



Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Centro de Educação e Humanidades

Instituto de Letras

Simone Silva Campos

Jogos eletrônicos: ficções e *playgrounds* filosóficos?

Rio de Janeiro

2019

Simone Silva Campos

Jogos eletrônicos: ficções e *playgrounds* filosóficos?



Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Doutor ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Estudos de Literatura.

Orientador: Prof. Dr. João Cezar de Castro Rocha

Rio de Janeiro

2019

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ/REDE SIRIUS/BIBLIOTECA CEH/B

C198	Campos, Simone Silva. Jogos eletrônicos: ficções e playgrounds filosóficos? / Simone Silva Campos. – 2019. 222 f.: il. Orientador: João Cezar de Castro Rocha. Tese (doutorado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Letras. 1. Jogos eletrônicos – Teses. 2. Literatura e tecnologia – Teses. 3. Literatura e sociedade – Teses. 4. Literatura e antropologia – Teses. 5. Literatura e filosofia – Teses. 6. Retórica antiga – Teses. 7. Dialética – Teses. 8. Ficção – Teses. I. Rocha, João Cezar de Castro. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Instituto de Letras. III. Título. CDU 82-3:[004:793.7]
------	---

Bibliotecária: Eliane de Almeida Prata. CRB7 4578/94

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta tese, desde que citada a fonte.

Assinatura

Data

Simone Silva Campos

Jogos eletrônicos: ficções e *playgrounds* filosóficos?

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Doutor, ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Estudos de Literatura.

Aprovada em 1º de Julho de 2019.

Banca examinadora:

Prof. Dr. João Cezar de Castro Rocha (Orientador)
Instituto de Letras – UERJ

Prof. Dr. Nabil Araújo de Souza
Instituto de Letras – UERJ

Prof^a. Dr^a. Regina Lucia de Faria
Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro

Prof^a. Dr^a. Ieda Maria Magri
Instituto de Letras – UERJ

Prof. Dr. Kelvin dos Santos Falcão Klein
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Rio de Janeiro

2019

AGRADECIMENTOS

À CAPES, pela bolsa de pesquisa concedida, sem a qual este trabalho não poderia ter chegado a termo.

Ao meu orientador, João Cezar, por acreditar num tema tão pouco tradicional, confiar na minha intuição teórica e complementá-la com a sua.

Ao Rodrigo, meu marido, alvo preferencial das minhas várias preleções durante a pesquisa e escrita da tese.

Aos meus pais, Sandra e José Henrique, por todo o apoio, e ao meu padrinho Antônio, por ter me presenteado com tantos jogos eletrônicos desde pequena.

Aos diversos desenvolvedores de videogames – em especial os independentes – que, com suas obras, me entreteram, encantaram e desenvolveram meu raciocínio e senso estético desde a infância.

À universidade brasileira – pública, gratuita e de qualidade – que tanto contribuiu para a minha formação desde a graduação (na UFRJ) até o doutorado (na UERJ). Este trabalho não poderia existir sem seu ambiente acadêmico e os seus excelentes professores.

RESUMO

CAMPOS, Simone S. *Jogos eletrônicos: ficções e playgrounds filosóficos?*. 2019. 222 f. Tese (Doutorado em Letras) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

Esta tese conjuga métodos de literatura comparada com teoria da literatura para analisar o nexos entre literatura e videogames. Ela parte da hipótese de que os jogos eletrônicos são ficção, e, como tal, se fundam numa tradição de muitos séculos, inclusive a da retórica como máquina combinatória, a da ficção dialógica e carnavalizada, e do “falar por falar” da sofística da Antiguidade. Essa genealogia é fundamentada e explicitada com base nas pesquisas de Barbara Cassin, Mikhail Bakhtin, além de nas obras de Platão, Aristóteles e Górgias. Além disso, a tese recorre às obras de Roger Caillois e Johan Huizinga sobre jogos, ludicidade e brincadeiras, que já associavam estes impulsos à história da cultura e a diversos fenômenos sociais. Incorpora, além disso, a teoria do desejo/violência mimética de René Girard como base da cultura. Traça paralelos fenomenológicos entre jogos eletrônicos e literatura, conjugando ferramentas de teoria literária como a teoria da recepção de Wolfgang Iser com teorias sobre jogos eletrônicos como as de Ian Bogost e Janet Murray, que os tratam como obras fundamentalmente procedurais (constituídas de processos). O jogador em interação com jogo constituiria um sistema cibernético, que pode e deve ser analisado enquanto tal. As imagens mentais de interação procedural teriam impacto sobre a atitude mental de seu jogador assim como as imagens mentais do leitor na interação com a literatura ficcional. O trabalho se conclui com uma teoria a respeito da proceduralidade e dos elementos ficcionais presentes em redes sociais, fóruns e aplicativos de mensagens, e discutindo que influência a cultura dos videogames poderia ter tido no atual contexto de *fake news*, bots, e perseguição a minorias na internet e outros ambientes online.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos. Proceduralidade. Teoria da recepção. Fenomenologia. Retórica. Sofística. Literatura carnavalizada. Ficção dialógica. Raciocínio lógico. Percepção. Interação interpessoal. Comunicação social. Violência mimética. Desejo mimético. Cibernética.

