operações que estejam sob o julgo do acaso, como as arquiteturas de sistemas que empregam “metaconhecimento”. Para mais, ver Lisboa, 1997.

modelos neurais, embora esteja aquém de constituir-se como uma verdadeira inteligência. Esta questão é pertinente à discussão, pois lidando com incerteza, onde o jogo parte daquela experiência **primeira**, onde o computador desde o início é programado para operar como se estivesse funcionando em condições incertas, estamos discutindo sobre sua estrutura: sintaxe operacional.

O micro computador torna-se a mídia das mídias, pois não estabelece relações de simples representação estática de dados, mas sim uma relação de continuidade, onde dados de *input* se unem para a criação de novas possibilidades. Um meio técnico que tudo suga, dissolve e transforma bits e bytes para criar novas combinações, novas estruturas. Como aponta Santaella:

A aliança entre computadores e redes fez surgir o primeiro sistema amplamente disseminado que dá ao usuário a oportunidade de criar, distribuir, receber e consumir conteúdo audiovisual em um só equipamento. Uma máquina de calcular que foi forçada a virar máquina de escrever há poucas décadas, agora combina as funções de criação, de distribuição e de recepção de uma vasta variedade de outras mídias de uma mesma caixa.²⁴⁵

Desse modo, o espaço para uma utilização crítica e metalingüística do meio técnico não está na materialidade tecnológica, mas sim no plano do conteúdo, no universo das possibilidades pré-inscritas no programa do aparelho. Trata-se de pesquisa de novas sintaxes que possam se aproximar do potencial disponibilizado pelo aparelho e ampliá-lo para aumentar a abrangência do corpo de possibilidades, de construção de horizontes que possibilitem uma experiência com o novo, espontâneo, com a **liberdade**, dentro da estrutura. O aparelho, devidamente programado para tanto, pode conferir à relação de jogo, uma perspectiva muito ampla, já que em um mesmo arranjo sintático de programação podem estar investidos inúmeros conteúdos formais que tornam possíveis experiências com a **liberdade**.

Jogar de modo a propor novas estruturas de programação, é arquitetar logicamente os dados no programa do aparelho: é jogo sintático.

Não podemos deixar de observar que esta multiplicidade de possibilidades já se realiza

²⁴⁵ Santaella, 2003b, p. 20

nas linguagens criadas pelo homem há mais tempo, mas o aparelho, por oferecer a combinação que Santaella²⁴⁶ descreve – de todas as mídias em uma – pode gerar caminhos muito mais heterogêneos. Vale ressaltar que a autora também desenha uma interface que muito nos interessa na presente pesquisa – a continuidade estrutural entre mente humana e mente matéria; entre homem e aparelho: [...] o cérebro é um computador e vice-versa. A raiz dessa metáfora [...] reside no fato de que nós, de fato, temos nosso corpo a estrutura essencial de um computador, e isso desempenhou um papel decisivo na invenção dos computadores²⁴⁷.

Ainda:

[...] o computador não é simplesmente uma complicada rede de impulsos elétricos, nem apenas um dispositivo que caminha mediante estados distintos como um autômato de estados finitos, mas é um dispositivo que processa símbolos. Com o computador digital deu-se por inventado um meio para a imitação e simulação de processos mentais²⁴⁸.

Nesse ponto, é importante darmos seguimento à abordagem feita por Santaella acerca da relação sintática e evolutiva de continuidade entre homem e aparelho; vejamos:

O próprio computador, no seu processo evolutivo, foi gradativamente humanizando-se, perdendo suas feições de máquina, ganhando novas camadas técnicas para as interfaces fruídas e complementares com os sentidos e o cérebro humano até o ponto de podermos hoje falar num processo de coevolução entre homem e os agenciamentos informáticos, capazes de criar um novo tipo de coletividade não mais estritamente humana [...] cujas fronteiras estão em permanente redefinição²⁴⁹.

Com efeito, o homem criou aparelhos que imitam suas próprias funções estruturais, mas esse processo de reprodução aparelhística da mente chegou a um ponto em que é o cérebro que está sendo reproduzido parte por parte em computadores. Podemos observar que estamos envolvidos na complexidade de nossas ferramentas, e talvez nossa única escapatória esteja em construir ferramentas para lidar com essas complexidades. Veremos mais adiante como somos seduzidos pelos aparelhos, justamente por essa complexificação da experiência.

²⁴⁶ Cf. Santaella, 1996; 2003, capítulo 3

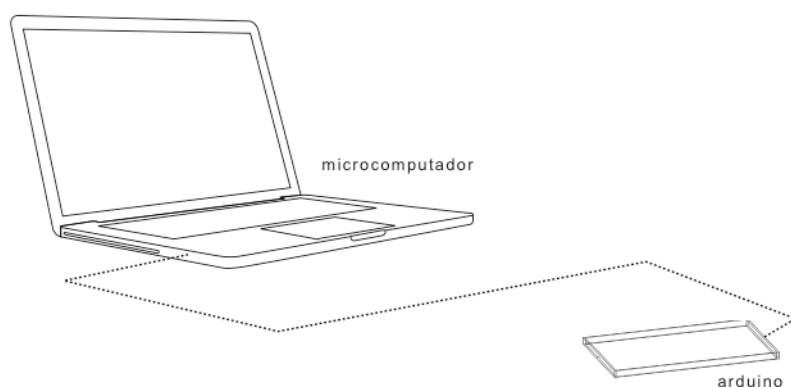
²⁴⁷ Santaella, 1996, p. 202

²⁴⁸ Santaella, 1996, p. 203

²⁴⁹ Santaella, 1996, p. 205

Contudo, o que está em jogo neste momento, é o entendimento da forma e estrutura do aparelho, onde tentaremos apontar, a partir de um exemplo ilustrativo, o modo com o qual o jogador programa, cria novas estruturas de programação e constrói o universo das possibilidades, aquele espaço para que o movimento contínuo do jogo lúdico **de fato** ocorra. Tentaremos expor como acontece o jogo contra, de que maneira se dá aquele jogo sintático, trazendo para o plano dos fenômenos o jogo mental e abstrato, onde o jogador direciona dados ao programa do aparelho no sentido de propor novas estruturas de programação que possibilitem experiências com a liberdade.

No exemplo ilustrativo que segue, foi utilizado o seguinte aparato: 1 (um) microcomputador; 1 (um) *hardware arduino*²⁵⁰. Tendo em vista uma investigação didática, iniciaremos a explanação das estruturas de funcionamento através do *hardware* para, em seguida, observarmos o *software*, o componente que de fato, configura – no sentido de programar – o aparelho, pois como indicou Flusser²⁵¹, essa distinção deve ser feita.



Como podemos observar na figura anterior, o aparelho foi engenhado a partir de 2 (dois) componentes, como já descritos. Estes componentes estão conectados, de modo a possibilitar a troca de dados mutuamente. Por hora, nos atentaremos de maneira breve aos aspectos técnicos do *hardware*, ou seja, do *Arduino*.

²⁵⁰ *Arduino* é um projeto de circuito baseado em microprocessador de código aberto, da indústria *Atmel*. Um *hardware*, ou seja, placa física – a grosso modo, a parte que pode ser tocada – porém em código aberto baseada em um circuito de entradas/saídas simples. É também um ambiente de desenvolvimento do *software Arduino*. Sua linguagem de programação *Arduino* é uma implementação do *Wiring*, construída em *Processing*. O *Arduino* pode ser usado para desenvolver objetos interativos, tomando entradas de vários *switches* ou sensores, possibilitando o controle de uma variedade de luzes, motores, mecanismos eletro-eletrônicos, entre outras saídas. Os projetos do *Arduino* podem tanto ser autônomos, como se comunicar com softwares.ex: *PD*, *Processing*, *MaxMSP* como citamos anteriormente. As placas podem ser montadas à mão ou compradas; o código fonte *IDE* é livre, podendo ser baixado no próprio sítio do *Arduino*: < <http://www.arduino.cc> >.

²⁵¹ Flusser, 2002, p. 26

Neste ponto, não estamos pretendemos distrair o leitor com argumentos técnicos adjacentes, tampouco sair do foco em discussão: o jogo entre homem e aparelho; mas devemos nos esforçar em tornar nossas idéias claras para que a questão abstrata – de cunho metafísico – sobre uma possível experiência com a **liberdade**, possa ser compreendida no plano dos fenômenos, no universo dos fatos: o real.

O *hardware* aqui assume o papel de **interface** mediadora entre o *software*²⁵² e uma estrutura externa ao sistema, sendo responsável pela recepção, leitura, interpretação e envio de todos os dados programados no *software*. Em verdade, este dispositivo, permite intercambiar conteúdo em tempo real entre o *software* e a estrutura externa.

Em alemão, a palavra interface se diz *Schnittstelle*, que traduzida literalmente quer dizer algo como “ponto (lugar) de corte”²⁵³. Assim sendo, faz referência, figurativamente, a uma mudança de meio, ao lugar em que esta mudança acontece, onde as possibilidades são determinadas, produzindo uma descontinuidade própria do universo da existência. Usualmente, interface conduz à idéia de contato, aproximação, e não de corte. Se, contudo, nos aproximarmos de uma compreensão do conceito de interface, de acordo com Lemos²⁵⁴, observaremos esse conceito como corte e contato simultaneamente, como aproximação e como desencontro, nos aproximando do conceito de **descontinuidade**, subsumido ao plano da existência na filosofia de Peirce.

Existem interfaces, e, portanto protocolos, entre o jogador e o *software* utilizado, mas também “entre dois componentes de *software*, entre um componente de *software* e um dispositivo de *hardware*, entre dois dispositivos de *hardware*²⁵⁵”; enfim, cada interface é produto de um processo de acoplamento sintático entre dois componentes de origens diversas. A conexão entre dois componentes depende da estrutura de ambos, e é tão flexível quanto for complexo o modo de ser individual dos componentes. O projeto dos componentes leva a que tenham um comportamento especificado da maneira mais flexível possível; e, portanto combinações flexíveis com outros componentes. Qualquer determinação imprevista deve ser mediatamente associada a uma distribuição fortuita de possibilidades – papel do acaso. Essa determinação imprevista torna-se possível devido à especificidade do comportamento flexível

²⁵² Lembramos que a seguir, analisaremos o modo de funcionamento e o papel do *software* no programa desenvolvido.

²⁵³ Lemos, 2006, p. 124

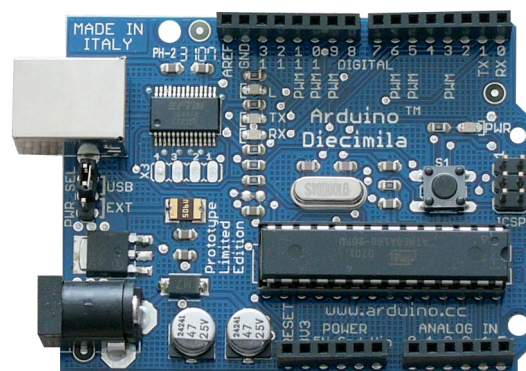
²⁵⁴ Cf. Lemos, 2006, p. 125

²⁵⁵ Lemos, 2006, p. 125

designado a cada componente e à conexão de componentes. De sua vez, essa experiência viabiliza-se quando um olhar puder perceber tudo aquilo que é singular no jogo, aquilo que propriamente não pode integrar classes, não partilha predicados comuns com possíveis objetos que pretensamente se lhe assemelham e que, por todas estas razões, é assim *primeiro*. Peirce insiste que estas assimetrias do real não são comumente percebidas, mas que são ubíquas e muito mais freqüentes que as simetrias ou regularidades²⁵⁶.

De acordo com Lemos, “um protocolo de interface é criado, então, sempre com o único objetivo de permitir o contato, mantendo a diferença²⁵⁷”. A interface existe porque os componentes de um sistema devem ser conectados sem que as suas diferenças deixem de existir, justamente para que possa haver outras conexões. Uma interface – *Arduino* – não pode, portanto anteceder a todos os objetos que visa relacionar, o que significa que ela é de certa forma uma mediação, a solução de um problema criado pela existência dos demais componentes do sistema aparelhístico.

Vejamos, através da figura ilustrativa, a forma com a qual essa interface se apresenta – primeiramente como *hardware* e posteriormente como *software* – para analisarmos de que maneira ela faz o papel de mediação entre os outros componentes.



Concretamente, dos componentes que fazem parte do sistema que está sendo observado, o dispositivo de *hardware*, o *Arduino*, é o que dá origem à fronteira do sistema, a

²⁵⁶ CP, 1.406

²⁵⁷ Lemos, 2006, p. 125

partir do momento em que é com ele que o jogador interage, em um nível mais primitivo – embrionário – com o controlador. De certa forma, nesse jogo, todos os dispositivos são periféricos (como pode ser observado na figura 4), e não apenas aqueles que são apelidados assim. Mas com isso se quer dizer que é ali que se faz a última distinção entre “fora” e “dentro” do sistema aparelhístico. A partir do momento que um dado é recebido pelo *hardware* ele já está na periferia do aparelho. O *hardware* funciona incondicionalmente de acordo com instruções enviadas pelo *software*, isto é, o *Arduino* funciona segundo à estrutura de programação proposta pelo indivíduo que joga, aquele que cria novas estruturas no *software* do programa.

Não é que o *software* seja a parte “mole” desse sistema; ao contrário, “o hardware é software cristalizado²⁵⁸”. Da mesma maneira, de acordo com Peirce, a matéria é mente quando resiste à aquisição de novos hábitos. Sendo assim, o conhecimento da engenharia de *hardware* é apenas mais facilmente generalizável do que o da engenharia de *software*, e não de uma natureza diferente. Ainda assim, não se pode negar, como vimos, a distinção que existe entre um aparelho e uma máquina não-programável, muito embora esteja relacionada menos à sintaxe da máquina em si do que ao seu agenciamento. É uma distinção de grau, de organização frente às considerações que estão sendo produzidas no presente trabalho. Aparelho permite o jogo. Ou seja, o *software*, por ser programável, re-programável, emancipa o homem para o jogo. E esta é sua estrutura, é assim que funciona.

Juntamente com Lemos, que afirma ser a teoria da computação matéria-prima para uma metafísica, para uma filosofia primeira²⁵⁹, pode-se pensar que, tendo parte em toda manifestação de vida, a computação está – e sempre esteve – por toda parte, em toda manifestação de potencia que precede o ato, de possibilidade que precede a existência. Traz-nos de volta também às coisas mais elementares e comuns, além de levar-nos a algo extraordinário e novo por meio das práticas lúdicas mais complexas.

Quem quiser captar a essência do aparelho, deve procurar distinguir o aspecto instrumental do seu aspecto brinqueado, coisa nem sempre fácil, porque implica o

²⁵⁸ Lemos, 2006, p. 159

²⁵⁹ Lemos, 2006, p. 159

problema da hierarquia de programas, problema central para a captação do funcionamento²⁶⁰.

Tentaremos agora, entender o modo de ser do seu aspecto brincado, o espaço onde se desenrola o movimento contínuo da atividade lúdica: o *software*.

O processo de desenvolvimento de novas estruturas de programação, jogo que ocorre no *software* do aparelho, pode ser **sólido** como o de uma usina hidrelétrica. É o caso de um sistema de grande porte, por exemplo: um sistema de controle de tráfego aéreo; programação rígida, cara, de vida útil longa, mas limitada, altamente crítico em termos de disponibilidade e tolerância ao princípio de acaso, cujo modo de ser deve ter sido definido muito clara e rigidamente desde o início. Pode também ser **fluido**, como o desenvolvimento de uma cidade, algo configurado a partir de uma evolução subsumida às três categorias da experiência. Evolução determinada pela natureza, pessoas, objetos, máquinas, aparelhos, imagens, etc. Um programa como este que estamos analisando, consiste antes de tudo na acomodação de uma imensa suíte de padrões – por suas vezes também influenciados por miríades de padrões – que são programados, todos eles, pelo programador: aquele que joga. Se não fosse assim, o projeto de um sistema como este seria, hoje em dia, uma mera aplicação de técnicas bem conhecidas e dominadas, ao invés da verdadeira **aventura lúdica que se transformou**.

Portanto, o desenvolvimento dessa nova estrutura de programação, que possibilite homem e aparelho jogarem, pode ser fluido, de uma consistência expansiva, instável, como a de uma idéia, como a própria mente humana. O *software*, em sua estrutura, deve estabelecer um *continuum* com a mente humana, no sentido de “admitir que o objeto real é da natureza do pensamento, é admiti-lo *geral, alter e inteligível*”²⁶¹.

Como já observamos, da exposição do realismo categorial, esta última cláusula é condição para a inteligibilidade deste objeto. Peirce, diz que “tudo aquilo que possamos de qualquer maneira conhecer é puramente mental”²⁶². A partir disso, podemos refletir e dizer que a inteligência só é possível sobre o inteligível. A reflexão sobre a tessitura da realidade revela sua natureza intelectual; a reflexão sobre a tessitura da realidade inerente ao jogo entre

²⁶⁰ Flusser, 2002, p. 31

²⁶¹ Ibri, 1992, p. 56

²⁶² CP, 8.145

homem e aparelho revela sua natureza intelectual, revela o caráter intelectual – mental – do aparelho.

Sem peso, é o *software* produzido **continuamente**, por simples configuração e por mero prazer, quando componentes distintos se conectam sem configurar uma totalidade, sem impor novas restrições. E quando os sistemas comportam-se como as idéias, é preciso dispor de conhecimento técnico adequado, que permita mantê-los vivos, ou seja, impedir que as soluções individuais específicas que, por acaso, acabem por determinar: o esgotem.

Isto nos faz pensar sobre o jogo como atividade, além de **lúdica** – direcionada pelo espírito –, **técnica** – motivada por aquela faculdade de **generalizar**.

Sobre esse ponto, Flusser nos diz que “a manipulação do aparelho é gesto técnico, isto é, gesto que articula conceitos. O aparelho obriga o fotógrafo a transcodificar sua intenção em conceitos [...] Em fotografia não pode haver ingenuidade²⁶³”.

Verificaremos – sem nos aprofundarmos demasiadamente em ciências da computação ou lógicas de programação – de que maneira é aplicada essa técnica, como o jogador transcodifica suas idéias em conceitos. É nesse momento que o jogador se empenha lúdica e tecnicamente em uma estrutura de programação, isto é, em uma sintaxe que possibilite configurar o aparelho àquelas idéias de jogo fluido, de consistência expansiva, instável, como a própria mente humana; um jogo que possibilite, de fato, uma experiência com a **liberdade**.

²⁶³ Flusser, 2002, p. 32

2.5 DO ACASO NO JOGO: UMA EXPERIÊNCIA COM A **LIBERDADE**

Para jogar é preciso empenhar-se lúdica e tecnicamente em ferramenta apropriada que suporte novas e criativas estruturas de programação que, por sua vez, possibilitem o movimento do jogo do qual estamos tratando ao longo deste capítulo. É preciso conhecer **aplicativos**, linguagens de programação, bibliotecas de componentes, catálogos de padrões de objetos, etc. Na verdade, neste jogo que se dá por meio de linguagens de programação, sempre se aprende apenas o suficiente, somente enquanto é necessário, nunca se memoriza muita coisa, nem se atinge a plenitude prática. E, no entanto, nada fica sem ser feito.

Não é necessário saber muita coisa antes. Basta apenas ter um bom motivo para iniciar o movimento e poder convocar os recursos necessários (e correr os riscos), o que equivale a ter uma verdadeira experiência com o possível e com o acaso, pois “o próprio jogo é um risco para o jogador²⁶⁴”. O jogador deve saber o que está fazendo ao manipular o aparelho, ou seja, deve se posicionar no confronto, construir sintaxes objetivas e, ao mesmo tempo, aceitar os acasos favoráveis, acasos contrários e as incertezas. Aqui, é importante destacar que, essa questão sintática, de origem técnica²⁶⁵, é desenvolvida e generalizada durante o próprio movimento do jogo, ou seja, é durante a continuidade do jogo que o jogador cria, articula, e generaliza novas estruturas de programação. Retomemos às palavras de Flusser: “a manipulação do aparelho é gesto técnico, isto é, gesto que articula conceitos. [...] Em fotografia não pode haver ingenuidade²⁶⁶”. Nesse caso, será **realmente** atividade lúdica e criativa, não uma função ou trabalho qualquer: o jogador desenvolve e aperfeiçoa a técnica nesse confronto contra o aparelho.

²⁶⁴ Gadamer, 2007, p. 112

²⁶⁵ Definimos e entendemos “técnica” de acordo com Santaella, 2003, p. 152; onde a autora nos diz que: “A técnica se define como um saber fazer, regerindo-se a habilidades, a uma bateria de procedimentos que se criam, se aprendem, se desenvolvem”. Além desta definição, compreendemos a “técnica”, para a especificidade desta pesquisa, como qualquer conjunto de regras aptas a dirigir e possibilitar a criação, compreensão e desenvolvimento do movimento do jogo.

²⁶⁶ Flusser, 2002, p. 32



Não por acaso inserimos – acima – a figura de um modelo de *software* em branco, sem nenhum conteúdo programático inscrito. Este, efetivamente, corresponde ao espaço onde se desenrola o movimento dessa atividade lúdica/técnica: um espaço reservado para o movimento do jogo. Esse confronto exige seu próprio espaço. Um espaço “em branco”, livre para o jogo; espaço para a experiência de primeiridade, experiência com o possível, o novo, a criatividade: campo de puras possibilidades. Espaço também preparado para uma experiência de alteridade, o espaço do confronto; um espaço da mediação, onde o jogador pensa programaticamente – conceitualmente; onde se dá o jogo mental, intelectual e contínuo. Enfim, o espaço para o movimento contínuo do jogo entre homem e aparelho. Movimento de vaivém, de “fazer-sempre-de-novo”, impulso lúdico e espontâneo para a repetição, que se determina no jogador e no contínuo renovar-se do jogo.

Verificaremos como a técnica é aplicada através de um simples exemplo, utilizando uma linguagem de programação específica: Java²⁶⁷. Para tornar o exemplo simples e direto, construiremos uma função algorítmica que simule um jogo de lançamento de dados, tendo em vista ilustrar as idéias expostas até o momento e já preparando o terreno para que possamos entender os argumentos relativos à **probabilidade, necessidade** e ao problema da origem de um hábito – questões que serão analisadas no capítulo seguinte.

Para tanto, para fazer desta ilustração uma explanação didática, escreveremos o código²⁶⁸, comentando brevemente suas etapas. Entre esses comentários, analisaremos os atributos e seus significados para a sintaxe do código como um todo. Todo esse esforço, para ilustrar como o indivíduo se empenha no sentido de jogar contra o aparelho, buscando o confronto e o esgotamento das possibilidades.

Recorramos ao exemplo ilustrativo e comentários:

Código para a geração de valores aleatórios para dois dados não viciados

Protocolo para ativação de bibliotecas de componentes;

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>
```

Valor da quantidade de face de cada dado – 6 (seis) faces;

```
#define FACES 6
```

Valor da constante "Lançamentos" dos dados – 100000 (cem mil) lançamentos;

```
#define LANCAMENTOS 100000
```

²⁶⁷ Java é uma linguagem de programação orientada a *objetos* desenvolvida na década de 90. A linguagem Java foi projetada tendo em vista os seguintes objetivos: Orientação a objetos; Portabilidade; Recursos de Rede; Segurança. Além disso, podem-se destacar outras vantagens apresentadas pela linguagem: Sintaxe similar a linguagem C/C++; Simplicidade na especificação; é distribuída com um vasto conjunto de bibliotecas e principalmente: possui facilidades para a criação de programas. Atributo importante na escolha desta linguagem para a exemplificação das idéias expostas nesse texto. (Pawlan, 2000)

²⁶⁸ Os códigos de programação estão na cor azul, enquanto os comentários, na cor preta.