ABSTRACT

CAMPOS, Simone S. *Video games: fictions and philosophical playgrounds?*. 2019. 222 f. Tese (Doutorado em Letras) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

This thesis combines methods of comparative literature and literary theory in order to analyze the link between literature and video games. It hypothesizes that video games are fiction, and, as such, they're founded upon a many-centuries old tradition, including rhetorics seen as a combinatorial machine, the carnivalesque, dialogical fiction, and the "speech for speech's sake" in Antiquity's sophistry. This genealogy is validated and justified based on research by Barbara Cassin, Mikhail Bakhtin, and on Plato's, Aristotle's, and Gorgias' works. The thesis also relies on Roger Caillois' and Johan Huizinga's books on games, play and the ludic, authors who have associated these human penchants to the history of culture and many cultural phenomena. It also takes a page from René Girard's theory on mimetic desire/violence as the foundation to human culture. It traces phenomenological parallels between video games and literature by coordinating literary theory tools (such as Wolfgang Iser's reader-response theory) and electronic gaming theories such as Ian Bogost's and Janet Murray's, which regard video games as fundamentally procedural works (i.e., made up of processes). This work contends that the interaction between player and game can and should be analyzed as a cybernetic system. The mental images generated through procedural interaction can have an impact on the mental attitude of a player as much as the reader's mental images do during the reading of literary fiction. This work concludes with a theory about how procedurality and fictional elements are present in social networks, forums and message apps, and discussing what influence video game culture could have had on this current context of fake news, bots, and minorities being persecuted on the Internet and other online meeting places.

Keywords: Video Games. Procedurality. Reader-Response Theory. Phenomenology. Rhetorics. Sophistry. Carnivalesque Literature. Dialogical Fiction. Logical Reasoning. Perception. Interpersonal Interaction. Social Media. Mimetic Violence. Mimetic Desire. Cybernetics.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Visão do autor e do jogador.....	27
Figura 2 –	Esquema de interação nos jogos eletrônicos.....	28
Figura 3 –	Jogo eletrônico <i>Braid</i> (BLOW, 2009).....	40
Figura 4 –	Jogo eletrônico <i>Gorogoa</i> (2017).....	43
Figura 5 –	Jogo eletrônico <i>SimCity 2000</i> (WRIGHT e HASLAM, 1993).....	82
Figura 6 –	Jogo eletrônico <i>The Sims</i> (WRIGHT, 2000).....	84
Figura 7 –	Jogo eletrônico <i>Universal Paperclips</i> (LANTZ, 2017).....	86
Figura 8 –	Jogo eletrônico <i>Gridland</i> (2014)	88
Figura 9 –	Jogo eletrônico <i>Cookie Clicker</i> (THIENNOT, 2013)	90
Figura 10 –	Peça teatral no jogo <i>The Witcher III: Wild Hunt</i> (2015)	110
Figura 11 –	Peça teatral no jogo <i>Life Is Strange: Before The Storm</i> (2017).....	111
Figura 12 –	Jogo eletrônico <i>Tetris</i> (PAJITNOV, 1985)	141

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 –	Quadro sinóptico referente ao capítulo 1 (parte I)	50
Tabela 2 –	Quadro sinóptico referente ao capítulo 1 (parte II)	51
Tabela 3 –	Quadro sinóptico referente ao capítulo 1 (parte III)	52