```
int geraValoresAleatoriosParaDado() {
```

Valor aleatório a ser retornado;

```
int valorAleatorioDoDado;
```

Geração dos números aleatórios para os dados 1 e 2 (próximas duas linhas de código);

A função rand() gera um número aleatório definido em srand. O "%" nos dá o resto da divisão por "FACES", garantindo que o número aleatório estará entre os valores possíveis das faces dos dados. O "+ 1" ajusta o resto da divisão para alcançar o valor máximo do dado e garantir que não haverá resto zero;

```
    valorAleatorioDoDado = (rand() % FACES) + 1;
```

```
    return valorAleatorioDoDado;
```

```
}
```

Imprime a quantidade de ocorrências para cada possibilidade de combinações nos lançamentos;

```
void imprimirEstatisticas(int estatistica[][FACES]) {
```

```
    int i, j;
```

```
    printf("\n\n\tLancamentos: %d\n\n", LANCAMENTOS);
```

```
    printf("    ");
```

```
    for(i = 0; i < FACES; i++){
```

```
        printf("%4d ", i + 1);
```

```
    }
```

```
    printf("\n\n");
```

```
    for(i = 0; i < FACES; i++){
```

```
        printf("%4d ", i + 1);
```

```
        for(j = 0; j < FACES; j++){
```

```
            printf("%4d ", estatistica[i][j]);
```

```
        }
```

```
        printf("\n");
```

```
    }
```

```
    }  
}
```

Inicializa a matriz "estatística" com zeros;

```
void inicializaMatriz(int estatistica[][FACES]){  
    int i, j;  
  
    for(i = 0; i < FACES; i++){  
        for(j = 0; j < FACES; j++){  
            estatistica[i][j] = 0;  
        }  
    }  
}
```

```
int main(){
```

```
    int estatistica[FACES][FACES];
```

Representação do dado 1;

```
    int dado1;
```

Representação do dado 2;

```
    int dado2;
```

Variável de alimentação do laço de repetição;

```
    int i;
```

Variável que representa a semente para o algoritmo de geração de números aleatórios.

Um algoritmo de números aleatórios necessita de uma incógnita onde em função dela irá gerar uma seqüência finita de números aleatórios;

```
    int semente = time(NULL);
```

```
    inicializaMatriz(estatistica);
```

Função de alimentação do algoritmo aleatório;

```
srand(semente);
```

Impressão do cabeçalho;

```
printf("\n\tCODIGO PARA GERACAO DE VALORES ALEATORIOS PARA DOIS  
DADOS NAO VICIADOS\n");
```

Laço de repetição: Enquanto a variável "i" for menor que a constante LANCAMENTOS, o BLOCO 1 será executado;

```
for(i = 0; i < LANCAMENTOS; i++){
```

Chama a função de geração de números aleatórios para os dados especificados pelas constantes e armazenamos cada lançamento;

```
    dado1 = geraValoresAleatoriosParaDado();  
    dado2 = geraValoresAleatoriosParaDado();
```

```
    estatistica[dado1-1][dado2-1] ++;  
    // printf("%d %d\n", dado1, dado2);
```

```
}  
}
```

```
}
```

As linhas seguintes determinam a impressão da matriz de estatísticas do jogo de lançamento de dados. Como poderemos observar nas figuras a seguir, obtivemos êxito no armazenamento e impressão dos dados estatísticos referentes aos lançamentos;

```
imprimirEstatisticas(estatistica);
```

```
printf("\n");  
system("PAUSE");  
return 0;
```

```
}
```

Na figura a seguir, podemos observar o conteúdo programático demonstrado anteriormente – incluindo sua sintaxe – inscrito no *software* de desenvolvimento.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

#define FACES 6
#define LANCAMENTOS 100000

int geraValoresAleatoriosParaDado(){

    int valorAleatorioDoDado;

    valorAleatorioDoDado = (rand() % FACES) + 1;

    return valorAleatorioDoDado;
}

void imprimirEstatisticas(int estatistica[][FACES]){

    int i, j;

    printf("\n\n\tLancamentos: %d\n\n", LANCAMENTOS);

    printf("  ");
    for(i = 0; i < FACES; i++){
        printf("%4d ", i + 1);
    }

    printf("\n\n");

    for(i = 0; i < FACES; i++){
        printf("%4d ", i + 1);
        for(j = 0; j < FACES; j++){
            printf("%4d ",estatistica[i][j]);
        }
        printf("\n");
    }
}

void inicializaMatriz(int estatistica[][FACES]){
    int i, j;

    for(i = 0; i < FACES; i++){
        for(j = 0; j < FACES; j++){
            estatistica[i][j] = 0;
        }
    }
}
```

Done Saving.

6

Este, como já mencionamos, corresponde ao espaço onde o jogador programa e cria novas sintaxes de programação; é onde se desenrola o movimento dessa atividade

lúdica/técnica: um espaço reservado para o movimento do jogo. Movimento de vaivém, de “fazer-sempre-de-novo”, impulso lúdico e espontâneo em direção à repetição, que surge no jogador e no contínuo renovar-se do jogo. Aquele espaço, antes em branco, agora é campo do confronto; espaço para uma experiência com o possível, o novo, a criatividade: campo de puras possibilidades. É jogo mental – atividade lúdica, técnica, contínua e livre.

Recordemos:

As possibilidades contidas no programa do aparelho devem exceder à capacidade do jogador para esgotá-las. O jogador deve manipular o aparelho, olhar de fato para dentro e através dele, a fim de descobrir e experienciar a determinação de novas possibilidades: essa atividade configura o jogo. “Seu interesse está no aparelho e o mundo lá fora só interessa em função do programa. Não está empenhado em modificar o mundo, mas em obrigar o aparelho a revelar suas potencialidades²⁶⁹”. O homem não trabalha com o aparelho, mas joga contra ele. Não obstante as possibilidades sejam grandes, são finitas e o jogador joga contra: age em prol do esgotamento das possibilidades pré-inscritas no programa. Ainda nesse sentido, Flusser nos diz que “para funcionar o aparelho precisa de programa ‘rico’. Se fosse ‘pobre’, o funcionário o esgotaria, e isto seria o fim do jogo²⁷⁰”.

Passamos, deste modo, a considerar como igualmente **provável** o voltar-se de qualquer uma das faces para cima. E me parece que está nesta operação a verdadeira natureza da **liberdade**, ou do acaso: tornar perfeitamente iguais e equiprováveis a determinação de qualquer possibilidade pré-inscrita no **programa** do aparelho. Aqui consiste a pressuposição da **necessidade**. A determinação de toda e qualquer possibilidade se dá ao acaso e – como observaremos no terceiro capítulo – por **necessidade**, num empenho lúdico – por parte de quem joga contra o aparelho – para descobrir possibilidades ignoradas.

Embora dando preferência ao mais usual e acreditando na determinação de uma **possibilidade**, não devemos esquecer todas as outras: é preciso dar a cada uma delas, como já mencionado, um peso e autoridade particular, conforme haja mostrado e experienciado com frequência no passado, pois **uma potencialidade que não se faz ato é algo que se auto-aniquila. Algum jogo deve ser jogado, sob pena de se descaracterizar como tal.** Talvez seja este também, um importante aspecto do modo de ser do jogo entre homem e aparelho:

²⁶⁹ Flusser, 2002, p. 23

²⁷⁰ Flusser, 2002, p. 24

este eterno retorno num empenho lúdico, contínuo e repetitivo para a realização do objetivo: esgotar as **possibilidades**. “Aparelho é brinquedo e não instrumento no sentido tradicional. E o homem que o manipula não é trabalhador, mas jogador, não mais *homo faber*, mas *homo ludens*. E tal homem não brinca **com** seu brinquedo, mas **contra** ele. Procura esgotar-lhe o programa²⁷¹”. Desta maneira, aparelho implica em automação e jogo. Esse jogo, do homem contra o aparelho implica em variáveis, sendo estas: **possibilidade** e **necessidade**, pois estão implícitas no modo de ser desse jogo.

Da teoria das probabilidades sabe-se que eventos independentes são aqueles que ocorrem sem quaisquer vinculações com os eventos que os antecedem e, de outro lado, sem condicionar o modo de ser daqueles que se lhes seguem. Esta é a própria concepção de distribuição fortuita que nos traz a idéia de **primeiro**, conforme conceituada na Fenomenologia de Peirce – **ele** não tem **outro** que lhe condicione o modo de ser: Pois é da natureza do Acaso ser Primeiro e aquilo que é Primeiro é Acaso; e distribuição fortuita, isto é, completa irregularidade, é a única coisa legítima para explicá-lo, pela ausência de qualquer razão em contrário²⁷².

Não obstante a convergência das freqüências em direção às probabilidades deve, então, ser compreendida como uma propriedade ou princípio inerente ao próprio acaso, inscrita implicitamente no axioma da independência de cada lançamento²⁷³. Tal é na realidade do jogo o caso e o porquê de podermos dizer que não existe **acaso** sem **necessidade**.

Mas o que ocorre é que, no estudo do Jogo, estamos observando que essa posição é, por sua própria natureza, incapaz de oferecer uma interpretação clara da noção de probabilidade para um evento único; uma possibilidade que é determinada uma única vez. Dificilmente poderemos, neste estudo, experienciar seqüências repetidas de fatos: no jogo observamos eventos que não têm chance de se reproduzir mais que uma vez. Medindo pelas experiências passadas, não poderemos, em casos desse tipo, verificar a convergência das freqüências rumo à probabilidade. A tentativa torna-se metodologicamente impraticável.

O que pode constituir um aspecto central e talvez relevante nesse estudo é o fato de aceitarmos a nossa impossibilidade para definir a probabilidade de um fato que só se produziu uma única vez, se não conhecemos a natureza ou a dimensão do conjunto total dos fatos

²⁷¹ Flusser, 2002, p. 23 – 24

²⁷² CP, 7.521, *apud* Ibri, 1992, p. 37

²⁷³ Neste parágrafo e no seguinte, estabelecemos diálogo com Lestienne, 2008

possíveis. Como princípio, poderíamos e até deveríamos aceitar o acaso como um modo de ser correlacionado com a irregularidade e a assimetria atinentes com o que está **imediatamente presente** nos fatos. Com isso em mente, pode-se tomar a concepção de acaso como o modo de ser de uma distribuição fortuita, a exemplo daquela obtida em qualquer experimento equiprovável, como o é um jogo de dados não viciados. Nesse tipo de jogo – e não por outra razão o escolhemos para ilustrar nossas idéias – sabemos que não há razão para apostarmos num resultado mais que em outro.

Para esclarecer essas idéias – utilizando nosso exemplo – somente sob a condição de reconhecer que os resultados de lances sucessivos de dados são independentes uns dos outros é que podemos enunciar a probabilidade de que sair dois seis em seguida, em duas partidas, é de $1/36$ ($= 1/6 \cdot 1/6$). Contudo, não poderíamos ter uma crença ou assentimento igual em relação a todos os lances do jogo de dados se a determinação de um **seis** afetasse a probabilidade de determinação de um **dois** no lance seguinte. Desse modo, se a teoria assim proposta se mostra eficaz nas suas predições, o estatuto da propriedade tende a passar do nível epistêmico para o nível ontológico.

Em seu nível ontológico há, sem dúvida, nesse jogo do homem contra o aparelho, nesse empenho lúdico, contínuo e técnico em prol do esgotamento das possibilidades inscritas no **programa**, uma probabilidade que resulta de um maior número de acasos favoráveis; e, à medida que aumenta essa superioridade numérica, ultrapassando os acasos contrários, ou seja, as meras possibilidades indeterminadas, a probabilidade aumenta em proporção e engendra um grau superior de crença ou assentimento relativo à determinação dessas possibilidades contidas no **programa** do aparelho.

Relembremos o exemplo já utilizado anteriormente: se um dado fosse marcado com um determinado algarismo ou número de pintas em quatro de suas faces e com outro algarismo ou número de pintas nas duas faces restantes, seria mais **provável** voltar-se para cima uma das primeiras que das segundas; mas, se tivesse mil faces marcadas do mesmo modo e apenas uma diferente das outras, a probabilidade seria muito maior, e mais firme e segura a nossa crença ou expectativa na determinação do fenômeno.

Parece tornar-se claro que quando o jogador procura prever o resultado de um lance de dado como o que descrevemos, ele considera como igualmente provável o voltar-se de qualquer das faces para cima. E nos parece que está nesta operação a verdadeira natureza da **liberdade**, ou do acaso: tornar perfeitamente iguais e equiprováveis a determinação de

qualquer possibilidade pré-inscrita no **programa** do aparelho. Aqui consiste a pressuposição da **necessidade**. A determinação de toda e qualquer possibilidade se dá ao acaso e, como observaremos no sub-capítulo seguinte, por **necessidade**, num empenho lúdico – por parte de quem joga contra o aparelho – para descobrir possibilidades ignoradas.

Embora dando preferência ao mais usual e acreditando na determinação de uma **possibilidade**, não devemos esquecer todas as outras: é preciso dar a cada uma delas, como já mencionado, um peso e autoridade particular, conforme haja mostrado e experienciado com frequência no passado. Talvez seja este também, um importante aspecto do modo de ser do jogo entre homem e aparelho: este eterno retorno num empenho lúdico, contínuo e repetitivo para a realização do objetivo: esgotar as **possibilidades**.

Deste modo – relembrando obstinadamente pensamentos já expostos anteriormente – a nossa ilustração explicativa ganha forma e significado dentro do contexto da pesquisa. Aqui, faz sentido termos estruturado um código de programação para geração de números aleatórios para o lançamento de dois dados não viciados. Nas estatísticas impressas que apresentaremos a seguir, poderemos verificar como a probabilidade aumenta em proporção à superioridade numérica de lançamentos e por conseqüência disso, engendra um grau superior de crença relativo à determinação única de possibilidades inventariadas no aparelho.