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO.....	10
1	INTERATIVIDADES E PROCESSOS NOS VIDEOGAMES E NA LITERATURA.....	14
1.1	Críticas a concepções tradicionais de interatividade	14
1.2	Definições úteis sobre videogames	21
1.2.1	<u>Cibertexto e literatura ergódica</u>	<u>212</u>
1.2.2	<u>Scriptons e textons.....</u>	<u>23</u>
1.2.3	<u>O esquema Mecânica-Dinâmica-Estética (MDA).....</u>	<u>26</u>
1.2.4	<u>Superfície da obra e loop de feedback.....</u>	<u>28</u>
1.2.5	<u>Interação física não trivial (extranoemática) jogador-jogo</u>	<u>30</u>
1.3	Jogo eletrônico: a representação de processos com processos.....	31
1.4	A economia do hábito humano e as interatividades	38
2	HISTÓRIA DO JOGO	53
2.1	Huizinga e <i>Homo ludens</i>	53
2.2	Caillois e <i>Os jogos e os homens</i>	59
2.3	A visão de René Girard sobre a teoria do jogo de Huizinga.....	66
3	HISTÓRICO EM CONEXÃO COM A LITERATURA.....	69
3.1	Jogo, filosofia e sofística: dialética e dialogismo	69
3.2	Dialogismo, polifonia e sátira: o espírito do jogo e do carnaval na ficção	72
3.2.1	<u>Ficção dialógica e os princípios tutelares do pensamento lógico</u>	<u>92</u>
3.3	Logologia sofística e sua relação com a ficção	96
3.4	Mimese, imitatio e aemulatio; a tradição literária como máquina (re)combinatória	105
4	A TEORIA DO EFEITO ESTÉTICO E OS JOGOS ELETRÔNICOS	121

4.1	O ato de leitura – recapitulação.....	121
4.2	A antropologia literária e “O fictício e o imaginário”	130
5	NEXOS ENTRE A TEORIA DA RECEPÇÃO E OS JOGOS ELETRÔNICOS	136
5.1	Os atos de fala de Austin adaptados à literatura vs. aos jogos eletrônicos	144
6	A EXPERIÊNCIA ESTÉTICA LÚDICA: INFERÊNCIAS HUMANAS EM XEQUE	150
7	PERSPECTIVAS FILOSÓFICAS E SOCIOLOGICAS DA PROCEDURALIDADE	161
7.1	Análise da interação jogo-ser humano como fenômeno cibernético	161
7.2	Um “desconfiômetro” descalibrado: deslocamentos da ficção cética	164
7.3	Da TV aos videogames às redes sociais: efeitos da ficção em domicílio.....	181
	CONCLUSÃO.....	202
	REFERÊNCIAS	212

INTRODUÇÃO

Este trabalho conjuga métodos de literatura comparada com teoria da literatura para analisar o nexo entre literatura e videogames, com referências também à retórica clássica e a conceitos filosóficos.

Costuma-se estudar os jogos eletrônicos segundo duas correntes principais: a narratologia (que bebe das teorias narrativas tradicionais e favorece jogos eletrônicos eminentemente narrativos) e a ludologia (que procura criar suas teorias do zero, focando nas regras e mecânicas dos videogames) (FRASCA, 2003; FRAGOSO e AMARO, 2018). Além da divergência entre as duas correntes, havia também uma conhecida rivalidade: ambas se acusavam mutuamente de ignorar aspectos fundamentais do jogo eletrônico, e no fundo, também eram motivadas pelas disputas por recursos e espaço na academia (ver FRAGOSO e AMARO, 2018, n.p., loc. 44%-59%).

Hoje, essa rixa é considerada superada no campo de estudos de jogos. E, a nosso ver, ambas as opções teóricas resultam em omissões e pontos cegos que até hoje, mais de vinte anos depois, ainda não tiveram a exploração e o esclarecimento que merecem. Acreditamos que, em vez de desprezar toda a história teórica das humanidades em favor de uma suposta originalidade absoluta dos jogos ou de tentar fazer com que tudo o que se passa em um videogame caiba no conceito de narrativa, é possível e desejável recontar a história da “teoria da literatura” de forma a requalificá-la como “teoria da ficção” – especialmente dado que seu objeto de estudo variou ao longo da história. Isso permitirá uma comparação teórica entre literatura ao longo da história e jogos eletrônicos. Além disso, vai favorecer um estudo mais completo das capacidades e potencialidades dessa nova forma que, no entanto, tem mais em comum com as antigas do que costuma se pensar.

Principiamos por apresentar uma justificativa teórica para o objeto deste trabalho: os jogos eletrônicos. Acreditamos que há semelhanças suficientes entre jogos eletrônicos e literatura para aqueles se constituírem em uma incursão válida para a teoria de literatura. Trataremos também das diferenças entre as duas formas, lançando mão de um quadro teórico que situa o videogame como parte de uma tradição literária e retórica, e de fontes da narratologia e da ludologia, mais especificamente voltadas para tratar de jogos eletrônicos. Janet Murray, narratóloga, e Espen Aarseth, ludólogo, são dois importantes representantes das duas tendências que usaremos como referências fundamentais neste trabalho. Seus livros mais conhecidos, respectivamente *Hamlet on the Holodeck* e *Cybertext: Perspectives on Ergodic*

Literature, datam de 1997. Estamos em 2019 e, embora tenham havido algumas tentativas notáveis de situar o jogo eletrônico no contexto da ficção, ainda não foi feita uma genealogia ampla e rigorosa deste histórico até onde sabemos. Será esta uma das tarefas deste trabalho.

Hoje, o conceito geral de ficção abarca teatro (drama e comédia), literatura (poesia, romance, conto, crônica), narrativa sequencial (como histórias em quadrinhos e romances gráficos) e obras audiovisuais (filmes, seriados). Apesar de decididamente se assemelharem a este grupo, os jogos eletrônicos (e os quadrinhos, por sinal) são um tanto enfeitados como objeto de crítica e na academia, em parte por preconceito – seriam formas de arte infantis, comerciais, inferiores ou inexpressivas, ou que, por serem recentes, ainda não teriam conquistado a maturidade de outros formatos, nem teriam autores que dominassem suas formas ou pretendessem dar um tratamento de fato artístico ao seus temas. Seriam, portanto, indignas de estudo acadêmico. Parte do motor para o amplo esforço teórico deste trabalho advém da perspectiva de provarmos – com a realização deste próprio trabalho – que mais estudos como este são necessários.

Recentemente, os jogos eletrônicos criados por estúdios independentes e equipes pequenas, em geral com gráficos mais simples que os das grandes companhias, têm tido mais oportunidade de fazer frente aos gigantes da indústria devido à emergência de plataformas de distribuição digital de jogos, como a *Steam* (2002). Afinal, antigamente a distribuição de mídias físicas de jogo eletrônico para o mundo todo exigia grande saúde financeira das distribuidoras/produtoras de jogos, além de acordos e acertos entre elas e os revendedores finais, tornando este um torneio de gigantes; além disso, o experimentalismo artístico ficaria desfavorecido, já que havia muito dinheiro envolvido e estas companhias não desejam o risco de falir. Hoje em dia há também uma profusão de sites de *crowdfunding* (“vaquinha”), que permitem a qualquer pessoa contribuir financeiramente para a realização de um projeto artístico de qualquer natureza. Isso permitiu uma espécie de renascença dos jogos eletrônicos independentes, que primam por permitir mais expressão autoral e admitir ideias mais ousadas e potencialmente polêmicas (ANTHROPY, 2012).

Neste trabalho partimos da hipótese de que os jogos eletrônicos são, sim, uma forma do que se entende por ficção, e, como tal, se fundam numa tradição de muitos séculos, inclusive a da retórica – tanto a sofisticada quanto a que se constituiu em máquina de composição e recombinação de textos da tradição. Os jogos eletrônicos trazem também em seu bojo a situação originária do conhecimento e invenção humanas, em que se imiscuíam jogo, mito, filosofia, ficção e retórica, áreas que pouco a pouco foram se diferenciando entre si e até rivalizando umas com as outras sobre seu estatuto e âmbito. Fundamental e explicitar

essa genealogia será uma das tarefas do presente trabalho, dado que, até onde sabemos, a teoria estrita sobre jogos eletrônicos aventurou-se apenas de forma superficial nas conexões históricas citadas. Para começar, vamos revisar a teoria especificamente voltada para análise de jogos eletrônicos e alguns conceitos úteis para a compreensão das peculiaridades dos jogos eletrônicos; entre os teóricos abordados estão o ludólogo Espen Aarseth e a narratóloga Janet Murray, além do inovador Ian Bogost, cujo livro *Persuasive Games* (2007) trata dos videogames como continuação (e concretização) dos esquemas formativos da retórica clássica. Janet Murray e Ian Bogost também falam de como os computadores têm a capacidade de representar processos com processos, sendo uma mídia eminentemente procedural. O videogame, que roda nessa plataforma, seria, assim, uma forma de ficção procedural.

Em seguida vamos revisitar teorias historicamente importantes sobre o jogo em geral: as de Johan Huizinga e de Roger Caillois, com um parêntesis de René Girard e sua teoria da violência associada ao desejo mimético. A partir daí, faremos um apanhado de teóricos de diferentes correntes, como Barbara Cassin e Mikhail Bakhtin, que ressaltam a presença dos componentes dialógicos, lúdicos e filosóficos na ficção, desde as raízes entremeadas da *poiesis* e do diálogo socrático, passando pelas iterações da retórica, até o romance moderno. Vamos evidenciar certas similaridades do jogo eletrônico com aspectos dessas formas históricas, sempre com exemplos de obras que buscam esclarecer nosso ponto até para o leitor sem grande contato com o jogo eletrônico.