Temos, portanto, 3 (três) estatísticas matriciais impressas: para 100 (cem) lançamentos; 1000 (mil) lançamentos; 100000 (cem mil) lançamentos; os impressos estatísticos estão organizados do seguinte modo: podemos observar 6 (seis) linhas e 6 (seis) colunas referentes aos dois dados não viciados (configura o modelo matricial), cada um contendo 6 (seis) faces. Então, ao realizarmos os cruzamentos entre linhas (dado 1) e colunas (dado 2), obtemos, imediatamente, o número de vezes que a combinação se determinou durante os lançamentos (uma operação matricial).

Vejamos o primeiro impresso: estatísticas para 100 (cem) lançamentos – podemos ler que a interseção {[dado 1) face com número dois] . [(dado 2) face com número cinco] = 4 vezes}; {[dado 1) face com número um] . [(dado 2) face com número quatro] = 6 vezes}; {[dado 1) face com número cinco] . [(dado 2) face com número três] = 3 vezes}.

```
C:\Users\Thiago\Desktop\dados_aleatorios.exe

CODIGO PARA GERACAO DE VALORES ALEATORIOS PARA DOIS DADOS NAO VICIADOS

Lancamentos: 100

  1   2   3   4   5   6
1  2   5   2   6   1   1
2  3   4   5   1   4   2
3  1   2   2   2   2   0
4  2   5   2   3   3   2
5  4   2   3   2   6   2
6  5   4   2   4   0   4

Pressione qualquer tecla para continuar. . .
```

Agora, observemos o segundo impresso: estatísticas para 1000 (mil) lançamentos – podemos ler que a interseção $\{[(\text{dado 1}) \text{ face com número dois}] \cap [(\text{dado 2}) \text{ face com número cinco}]\} = 19 \text{ vezes}$; $\{[(\text{dado 1}) \text{ face com número um}] \cap [(\text{dado 2}) \text{ face com número quatro}]\} = 26 \text{ vezes}$; $\{[(\text{dado 1}) \text{ face com número cinco}] \cap [(\text{dado 2}) \text{ face com número três}]\} = 37 \text{ vezes}$.

```
C:\Users\Thiago\Desktop\dados_aleatorios.exe

CODIGO PARA GERACAO DE VALORES ALEATORIOS PARA DOIS DADOS NAO VICIADOS

Lancamentos: 1000

  1   2   3   4   5   6
1  28  40  34  26  29  27
2  27  26  20  33  19  23
3  20  23  31  23  35  30
4  25  24  24  28  23  38
5  18  36  37  27  33  20
6  34  22  28  26  37  26

Pressione qualquer tecla para continuar. . .
```

Por fim, vejamos o terceiro impresso: estatísticas para 100000 (cem mil) lançamentos – podemos ler que a interseção $\{[(\text{dado 1}) \text{ face com número dois}] \cdot [(\text{dado 2}) \text{ face com número cinco}] = 2718 \text{ vezes}\}$; $\{[(\text{dado 1}) \text{ face com número um}] \cdot [(\text{dado 2}) \text{ face com número quatro}] = 2853 \text{ vezes}\}$; $\{[(\text{dado 1}) \text{ face com número cinco}] \cdot [(\text{dado 2}) \text{ face com número três}] = 2722 \text{ vezes}\}$.

```

CODIGO PARA GERACAO DE VALORES ALEATORIOS PARA DOIS DADOS NAO VICIADOS

Lancamentos: 100000

  1   2   3   4   5   6
1 2671 2689 2808 2853 2773 2753
2 2754 2782 2729 2718 2718 2776
3 2779 2783 2800 2732 2829 2756
4 2812 2805 2812 2783 2818 2860
5 2770 2878 2722 2832 2824 2640
6 2839 2853 2799 2713 2778 2759

Pressione qualquer tecla para continuar. . .

```

Podemos ir além desse modelo matricial de estatísticas impressas ao realizar uma simples troca de variáveis para obter uma equação representativa de uma determinada interseção de lançamentos. Tomemos como base, o primeiro modelo matricial de estatísticas impressas: $\{[(\text{dado 1}) \text{ face com número dois}] \cdot [(\text{dado 2}) \text{ face com número cinco}] = 4 \text{ vezes}\}$.

dado 1 = x_1
dado 2 = x_2
número da face determinada = f_n
número de lançamentos = L

Obtemos a seguinte equação: $100L \rightarrow \{[(x_1) f_2] \cdot [(x_2) f_5] = 4\}$

Retornando à questão que atormenta, primeiramente à Flusser e neste momento a nós, a liberdade que há na irresponsabilidade de um micro computador programado para responder ao acaso às perguntas que lhe são feitas – na medida em que ela se reduz à questão do indeterminismo – não é uma liberdade de natureza ontológica, mas uma indeterminação de nossos discursos ou uma fraqueza de nossas categorias num dado contexto experimental.

O âmago desta questão não pode se confundir com uma simples e irresponsável operação micro computacional. Esse caráter da liberdade do qual estamos dissertando, diz respeito aos eventos essenciais do nosso pensamento durante o jogo contra o aparelho; em uma busca apaixonada pelo esgotamento das possibilidades nele contidas. O que está em jogo aqui, não é uma discussão sobre as possibilidades oferecidas por esta ou aquela outra linguagem de programação; tampouco estamos interessados em categorizar espaços pelos quais as possibilidades podem se determinar. Buscamos, desde o início, determinar considerações sobre o caráter de uma liberdade que se apresenta como real em si, assim como todo o movimento do Jogo.

A experiência de liberdade neste jogo se dá em um nível mental, se determina no plano da existência a partir da potência das idéias – em um plano real da existência. Contudo, a função metafísica do aparelho é oferecer um espaço para essa experiência com o possível, a liberdade. Portanto, se o aparelho tem alguma função, essa função é metafísica, pois liberdade é jogar contra o aparelho.

O método de investigação, por Peirce arquitetado e por nós adotado, transgride os preceitos da ciência moderna, onde procuravam enquadrar os fenômenos por leis da natureza, ou seja, seu campo não abarcava a totalidade do real. Aqui nesta pesquisa adotamos o axioma de um método realista justamente por admitir

[...] um princípio de aleatoriedade que produz a variedade constatada fenomenologicamente na natureza, em detrimento de supô-la estritamente regida por leis físicas”. [Ainda:] “Abre-se, assim, o espaço requerido para a primeiridade ao nível metafísico, ou seja, para um princípio ontológico de Acaso que estará sob aquela categoria, uma vez que a própria concepção de lei logicamente impede que ela seja tomada como causa de assimetrias²⁷⁴”.

²⁷⁴ Ibri, 1992, p. 37

Estamos em meio a uma tentativa de observar o caráter da liberdade em relação as capacidades da mente humana – e também da mente aparelho – em desenvolver sintaxes programáticas que possibilitem um franco e contínuo dialogo com o acaso. Se não fosse assim, o projeto de um sistema aparelhístico como este, seria uma mera aplicação desenfreada de técnicas bem conhecidas e dominadas, ao invés da verdadeira aventura lúdica e contínua que o caracteriza.

Portanto, o desenvolvimento de novas sintaxes de programação, que possibilitem homem e aparelho jogarem, pode ser fluido, de uma consistência expansiva, instável, como a de uma idéia – uma inferência abductiva – como a própria mente humana. O *software*, em sua estrutura, deve estabelecer um *continuum* com a mente humana, nesse sentido “admitir que o objeto real é da natureza do pensamento, é admiti-lo **geral, alter e inteligível**²⁷⁵”.

Ainda restam, não obstante, questões axiais a serem abordadas, a exemplo de um possível engendramento mútuo entre **liberdade e necessidade**. De outro lado, como tornar o princípio de **acaso** como uma idéia explicativa dentro do jogo entre homem e aparelho.

²⁷⁵ Ibri, 1992, p. 56

2.6 DA LIBERDADE E DA NECESSIDADE

Concordar que aparelho é da natureza do pensamento, é admiti-lo também dotado de **liberdade** e **necessidade**. Evidencia-se que a continuidade do aparelho com o próprio pensamento soma-se à sua concepção de realidade.

Admitindo a experiência do Jogo como sujeito do pensamento, refletir sobre o conteúdo intelectual de uma idéia acerca de um objeto real (aparelho) conduz, por consequência a concebê-lo inteligível: “A inteligência só é possível sobre o inteligível²⁷⁶”. A qualidade inteligível não se confina, deste modo –como pudemos estudar no primeiro capítulo –, a objetos interiores à consciência, mas estende-se à exterioridade como condição de possibilidade de mediação.

O caráter de idealidade do realismo de Peirce requer um olho que perpassasse ambos os lados de um possível anteparo estabelecido entre mente e matéria:

A terceira categoria dos elementos dos fenômenos consiste no que chamamos de leis quando os contemplamos exteriormente apenas, mas que, *quando olhamos ambos os lados do anteparo, chamamo-los pensamentos*. [Ainda:] Estamos acostumados a falar de um mundo externo e de um mundo interno de pensamento. Mas eles são apenas adjacências sem nenhuma linha fronteira real entre eles²⁷⁷.

O realismo do autor reflete sobre a tessitura da realidade e revela sua natureza intelectual. O *continuum* entre representação e objeto real elimina a barreira entre sujeito e objeto, entre mente e matéria.

Para Ibri²⁷⁸ a chave da relação entre mente e matéria está na admissão de que o universo material é provido de hábitos de conduta na forma de leis naturais, há que o conceber como uma forma de mente. Este é o argumento central para a doutrina que Peirce denomina Idealismo Objetivo, concebendo um universo cujo pano de fundo é de natureza inteligível.

²⁷⁶ Ibri, 1992, p. 57

²⁷⁷ CP, 7.438

²⁷⁸ Ibri, 1992

Deixando as questões sobre hábito e sua aquisição para o próximo capítulo, o que nos interessa agora é esclarecer de que maneira o caráter da **necessidade**, pressuposto no modo de ser do jogo pela **probabilidade**, se manifesta durante esse movimento. Não podemos deixar de lembrar que aqui – justamente por consequência lógica dessa manifestação da **necessidade** – também observaremos argumentos sobre o caráter de inteligibilidade dessa atividade lúdica.

Parece evidente que, se todos os eventos determinados durante o Jogo fossem completamente aleatórios, irregulares, sob o julgo de um acaso cego, de tal modo que não houvesse dois acontecimentos meramente semelhantes um ao outro, mas cada movimento, cada evento fosse inteiramente novo, sem nenhuma parecença com o que quer que tenha sido **visto** antes, nunca chegaríamos a conceber a menor idéia de **necessidade** ou de uma mínima inteligibilidade acerca dessa atividade. A partir desse momento deixaria de haver qualquer tipo de inferência e raciocínio sobre as operações desse Jogo: seria incognoscível.

Esta avaliação sobre o caráter da liberdade nos aproxima do problema geral da epistemologia: qual é o limite do que podemos conhecer? Em nosso caso, poderíamos perguntar: Seria mesmo possível compreender o caráter de um princípio tão aleatório, espontâneo e irregular? Ou: Seria possível estudar uma atividade como o Jogo entre homem e aparelho, tomando como ponto de gênese, o caráter da liberdade?

Pois podemos adiantar que, com base nos autores levantados para auxiliar esta pesquisa, o Idealismo Objetivo de Peirce e o aspecto da **necessidade** – subsumido também ao estatuto de **possibilidade** no Jogo –, nos acolhem como um cobertor quente e aconchegante em dias frios; ou como uma rede inquebrantável durante uma queda rumo ao abismo infinito.

Mas como esse aspecto da **necessidade** se apresenta no Jogo? Como ele se determina como fenômeno durante o Jogo? É o que tentaremos analisar nos parágrafos que se seguem.

Algumas pistas esclarecedoras já foram, por nós, apontadas anteriormente. Já observamos que devemos ter o mesmo grau de crença ou assentimento na determinação de qualquer uma das possibilidades inventariadas no programa do aparelho. É preciso dar a cada uma delas, como já mencionado, um peso e autoridade singular, conforme haja mostrado com frequência em experiências passadas.

Nossas idéias vão se tornando mais claras; por este motivo, nosso argumento de que o jogador considera como igualmente provável o voltar-se de qualquer das faces para cima e por isso, joga exaustivamente em direção à tentativa do esgotamento das possibilidades, se

torna menos abstrata. Tornar perfeitamente iguais e equiprováveis a determinação de qualquer possibilidade pré-inscrita no **programa** do aparelho passa a ser papel não somente de uma liberdade ontológica, mas também de um princípio regulador da cognoscibilidade dos fenômenos reais: aqui consiste a pressuposição da **necessidade**.

Mas por que acreditamos igualmente na determinação de qualquer uma das possibilidades? De que maneira o princípio regulador dessa condição, que tende a nos levar rumo à aquisição de um hábito, se determina?

Para essa questão, encontramos fundamentos epistêmicos e metodológicos diretamente no Idealismo Objetivo ou Sinequismo de Peirce. Essa teoria advoga um *continuum* de possibilidades reais; o que representa a afirmação da existência de uma continuidade real entre primeiridade e terceiridade, entre os mundos internos do pensamento²⁷⁹, como haja visto no primeiro capítulo. Contudo, para estudarmos essa questão, gostaríamos de evidenciar mais um consciência entre Peirce e Flusser no que diz respeito às idéias acerca da **liberdade** e da **necessidade**. Para tanto, faz-se necessária a demonstração de uma passagem retirada da obra “A História do Diabo²⁸⁰” de Flusser:

É preciso que a ira se discipline. É preciso que destrua sistemática- mente essa indignidade que é a limitação da mente. [Ainda:] A mente exige campo ilimitado. O que é isso que limita a mente? Chamaremos de “leis” essas algemas, e este termo substitui o termo “inibição” que tem sido utilizado em contexto diferente. É contra as leis que a ira se rebela. São as leis que ela não admite. Ela não as admite como limitações, mas ela necessita, não obstante, delas. Ela necessita delas para algemar aquilo que considera “realidade”. [Também:] Liberdade sem leis não é concebível. E nisto reside a profunda problemática da liberdade [...]

Sem dúvida temos condições para identificar que estamos em meio a um grande problema da epistemologia. Não há dúvidas também em relação à nossa faculdade de entender que alguns de nossos questionamentos permanecerão, nesta pesquisa, em seu incompleto entretencimento: indeterminadas. A despeito de não identificarmos algum tipo de

²⁷⁹ Observaremos, de acordo com o Idealismo Objetivo de Peirce, uma confluência contínua entre primeiridade e terceiridade em direção ao universo da existência (segundidade). Uma confluência do universo do pensamento e da possibilidade em direção ao plano dos fenômenos, ou seja, uma confluência dos princípios de necessidade e acaso em direção ao plano da existência.

²⁸⁰ Flusser, 2008, p. 107; os grifos são nossos.

complicação metodológica nestes fatos, nos empenharemos ao máximo na tentativa de esclarecer essas questões que, no nosso julgamento, são centrais para uma avaliação sobre o caráter da liberdade no jogo entre homem e aparelho. Devemos saber nos posicionar dentro historia do conhecimento humano e ter consciência de que alguma questão levantada sem o cuidado necessário pode comprometer o pleno entendimento do texto como dissertação sobre um tema específico.

Na passagem imediatamente anterior, Flusser abre caminho para alguns pensamentos: a esfera do acaso só pode definir-se negativamente, como a dos acontecimentos cuja descrição não admite nenhuma síntese redutora. Isso não significa, em absoluto, dizer que o acaso não ofereça indicações à inteligibilidade humana. Ao contrário, todo o desenvolvimento do primeiro e segundo capítulos, bem como uma breve demonstração do calculo das probabilidades demonstram que **não há acaso sem necessidade**.

Nesse sentido, o autor²⁸¹ percebe, por exemplo, que o mundo da natureza, em seu modo de ser, é um mundo regido pela necessidade. Não como uma necessidade absoluta, pois o autor a concebe até em termos probabilísticos, considerando a probabilidade, em última análise como uma necessidade limitada, quantificável. Flusser também nota por outro lado que a mente humana não pode se compreender em termos de necessidade porque essa mente se define pela sua liberdade de se autocolocar. Ele diz que por um lado existe o mundo da necessidade, por outro existe o mundo da liberdade, ambos, possibilidades de um mundo real.

Isso quer dizer que o real, para Flusser não é constituído somente de um tipo de mente exaurida, pelo contrário, o real é a expressão da necessidade dentro do qual deve haver um elemento de liberdade com o qual a mente humana possa dialogar ou entrar em contato de algum modo – para ser decodificado, representado e generalizado.

As conseqüências disso, sob o ponto de vista epistemológico, são absolutamente formidáveis, pois a matéria – o objeto, a mente exaurida –, deixa de ser simplesmente matéria em sentido estrito, num sentido excludente e dualista, mas abre caminho para dizermos que essas entidades significam algo, dizem algo. Nesse sentido, por exemplo, podemos conceber – e essa é uma idéia que nos encanta particularmente –, a idéia de que o mundo da matéria – mente exaurida – é um deposito de conhecimentos, ele é uma espécie de discurso latente, no sentido de que o estudioso empenhado pode saber muito sobre o jogo, seus aspectos, seus

²⁸¹ Cf. Flusser, 1992; 2008

modos de ser e aparecer, mas o próprio jogo sabe mais ainda. Quer dizer, o maior depósito de conhecimento sobre o jogo e seus aspectos, é o próprio jogo.

Recorramos, novamente, às palavras de Flusser:

Tal jogo obedece ao acaso, que por sua vez vai se tornar necessidade. [...] todas as virtualidades inscritas no programa, embora se realizem ao acaso, acabarão se realizando *necessariamente*. [Ainda:] O universo fotográfico, no estágio atual, é realização casual de algumas das virtualidades programadas em aparelhos. Outras virtualidades se realizarão ao acaso, no futuro. E tudo se dará *necessariamente*²⁸².

A necessidade é a condição lógica da liberdade. É somente no plano da necessidade que pode surgir liberdade. A necessidade é um princípio ordenado por leis, por cadeias inquebrantáveis. A liberdade é o quebrar das cadeias inquebrantáveis. Nisso reside a sua problemática. A liberdade – ou a possibilidade – não é inimiga da razão, mas sua razão é diferente da razão da necessidade. A razão da necessidade se determina durante o jogo do homem contra o aparelho simplesmente não é a mesma de uma possibilidade. Devemos estar conscientes aqui, do alcance e estatuto **real** desses princípios reguladores que não dizem respeito somente aos resultados de seqüência de um dado experimento, a exemplo do jogo de dados não viciados.

Nesse ponto, devemos lembrar que a questão que nos atormenta não pode ser confundida com uma simples e irresponsável operação aparelhística. Esse caráter da liberdade e – por conseqüência lógica – da necessidade, que está em discussão, diz respeito aos modos de ser que entretecem a realidade do próprio jogo durante a atividade lúdica, contínua e contra o aparelho.

Sendo a **necessidade**, de acordo com Peirce²⁸³, condição lógica para a **liberdade** e pretendendo-se a manutenção da homogeneidade das categorias da experiência já observadas no primeiro capítulo, necessariamente dever-se-á adotar uma postura **realista**, admitindo o princípio de **necessidade** como um *continuum*, ou seja, como generalidades ontológicas que subsumem os fatos na forma de leis.

²⁸² Flusser, 2002, p. 65; os grifos são nossos

²⁸³ *Apud* Ibri, 1992; ver capítulo II, O Mundo como Realidade

O Idealismo de Peirce emerge neste momento para nos mostrar que da mesma maneira que possibilidades são mais do que simples possibilidades, ou seja, são tendências ou propensões a se realizarem por si mesmas, o princípio da **necessidade** é mais do que simples necessidade causal. É força ontológica que encontra, no plano da existência, o espaço para se determinar; são tendências ou propensões que se realizam por si mesmas. A busca desses antecedentes é uma tarefa de uma teoria geral da realidade, ou seja, a Metafísica. E é nela que o Sinequismo assume papel primordial para estabelecer continuidade entre mente e matéria e recusar o incognoscível.

Do viés epistemológico, a recusa do incognoscível – no que diz respeito à nossa pesquisa – traduz-se na recusa da brutalidade do inexplicável; o pensamento e a representação repugnam o abismo de uma mente algemada. Bem pelo contrário, a procura dos antecedentes gerais para o universo do caráter da liberdade, segue o curso de uma proposta interdisciplinar, que erige questionamentos capazes de serem confrontados com as categorias de fatos que lhe é objeto. Este procedimento metodológico garante banir singularidades tópicas da representação e manter um *continuum* entre conhecimento e mundo. Um mundo sob evolução requer um conhecimento sob evolução. Podemos notar bons resultados epistemológicos para a presente pesquisa a partir de leituras das obras de Peirce e Flusser.

O vetor de possibilidade desenhou-se na própria exposição ao longo do texto quando, das fontes bibliográficas que optamos por utilizar, se extraiu a derivação da *necessidade* a partir da **liberdade**, como tendência à aquisição de hábitos.

“O tempo faz da potência, ato²⁸⁴”. Essa proposição de Ibri – vai ao encontro das idéias de Flusser²⁸⁵ – fundamenta nossos pensamentos construídos a partir da exposição do exemplo ilustrativo do jogo de dados não viciados. Na ocasião, argumentamos que à medida que aumenta o número de lançamentos, a probabilidade das potencialidades determinarem-se aumenta em proporção e engendra um grau superior de crença ou expectativa na determinação do fenômeno.

Aqui, a variável tempo como a condição de possibilidade da passagem do indefinido ao definido – do indeterminado ao determinado –, é em si mesmo um *continuum* e, como tal requer que certa forma de **regularidade** o licite como ser. Portanto, não são outros os modos

²⁸⁴ Ibri, 1992, p. 72

²⁸⁵ Cf. citação na p. 102

de ser e aparecer do princípio da **necessidade**, senão oriundos da mesma continuidade inerente à **liberdade**. Assim sendo, o jogo é um *continuum* de possibilidades. O indivíduo, nesse sentido, deve empenhar-se na direção do esgotamento das possibilidades inscritas no aparelho, pois – novamente – **uma potencialidade que não se faz ato é algo que se auto-aniquila. Algum jogo deve ser jogado, sob pena de se descaracterizar como tal.**

O próprio plano da existência oferece as condições para a determinação das possibilidades – tanto as de **necessidade** quando as da **liberdade**. Ou seja, o próprio jogar é condição para a determinação destes princípios. É condição, pois, como vimos, ocorre no plano da existência. Nele configura-se **liberdade, alteridade e necessidade**. Jogo implica **liberdade, alteridade e necessidade**.

Contudo, para a pesquisa atingir nossas expectativas, para observarmos a tendência à aquisição de um hábito durante o jogo, devemos incluir, além destas, mais uma categoria, a saber, a **repetição**.

“A necessidade pressupõe a realidade e esta pressupõe a possibilidade”

Elizabeth Bense

3 LIBERDADE, REPETIÇÃO E HÁBITO: O MODO DE SER DO JOGAR

O capítulo anterior procurou evidenciar que o estudo do caráter da liberdade no jogo entre homem e aparelho pode revelar aspectos interessantes. As teorias **realistas** de Charles S. Peirce e Vilém Flusser não se consomem numa idéia causal do mundo, mas pressupõem um universo dinâmico cujo vetor aponta para o desenvolvimento da representação natural, urdida na forma da **necessidade**. Estas idéias oferecem estofos epistêmico e metodológico para que adentremos afundo nestes aspectos, descolando a pesquisa de uma mera medição dos fenômenos observados. Contudo, estas teorias suscitaram uma conseqüência notável ao fazer o surgimento de princípio da **necessidade** se identificar com uma tendência à aquisição de hábitos, o que é, inegavelmente, um predicado da natureza do jogo. Este predicado, tipificando uma espécie de regra primordial da mente humana e da mente matéria, ou seja, da mente, levou à conjectura sobre uma evolução do movimento do jogo em direção a uma tendência à aquisição de hábitos. Parece antecipar-se um idealismo de teor ontológico, objetivo, que faria da **necessidade** – assim como da **liberdade** – algo não meramente acidental, mas essencial no mundo.

O jogo **contra** requer, assim, o inteligível, um objeto que, experienciado, se põe como sujeito do pensamento na construção de sua própria sintaxe durante o movimento do jogo. Ora, ao se admitir um objeto – aparelho – arquiteto de sua própria representação, arquiteto de seu próprio modo de aparecer, parece ser difícil negar sua natureza mental: “ [...] o que pensamos não pode, possivelmente, ser de natureza diferente do próprio pensamento”²⁸⁶.

Evidencia-se, nas palavras do autor que o *continuum* entre homem e aparelho, do objeto pensado e do próprio pensamento, soma-se à sua concepção de realidade. Admitindo a experiência do jogo como sujeito do pensamento, refletir – assim como nesta pesquisa – sobre o conteúdo intelectual de uma idéia acerca de um objeto real conduz, por conseqüência lógica, a concebê-lo inteligível. A inteligência só é possível sobre o inteligível.

Vimos também, que o movimento do jogo traz, em seu modo de ser, um caráter lúdico e livre. Neste ponto, Schiller – com o que chama de *Spieltrieb*, tendência ao jogo – contribui com uma noção surpreendentemente nova na história dos estudos sobre o tema²⁸⁷. No sentido

²⁸⁶ CP, 8.153

²⁸⁷ Rever páginas 62 - 65

de uma atividade completamente livre, lúdica, sem finalidades, se é o homem inteiro que joga, se o jogo é promoção das faculdades criativas da mente, é porque não é de modo algum, ao contrário das meras e simplificadoras aparências, provido de finalidade. O movimento natural – **repetitivo** – do jogo quis que, graças à sedução que nele encontra, o homem buscasse o jogo por e para si mesmo; ao passo que essa sedução é precisamente a condição de que é o próprio jogo em sua ludicidade que o leva a isso:

Por um lado, há o prazer, que é um incentivo formidável: “Os homens são, em geral, mais engenhosos nos divertimentos do que nos negócios sérios e obtêm mais sucesso nas ações que lhes propiciam mais prazer”. Por outro lado e sobretudo, no jogo, o espírito se exerce livremente [...] ²⁸⁸

Mas de onde vem esse prazer, ou, como surge essa sedução experienciada durante o jogo contra o aparelho? Excitado pela sucessão de sensações de pleno estado criativo, inventividade livre, ou plena alternância das representações, o homem identifica essa experiência vinda do fato de que as mudanças abruptas garantidas por aqueles princípios que caracterizam o modo de ser do jogo – **liberdade** e **necessidade** – aumenta em nós o sentimento de “fazer-sempre-de-novo”.

²⁸⁸ Duflo, 1999, p. 30

3.1 DA REPETIÇÃO: O JOGO COMO AUTOMAÇÃO

Como já observamos no início do capítulo anterior, no jogo encontramos o espírito humano em sua inventividade livre; podemos encontrar no fenômeno lúdico aquela condição para determinar possibilidades; aquela experiência da determinação de um primeiro ou terceiro²⁸⁹, num segundo. De maneira geral, o jogo é uma escola, pois pressupõe e estimula a atenção, aquela faculdade de **atentar para** classificada na Fenomenologia de Peirce; por consequência lógica, estimula o momento terceiro de mediação racional, momento de **generalizar**, qualidade essencial do espírito inventivo que só o é porque é primeiro e porque é espírito atento: é contínuo.

Ora, a experiência da incerteza, da espontaneidade, que constitui boa parte do prazer lúdico, seduz e obriga o indivíduo a generalizar para poder compreender e tornar a atividade cognoscível. De outro lado, o jogo tem natureza própria, independente da consciência daqueles que jogam ou daqueles que o estudam. O jogo é realidade e como tal, independe do que possamos achar ou do que generalizemos sobre ele; pois o modo de ser do jogo é lúdico e livre, sem nada anterior a ele que possa determinar sua existência, independente do que possamos pensar sobre isso. Com isso, podemos dizer que o modo de ser do jogo é primeiro, pois é da natureza do jogo ser primeiro e aquilo que é primeiro é acaso. Sua natureza ontológica é a liberdade.

A realidade do jogo encontra-se sempre num horizonte de futuro de possibilidades aspiradas e, em todo caso, ainda não determinadas pelo jogador. Por isso, ela sempre desperta expectativas que se excluem umas às outras, as quais nem todas podem ser realizadas. É a indefinição e o aspecto de incerteza do futuro que permitem um excesso de expectativas, o que leva a um processo mental de considerar como igualmente determinável qualquer uma das possibilidades contidas nesse jogo. Como já observamos anteriormente, essa parece ser a verdadeira natureza do jogo: ser primeiro livre e tornar perfeitamente equiprovável a determinação de qualquer potencialidade.

²⁸⁹ De acordo com nossas explanações, a partir das teorias de Peirce, o jogo encontra, no plano da existência (segundo), o espaço para a determinação dos princípios de **liberdade** (primeiro) e **necessidade** (terceiro).

Tal estudo sobre o “fazer-sempre-de-novo” como **aparência** teria que submeter-se a outro grande princípio que rege o grande mundo do jogo: o princípio da repetição. Devemos considerá-lo como a alma do jogo – aquele **modo de ser** terceiro. Configura-se nesse momento o elemento de permanência, regularidade: repetição. Onde nada torna o jogador mais feliz do que “outra vez”.

Benjamin, em sua teoria sobre o modo de ser do jogo, nos diz que: “Talvez esteja aqui a raiz mais profunda do duplo sentido dos ‘jogos’ [...]: repetir o mesmo seria seu elemento verdadeiramente comum. Não um “fazer-de-conta-que”, mas um “**fazer-sempre-de-novo**”, **a transformação da experiência comovente em hábito**, esta é a essência do jogo” [Ainda:] Na verdade o jogo não é mais do que a origem de todos os hábitos²⁹⁰”.

Parece estar clareando a idéia de que o jogo representa uma regularidade na qual o vaivém do movimento do jogo se produz impulsionado pela motivação de uma nova experiência com o possível. Faz parte do jogo o fato de que o movimento não somente não tem finalidade nem intenção, mas também que não exige esforço. Nesse sentido, para Gadamer, “**a estrutura ordenadora do jogo** faz com que o jogador se abandone a si mesmo, dispensando assim da tarefa que perfaz o verdadeiro esforço da existência. É o que aparece também no **impulso espontâneo para a repetição**, que surge no jogador e no **contínuo renovar-se do jogo**, que é o que cunha sua **forma**²⁹¹”. A partir destes argumentos, podemos afirmar sobre a experiência de **liberdade** – que nos passa tão desapercibida – o **impulso espontâneo** para essa contínua repetição. Configura-se, então, uma continuidade categorial: um *continuum* de possibilidades reais, onde **liberdade** e **necessidade** se determinam no plano dos fenômenos, no plano da existência.

A Teoria do *Continuum* de Peirce permite dizer que o jogo, desde que fundamentado em uma relação de continuidade, estando subsumido a uma seqüência temporal, passa a haver pluralidade capacitada para esgotar suas possibilidades. O vetor da atividade lúdica rumo em direção ao esgotamento dessas possibilidades e encontra a tendência à aquisição de hábitos. Neste ponto, torna-se conveniente recordarmos que todo fenômeno cognitivo, como apreensão de um terceiro elemento mediador, envolve o fluxo de tempo.

²⁹⁰ Benjamin, 1992, p. 176; negritos nossos

²⁹¹ Gadamer, 2007, p. 111; negritos nossos

Tal como o jogo, o hábito entra em nossas vidas e suas formas mais rígidas conservam um restinho de jogo até o fim – seus princípios mais inveterados conservam o elemento primeiro, dotado de primeiridade, acaso: **liberdade**.

Flusser, como não poderia deixar passar despercebido, também aponta para essa repetição como **automação** já com o estatuto de uma possível categoria para entender o que ele mesmo chama de “sociedade pós-industrial”. “A robotização dos gestos humanos já é facilmente constatável” nos diz o autor. E completa: Tudo vai se robotizando, isto é, obedece a um ritmo *staccato*. A crítica da cultura começa a descobri-lo. Sua tarefa seria a de indagar até que ponto o universo fotográfico é responsável pelo que está acontecendo²⁹².

A hipótese defendida por Flusser é que a relação do homem com aparelho é o ponto a partir do qual a existência humana vai abandonando estruturas do pensamento próprias de uma “sociedade industrial” – como ele mesmo chama – para assumir estruturas de um pensar própria dos aparelhos. Para o autor, aparelho é a fonte da automatização das estruturas do jogo em todos seus aspectos: das aparências ao mais íntimo e fundamental modo de ser.

Neste ponto, parece ser possível dar continuidade lógica e didática àquela idéia de que a repetição, o “fazer-sempre-de-novo”, a transformação da experiência lúdica e sedutora em hábito é a essência do jogo. É lícito, assim, pelo que acabamos de construir, dizer que na verdade o jogo – tendo como natureza ontológica a **liberdade** – não é mais do que a origem de todos os hábitos.

Parece prudente, neste momento específico, incluir observações atentas a respeito da tendência da mente em adquirir hábitos, pois seria ingênuo e leviano de nossa parte pretender uma avaliação do caráter da liberdade no jogo entre homem e aparelho sem observá-lo, também, como uma sucessão de eventos repetitivos com uma notável tendência a aquisição de hábitos.

Esse abandono de velhas estruturas mentais em direção à experimentação e aprendizado de novas sintaxes de raciocínio, é o que devemos considerar como a tendência à aquisição de hábitos.

3.2 DA LIBERDADE E DA REPETIÇÃO COMO ORIGEM DO HÁBITO

²⁹² Flusser, 2002, p. 66

De acordo com Ibri²⁹³, a obra de Peirce contém exaustivos estudos sobre a natureza do hábito. Para nossos propósitos, vejamos algumas passagens:

Eu não creio que o hábito por si só possa produzir desenvolvimento. É a catástrofe, o acidente, a reação que conduz o hábito a uma condição ativa e cria um hábito de alterar hábitos. Aprender é adquirir um hábito. O que faz os homens aprenderem? Não meramente a visão daquilo que estão acostumados, mas perpetuas experiências novas, que os lança a um hábito de abandonar velhas idéias e formar novas²⁹⁴. [Prosseguindo:] Portanto, considerando como o universo se desenvolveria sob a influencia de uma tendência de adquirir hábitos, não nos devemos contentar com o mero cálculo, pela doutrina do acaso, de que tipo de acidentes ocorreriam com a máxima freqüência, mas, conquanto não negligenciemos este fator, devemos, também, levar em conta o desenvolvimento lógico de tendências já em germen que farão um acidente apropriado superar milhões de tantos outros acidentes ordinários²⁹⁵.

Assim, o acaso que tinge um evento no presente, caracterizando sua inscrição no *continuum* de uma necessidade como sendo não estrita, é o único elemento capaz de romper um hábito, desfazendo sua tessitura cognoscível e provocando a aquisição de um novo, por tendência à generalização. Este é o substrato de origem ontológica da necessidade.

A abrangência do conceito de hábito deve ser vista à luz de sua possível solução para o problema das relações de jogo entre homem e aparelho. Como definição, Peirce se refere a este conceito como “princípio geral”²⁹⁶, “regra ativa”²⁹⁷, “especialização da lei da mente através da qual uma idéia geral ganha o poder de excitar reações”²⁹⁸. Ele distingue hábito de disposição ou instinto – uma “disposição herdada”²⁹⁹ – uma vez que hábitos seriam tendências adquiridas “para comportar-se de forma similar sob circunstâncias similares no futuro”³⁰⁰. É importante frisar que o conceito peirceano de hábito não está, necessariamente, ligado a processos conscientes, e muito menos se restringe a seres humanos ou “vivos” – no sentido corriqueiro da palavra –: “percebemos que algumas plantas adquirem hábitos. O fluxo

²⁹³ Ibri, 1992, p. 88

²⁹⁴ NEM, p. 142; *apud* Ibri, 1992, p. 89

²⁹⁵ NEM, p. 143; *apud* Ibri, 1992, p. 89

²⁹⁶ CP, 2.170.

²⁹⁷ CP, 2.643.

²⁹⁸ CP, 6.145.

²⁹⁹ Cf. CP, 2.170.

³⁰⁰ CP, 5.487.

da água que prepara um leito de rio está formando um hábito”³⁰¹. E é a partir dessas proposições do autor, que refletiremos sobre a origem dessa tendência a adquirir hábitos como uma **aparência** do jogo entre homem e aparelho.

Ainda sob um ponto de vista peirceano, mente e matéria nunca devem ser observadas como tipos absolutamente distintos de substância, ou mesmo como aspectos inteiramente separados de um mesmo fenômeno. A matéria deve ser considerada uma especialização da mente, de tal modo que, embora a matéria seja vista como nada além de mente sob o domínio de hábitos fortemente inveterados, algumas propriedades da mente – tais como a capacidade para modificar seus antigos hábitos em direção ao experimento e aprendizado de novas sintaxes de raciocínio – ainda se apliquem a ela.

Esta capacidade para modificar seus hábitos deve estar necessariamente presente em qualquer sistema pensante – incluímos aqui, sem duvidamente, o sistema aparelhístico – embora possa apresentar graus e níveis diferentes. Ao incluímos, por motivos lógicos, o sistema aparelhístico nesta análise, faz-se necessária a observação sobre a possibilidade de um sistema ser, ao mesmo tempo, capaz de mudanças de hábito em um nível e incapaz em outro. O primeiro exemplo que nos ocorre e que já foi analisado anteriormente é a continuidade estrutural entre mente humana e mente matéria; entre homem e aparelho.

Recordemos: “[...] o cérebro é um computador e vice-versa. A raiz dessa metáfora [...] reside no fato de que nós, de fato, temos nosso corpo a estrutura essencial de um computador, e isso desempenhou um papel decisivo na invenção dos computadores”³⁰².

Ainda:

[...] o computador não é simplesmente uma complicada rede de impulsos elétricos, nem apenas um dispositivo que caminha mediante estados distintos como um autômato de estados finitos, mas é um dispositivo que processa símbolos. Com o computador digital deu-se por inventado um meio para a imitação e simulação de processos mentais³⁰³.

Importante – mesmo que de maneira repetitiva – é darmos seguimento à abordagem

³⁰¹ CP, 5.492.

³⁰² Santaella, 1996, p. 202

³⁰³ Santaella, 1996, p. 203

produzida por Santaella acerca da relação estrutural e evolutiva de continuidade entre homem e aparelho:

O próprio computador, no seu processo evolutivo, foi gradativamente humanizando-se, perdendo suas feições de máquina, ganhando novas camadas técnicas para as interfaces fruídas e complementares com os sentidos e o cérebro humano até o ponto de podermos hoje falar num processo de coevolução entre homem e os agenciamentos informáticos, capazes de criar um novo tipo de coletividade não mais estritamente humana [...] cujas fronteiras estão em permanente redefinição³⁰⁴.

O homem criou aparelhos que imitam suas próprias funções estruturais, mas esse processo de reprodução aparelhística da mente chegou a um ponto em que é o cérebro que está sendo reproduzido parte por parte em computadores. Podemos observar que estamos envolvidos na complexidade de nossas ferramentas, **e talvez nossa única escapatória esteja em construir ferramentas para lidar com essas complexidades.**

Para jogar, todo e qualquer sistema deve possuir certa tendência para adquirir novos hábitos, embora alguns destes sistemas possam estar parcialmente cristalizados por hábitos rígidos. Esta rigidez dificulta o livre movimento do jogo, e impede com que tais sistemas sejam confrontados e desafiados ao esgotamento de suas possibilidades.

Note-se, contudo, que, longe de funcionar como um princípio inflexível, apenas sob o julgo da necessidade, à qual os fenômenos devem se confrontar, “o hábito é um princípio-guia, uma força viva. É por isso que há sempre certa margem de flexibilidade na maneira como as ações são reguladas pelos hábitos³⁰⁵”. É por isso também que os hábitos podem ser rompidos, com muito mais frequência e intensidade no universo da mente humana. Isso ocorre porque “em todo universo, não há nada mais plástico do que a mente humana, hábil para abandonar e adquirir novos hábitos³⁰⁶”.

Isto nos faz pensar sobre o jogo como atividade, além de lúdica – hábil à inventividade, criatividade e abandono de velhos hábitos –, técnica – motivada por aquela faculdade de **generalizar**, pensar conceitualmente e capaz de adquirir novos hábitos de conduta. Observação que caracteriza a continuidade real própria ao movimento do jogo.

³⁰⁴ Santaella, 1996, p. 205

³⁰⁵ Santaella, 2004, p. 80

³⁰⁶ Santaella, 2004, p. 81

Nesse sentido, não por outro motivo, no segundo capítulo tocamos na temática sobre o aspecto cristalizado do *hardware* e a flexibilidade e fluidez do *software*. Este pode ser considerado o segundo exemplo que nos ocorre.

Hardware funciona incondicionalmente de acordo com instruções enviadas pelo *software*. Não é que o *software* seja a parte “mole” desse sistema; ao contrário, “o hardware é software cristalizado³⁰⁷”. Sendo assim, o conhecimento acerca das estruturas de um *hardware* é apenas mais facilmente generalizável do que o conhecimento sobre os modos de operação do *software*, e não de uma natureza diferente. Isto pelo fato do *hardware* apresentar certa regularidade em sua aparência e por conseqüência, ter menor tendência a aquisição de novos hábitos. Aparelho permite jogo. Ou seja, o *software*, por ser estrutura flexível à inventividade, programável, re-programável – abandona e adquire novos hábitos com maior plasticidade – emancipa o homem para o jogo. E esta é sua estrutura, é assim que funciona. A continuidade do jogo reside na habilidade do homem e aparelho para abandonar e adquirir novos hábitos.

O processo de desenvolvimento de novas estruturas de programação, jogo que ocorre no *software* do aparelho, é fluido, algo configurado a partir de uma evolução subsumida às três categorias da experiência.

Portanto, o desenvolvimento dessas novas estruturas criativas pode ser fluido, de uma consistência expansiva, instável, como a de uma idéia, como a própria mente humana. Aparelho, em sua forma e estrutura, deve possibilitar um *continuum* com a mente humana. Aparelho, assim como a mente humana aprende e evolui em sua estrutura, modos de ser e aparecer, ou seja, ambos são sistemas criativos, generalizam, abandonam e adquirem hábitos. Ambos têm, engendrados em seu modo de ser, a possibilidade de abandonar velhas idéias e formar novas; ambos, em graus diferenciados, adquirem novos hábitos.

Contudo, no jogo, estamos limitados ao universo da necessidade possível, resíduo de uma potencialidade sem limites, de um sentimento de dimensionalidade infinita, contraído à dimensão de nossa própria existência. Neste nível de contração, entretanto, o mundo parece respirar pelo espaço da primeiridade. Esta categoria de nossas experiências, categoria subsumida à liberdade, espontaneidade, se torna o elixir vital do crescimento do hábito, cuja tessitura intelectual e generalizada determina, por sua vez, o crescimento da terceiridade.

³⁰⁷ Lemos, 2006: 159

Como já mencionado³⁰⁸, no movimento do jogo, o indivíduo empenha-se em direção ao esgotamento das possibilidades inscritas no aparelho. Essa atividade é jogo contra. O esgotamento das possibilidades, porém, implicaria na morte completa do jogo, fim do confronto, extinção de possibilidades, cristalização de hábitos – terceiridade restrita. Não haveria mais possibilidades para o impulso lúdico, impulso à repetição; o “fazer-sempre-de-novo” se esvaziaria por completo. O jogo, como origem de um hábito, chagaria ao fim.

Parece necessário observar que caso este cenário, em hipótese, viesse a se determinar, não estaríamos diante de uma catástrofe ou algum indício da extinção da liberdade. Ao contrário, este, se formaria no tempo e com o tempo; durante o movimento do jogo. A determinação deste cenário se tornaria uma questão de tempo e empenho por parte de quem joga o jogo.

A fertilidade do plano das possibilidades no jogo entre homem e aparelho, contudo, deverá tender, no curso da evolução do próprio movimento – e isto implica o impulso à repetição, o “fazer-sempre-de-novo” – a se consumir como um *continuum* perfeito. Esta consequência lógica da função metafísica do aparelho levaria a um predomínio da terceiridade sobre a segundidade – a existência – sobre o jogo, na qual a própria liberdade estaria definitivamente extirpada. É o que se depreende de: “Em qualquer tempo, entretanto, um elemento de puro acaso sobrevive e permanecerá até que o mundo se torne um sistema absolutamente perfeito, racional e simétrico, no qual a mente seja por fim cristalizada em um futuro infinitamente distante³⁰⁹”.

O esgotamento das possibilidades seria meramente o resultado final da completa cristalização do hábito, reduzindo o jogo lúdico e a bruta irracionalidade do empenho à impraticabilidade. Admitir um fenômeno como o da determinação de toda a potencialidade inscrita no aparelho, seria idealizar o fim de toda experiência possível – seja essa experiência de **liberdade** ou de **necessidade**.

Este cenário, não menos sombrio que uma relação onde não há o jogo contra aparelhos, pode ser facilmente evitado caso continuemos a pensar programaticamente e aparelhisticamente. Devemos acreditar que as possibilidades ainda não se esgotaram e assim evolutivamente em um contínuo “fazer-sempre-de-novo”. Acreditar que podemos re-

³⁰⁸ Cf p. 69

³⁰⁹ CP, 6.33

programar de maneira criativa as estruturas do aparelho e manter uma relação de continuidade real durante todo o movimento do jogo. Acreditar em todo o exercício do poder da liberdade. O pensamento no jogo deve ser um processo explosivo que se expande – se determina – para dentro do mundo da existência para devorá-lo, esgotá-lo. Devemos abandonar velhos hábitos para adquirir novos; abandonar velhas idéias e formar novas; abandonar velhas estruturas aparelhísticas e caminhar em direção de novas.

Admitir a origem de um hábito como princípio geral e força viva do jogo, proveniente de experiências com a liberdade é admitir um universo sempre possível. Nesse jogo contra aparelhos, devemos, portanto, estar sempre empenhados em abandonar velhos hábitos para adquirir novos. Devemos estar abertos a novas estruturas de pensamento. O mundo do jogo parece respirar pelo espaço da primeiridade. Esta categoria de toda experiência possível, categoria subsumida à liberdade, espontaneidade, se torna o elixir vital do crescimento do hábito, cuja tessitura intelectual e generalizada determina, por sua vez, o crescimento da terceiridade.

O princípio da automação, impulso para a repetição, se determina no homem durante o jogo, pois é este o espaço para a experiência com o possível. Por ser no empenho em esgotar as possibilidades do aparelho um empenho onde o homem acredita na equiprovável determinação de todas as potencialidades inscritas no *software*, é que a mente, por ser fluida, contínua e criativa, consegue desenvolver novas estratégias e novas sintaxes para caminha em direção ao vetor do movimento do jogo – rumo à determinação de novas possibilidades.

Contudo, parece ser lícito dizer ser nas relações de alteridade o espaço onde homem e aparelho encontra possibilidades para criar novas estratégias de jogo. E para determinar novas possibilidades é preciso um empenho a abandonar velhos hábitos para adquirir novos; novas estruturas, novas estratégias de pensamento. É por meio desse impulso lúdico, princípio de repetição que homem e aparelho prosseguem continuamente o confronto. Este princípio impulsiona homem e aparelho rumo ao abando de velhos hábitos e à aquisição de novos hábitos, pois já que jogo é automação, é um contínuo abandonar e adquirir novos hábitos.

Esse movimento perfaz o *continuum* da determinação das possibilidades de liberdade e necessidade no plano da existência – o real. Deste modo, o real se torna suporte para determinação do possível. O universo segundo, se torna o espaço para determinação de um primeiro e um terceiro. Nesse sentido, como já destacamos em epígrafe, o poder total, o poder perfeito é a realidade.

Portanto, após as considerações feitas neste capítulo, como frutos de discussões produzidas nos capítulos anteriores, devemos destacar – como parte de uma avaliação sobre o caráter da liberdade – a vital importância deste princípio em toda a estrutura epistêmica e metodológica desta pesquisa.

A liberdade se desenhou como a categoria do original, incondicionado, livre. Liberdade é predicado que, sob a homologia categorial de Primeiridade, permeará o universo de toda experiência possível no jogo. Nesse sentido, podemos observar na liberdade, o caráter de princípio genético de todos os aspectos decorrentes do jogo entre homem e aparelho.

A aceitação da primeiridade como princípio genético do jogo, acarretará que a liberdade está simetricamente disposta no homem e no aparelho, e irá requerer um princípio ontológico geral para a distribuição da diversidade – o acaso. Ele deve ser o princípio metafísico fundamental que possibilita a questão última desta pesquisa: a origem de um hábito.

Por fim, trilhamos caminhos, observações e argumentos epistemológicos possíveis por meio de um método de investigação subsumido à alteridade real – um método realista – o realismo categorial de Charles S. Peirce, e a noção realista inerente às teorias de Vilém Flusser, pensamentos que ofereceram espaço para um franco diálogo com o objeto de pesquisa. Coube a nós apenas a disposição para observar, aprender e generalizar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Estabelecida uma trama de fundamentos, cremos ser possível desenvolver, de modo breve e objetivo, algumas notas referentes às últimas considerações desta dissertação. Queremos frisar, contudo, que as considerações presentes neste capítulo não têm a pretensão de constituir resumos conclusivos dos temas e capítulos examinados, mas apenas objetivam determinar as posições assumidas por nós nesta investigação.

Estudamos, ao longo do texto, os modos de ser e aparecer que entretecem a realidade dos princípios e relações que definem o caráter da liberdade no jogo entre homem e aparelho. Esses modos de ser e aparecer de todos os princípios decorrentes resultaram no modo com o qual o jogo se apresentou a nós em um plano da existência. Esse modo de aparecer, por sua vez, identificamos como um hábito de conduta.

A pesquisa, como desde início tivemos por objetivo, apresentou duas linhas paralelas e correlacionadas de análise: o segmento metodológico e o segmento epistemológico.

Do viés metodológico, nosso objetivo foi investir em uma nova possibilidade para a investigação de uma das representações que moldam o homem inserido numa cultura contemporânea. Aqui, podemos considerar o jogo do homem contra aparelho uma das possíveis representações da cultura contemporânea. Destacamos outro papel importante que procuramos desempenhar, no sentido de termos tido a consciência de que prescindíamos de um método que oferecesse palavra a todo o movimento do jogo, pois como observamos no final do segundo capítulo, o maior depósito de conhecimento sobre o jogo e seus aspectos, é o próprio jogo. Não obstante, saber o que perguntar é, apenas, garantir sentido para nós. Nossa humana linguagem não dá forma ao mundo; ao contrário, extrai dele sua condição de possibilidade como mediação. E isto acarretou notáveis implicações epistemológicas.

Do viés epistemológico, nos empenhamos em considerações sobre caráter da liberdade no jogo do homem contra o aparelho. Tivemos a oportunidade de observar que a liberdade se determina no jogo contra. É nesta relação de alteridade que o homem pode experimentar a liberdade. Um jogo onde, mesmo nas relações de alteridade, onde em nenhum instante privou-se de se desviar de seus próprios princípios e finalidades, exercendo sua liberdade criadora de diversidade, o homem é livre. Todavia, podemos admitir que jogo contra aparelho, configura uma continuidade perfeita.

Ainda sob este viés, é importante destacar que o jogo entre homem e aparelho implica em liberdade, necessidade, alteridade e automação. Estes conceitos, considerados mais de perto, revelam o fundamento comum do qual brotam. Fundamento da continuidade. Quando refletimos sobre os quatro conceitos, estamos sob os fundamentos do eterno retorno: a continuidade perfeita do jogo. “Abandonamos a reta, onde nada se repete, chão da história, da causa e efeito. [...] o abandono do pensamento linear se dá espontaneamente, não é preciso deliberá-lo. Pensamos já pós historicamente³¹⁰”.

O princípio de automação – impulso para a repetição – se determina no homem durante o jogo por este ser o espaço onde ele é seduzido por sempre acreditar na experiência com o possível. É nesse empenho em esgotar as possibilidades, – explorar a função metafísica do aparelho – um empenho com o qual o indivíduo acredita na equiprovável determinação de todas as potencialidades inscritas no aparelho, que a mente se torna capaz de recorrer às inferências abduativas e criar novas estratégias e novas estruturas para – de maneira contínua – determinar novas possibilidades. O real aqui, se torna suporte para determinação de possibilidades: onde o poder total, o poder perfeito é a realidade.

O hábito, por não estar junto às implicações relacionadas acima, deve ser considerado uma conseqüência lógica da evolução e repetição contínua daquelas. No jogo, consideramos um hábito nada senão o modo como o jogo aparece. Nesse sentido, se o jogo tem alguma aparência, essa aparência se define como um hábito de conduta do homem e aparelho. A aquisição de um hábito, portanto, é a aparência da continuidade perfeita do jogo; pois isso representa a mente em exercício contínuo – próprio do movimento do jogo. A mente, durante essa atividade, experimenta as três categorias da experiência. No jogo, homem e aparelho experimentam ser primeiro, segundo e terceiro. É criatividade e generalidade se determinando no plano da existência; liberdade e necessidade determinando-se nas relações de alteridade – no jogo contra. Na atividade lúdica, homem se torna completo. Deste modo, lembrando Schiller, “o homem não joga senão quando na plena acepção da palavra ele é homem, e não é totalmente homem senão quando joga³¹¹”.

O impulso à repetição, como tendência da mente à aquisição e abandono de hábitos, repetidas vezes – aquele “querer-sempre-de-novo” novas estruturas que favoreçam o caminho ao esgotamento das possibilidades –, durante certo período de tempo, leva à percepção de um

³¹⁰ Flusser, 1992, p. 72

³¹¹ Schiller, 1995, p. 84

elemento terceiro, dotado de permanência; leva, mediatemente, à representação de uma regularidade. Essa regularidade, pelo estudioso observada, tem como característica de seu modo de ser, o próprio movimento do jogo. Por ter o movimento do jogo como configuração de um hábito mais geral, parece ser lícito chamar essa regularidade de “hábito de jogar”. A observação desse aspecto mais geral do jogo – hábito de jogar – pode trazer implicações epistemológicas interessantes, como por exemplo, oferecer a possibilidade de, em uma próxima etapa investigativa, observarmos o jogo do homem contra aparelho como uma categoria poética e estética – o jogar como modos de ser e aparecer do indivíduo contemporâneo.

A abrangência destes dois segmentos, metodológico e epistemológico, está na oportunidade obtida por correlacioná-los paralelamente, ou seja, foi possível seguir um método realista, que ofereceu espaços para um diálogo com o objeto em pesquisa e, ao mesmo tempo, poder contemplar o objeto real – no sentido de **ver, atentar para e generalizar** – para dele extrair conseqüências epistemológicas interdisciplinares, mesmo estando sob o estatuto da parcialidade – aspecto próprio desta dissertação.

Porém, se não fosse o suficiente para o momento, o que devemos nos perguntar e avaliar com cuidado, é se naquele trecho dramático, parte final do capítulo conclusivo de seu livro “Filosofia da caixa preta”, Flusser não está clamando uma continuidade de seus pensamentos, no sentido de fundar um método que possa se tornar reflexão sobre as possibilidades de se viver livremente num mundo programado por aparelhos. Assim sendo, se este método tem princípios, regras, limites próprios e finalidade em si, e ao mesmo tempo não é método cristalizado ou definitivo, pelo contrário, é método aberto ao acaso, à continuidade e alteridade, podemos, então, dizer que este método é o próprio jogo. Por esse motivo, Flusser afirma que liberdade é jogar contra o aparelho. Pois ele já sabia que as aberturas para a liberdade na vida do homem contemporâneo pode ser alcançada através do método. E este método, para ele, é o jogo contra. O método, para o autor, em última análise, é o próprio jogar contra aparelho.

Assim sendo, não precisamos temer a pesquisa em relação a ela ter se tornado algum tipo de método, pois na verdade, nossa tentativa foi, em sua essência, atender aos pedidos de Flusser, o que de fato atribuiu um aspecto de método; isto, a partir do momento que admitimos ser o método a própria atividade lúdica; um método fundamentado nas experiências de continuidade e alteridade; aberto às possibilidades, aberto à necessidade e à

liberdade. Método que trata de recolocar o problema da liberdade em parâmetros inteiramente novos.

Esta lição, por mais que tenha custado ser aprendida, deverá se impor, se, de fato, reconhecermos a força das experiências de alteridade e continuidade.

Criativa, como uma espécie de poética da alteridade, essa relação – objeto de nossos presentes esforços – prossegue a cada dia sua tarefa e permite também que suponhamos organizá-la com nosso pensamento e com nossa linguagem. De sua interioridade este Objeto se faz exterior, tornando sua cognoscibilidade a sua própria essência de ser; ocultar-se como **coisa em si mesma** seria vedar-se à existência e eximir-se de evoluir.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARISTÓTELES. *Ética a Nicômaco*. São Paulo: Abril Cultural, 1974 (Os pensadores – História das grandes idéias do mundo ocidental).

BENJAMIN, Walter, 1892-1940. *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*. Lisboa: Relógio D' Água Editores, 1992.

DUFLO, Colas. *O jogo: de Pascal a Schiller*. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

FLUSSER, Vilém. *A história do Diabo*. São Paulo: Annablume, 2008.

_____. *Bodenlos: uma autobiografia filosófica*. São Paulo: Annablume, 2007. (Coleção Comunicações).

_____. *Da diversão*. Artigo. Centro interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia, [S.I.: S.N., 19--].

_____. *Do empate*. Artigo. Centro interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia, [S.I.: S.N., 19--].

_____. *Ficções filosóficas*. São Paulo: Edusp, 1998.

_____. *Filosofia da caixa preta: ensaio para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

_____. *Jogos*. Artigo. Centro interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia [S.I.: S.N., 19--].

_____. *Língua e realidade*. São Paulo: Annablume, 2004.

_____. *Para além das máquinas*. Traduzido do original alemão por Gustavo Bernardo. Düsseldorf: Bollmann, 1991. Disponível também em: <<http://planeta.terra.com.br/arte/dubitoergosum/iflusser.htm>>. Acesso em: 05 jan.2008

_____. *Pós-História*. São Paulo: Duas Cidades, 1983.

GADAMER, Hans-Georg, 1900-2002. *Verdade e método*. 8ª edição. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2007.

HARTSHORNE, Charles; WEISS, Paul & BURKS, Arthur (Eds.). *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Cambridge, Massachusetts, Harvard University Press, 1931 – 35 e 1958, i vols. (Fazemos referência a esta obra na sua forma usual: *CP* indica *Collected Papers*; o primeiro número designa o volume e o segundo o parágrafo.)

HUIZINGA, Johan, 1872-1945. *Homo Ludens. O jogo como elemento da cultura*. 5ª edição. 1ª reimpressão. São Paulo: Editora Perspectiva, 2004.

IBRI, Ivo A. *A vital importância da primeiridade na filosofia de Peirce*. Cognitio – Revista de Filosofia, São Paulo: Educ/Palas Athena, n. 3, p. 46-52. 2002.

_____. *Kósmos Noētós: a arquitetura metafísica de Charles S. Peirce*. São Paulo: Editora Perspectiva: Hólon, 1992.

_____. *O amor criativo como Princípio Heurístico na filosofia de Peirce*. Cognitio – Revista de Filosofia, São Paulo: Educ/Palas Athena, vol. 6, n. 2, p. 187-199. 2005.

_____. *O significado de Primeiridade em Schelling, Schopenhauer e Peirce*. Cognitio – Revista de Filosofia, São Paulo: Educ, vol. 9, n. 2, p. 223-233. 2008.

_____. *Pragmatismo e Realismo: A Semiótica como transgressão da Linguagem*. Cognitio – Revista de Filosofia, São Paulo: Educ/Palas Athena, vol 7, n. 2, p. 247-259. 2006.

_____. *Ser e aparecer na filosofia de Peirce: o estatuto da fenomenologia*. Cognitio – Revista de Filosofia, São Paulo: Educ/Editora Angra, n. 2, p. 67-75. 2001.

KANT, Immanuel. *Crítica da razão pura e outros textos filosóficos*. Traduzido do original alemão por Valério Rohden. São Paulo: Abril Cultural, 1974 (Os pensadores – História das grandes idéias do mundo ocidental).

LEMOS, André Souza. *Um jogo ilimitado: computação e experiência*. Ijuí: Editora Ijuí, 2006.

LESTIENNE, Rémy. *O Acaso Criador*. São Paulo: EDUSP, 2008.

PAWLAN, Monica. *Essentials of the Java Programming Language: A Hands-On Guide*. Boston, MA: Addison-Wesley Professional, 2000.

PEIRCE, Charles Sanders. *Escritos coligidos*. Tradução de Armando Mora D'Oliveira e Sergio Pomerangblum. São Paulo: Abril Cultural, 1974 (Os pensadores – História das grandes idéias do mundo ocidental).

_____. *Ilustrações da lógica da ciência*. Tradução e introdução de Renato Rodrigues Kinouchi. Aparecida, SP: Idéias & Letras, 2008.

_____, 1839-1914. *Semiótica*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2005.

_____. *Semiótica e Filosofia*. Tradução de Octanny S. da Mota e Leônidas Hegenburg. São Paulo: Cultrix, 1984.

SANTAELLA, Lucia. *Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. *Cultura das mídias*. São Paulo: Experimento, 1996.

_____. *O método anticartesiano de C. S. Peirce*. São Paulo: Editora UNESP, 2004.

_____. *O papel da Mudança de Hábito no Pragmatismo de Peirce*. *Cognitio – Revista de Filosofia*, São Paulo: Educ/Palas Athena, vol. 5, n. 1, p. 75-83. 2004.

_____. *Os significados pragmáticos da mente e o sinequismo em Peirce*. *Cognitio – Revista de Filosofia*, São Paulo: Educ/Palas Athena, n. 3, p. 97-106. 2002.

_____. *Sinequismo e Onipresença da Semiose*. *Cognitio – Revista de Filosofia*, São Paulo: Educ/Palas Athena, vol. 8, n. 1, p. 141-149. 2007.

SCHILLER, Friedrich. *A educação estética do homem*. Tradução de Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 1995.

TIBURI, Marcia. Artigo. *A Máquina de mundo: uma análise do conceito de aparelho em Vilém Flusser*. São Paulo, SP, 2008.

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](#)