Assim, o próximo passo será estendermos a teoria da recepção de Wolfgang Iser aos jogos eletrônicos, recorrendo às suas fontes (como John Austin e John Searle) para reformular seus *insights* de forma a tratarmos do jogo eletrônico enquanto fenômeno, e fenômeno interativo: à maneira da literatura, que pulsões humanas ele explora e desenvolve? No capítulo 6, vamos discutir como a experiência estética lúdica coloca certos hábitos mentais humanos em xeque. E, por fim, no capítulo 7, vamos desenvolver a ideia dos videogames como *playgrounds* filosóficos, que podem encorajar no que o joga com frequência hábitos mentais relacionados à curiosidade cética na descoberta e ficcionalização do mundo real. Porém, de forma surpreendente, ao se mesclar com comunidades e cultura de internet – que também contêm elementos ficcionais e procedurais –, esses hábitos mentais ambivalentes de pesquisa, curiosidade e ironia gestados pela interação com o videogame podem ter consequências muito negativas, especialmente para as minorias. Afinal, um dos processos humanos que pode ser emulado em uma comunidade online é o da violência ancestral contra a vítima sacrificial ou bode expiatório.

Em suma, defendemos que jogos eletrônicos e literatura têm mais pontos em comum do que se pensa, e que pode ser imensamente frutífero compartilharem também algumas de suas ferramentas teóricas, com as devidas adaptações e apartes para os diferentes suportes e mídias em que se encontram. E acreditamos que, com as devidas precauções e adaptações, podemos passar sem medo da teoria literária a especulações sobre a natureza e as potencialidades do jogo eletrônico, inclusive no que diz respeito a estimular hábitos de pensamento analíticos, filosóficos e fora do comum. Esperamos que o empreendimento seja acessível para pessoas de diversos campos do conhecimento, de teóricos literários aos estudiosos e envolvidos com novas mídias, e temos esperança de que traga novas conexões teóricas para as muitas áreas de que tratamos no decorrer desse trabalho.

1 INTERATIVIDADES E PROCESSOS NOS VIDEOGAMES E NA LITERATURA

1.1 Críticas a concepções tradicionais de interatividade

Tratar a interatividade do digital como um fenômeno totalmente inédito e característica definidora dos videogames é uma concepção comum – e, a nosso ver, errônea. Várias artes preexistentes, além da literatura, já dependiam do insumo do seu visualizador para constituir sentido, sendo, portanto, interativas. Não nos alinhamos ao pensamento de quem, como a ludóloga Astrid Ensslin (2014), alega que ficção literária e videogames seriam fenômenos fundamentalmente diferentes, o que faria com que as ferramentas de teoria de literatura resultassem ultrapassadas e inúteis para a análise dos jogos eletrônicos. Para Ensslin (2014, p. 27-28), a relação autor-leitor de um livro seria necessariamente “assimétrica”, pois o autor de literatura é um “titereiro” [*puppet master*] e o leitor, “passivo”; e *em decorrência disso* a interatividade proporcionada por games seria de um tipo totalmente diferente da dos livros. Não concordamos com a premissa, pois nos alinhamos à visão de Wolfgang Iser sobre o sentido da ficção literária ser proporcionado pela interação entre texto e leitor; mas mesmo que concordássemos com a premissa, não vemos como ela levaria à conclusão, pois a suposta desigualdade de poder entre autor e leitor apontada por Ensslin seria idêntica na literatura e nos videogames, estes também criados por um autor e deixados “em repouso” até que um jogador os pegue para jogar. Dizendo de outro modo, não entendemos como a interação predominantemente mental livro-leitor seria necessariamente uma relação de poder assimétrica e a interação físico-mental jogo-jogador não o seria. Podemos debater se a conclusão de Ensslin, de forma isolada, tem alguma validade, mas primeiro temos que examinar melhor o que se costuma apontar como “interatividade”, um conceito muitas vezes mal definido, e, portanto, pouco útil.

Nesse sentido, as observações sobre interatividade feitas pela narratóloga Janet Murray (2000) são dignas de um exame mais detalhado. Murray (2000, p. 128) afirma que a noção de interatividade é vaga e onipresente (“*vague and pervasive*”) nos estudos de mídias digitais, e que, assim, acaba se mostrando inútil aos que estudam jogos eletrônicos ou outras formas de arte mediadas pelo computador. Para Murray, a mera possibilidade de um jogador mover e clicar o mouse não é garantia de que sua participação lhe pareça significativa, assim como ter muitas tarefas a realizar não garante uma experiência estética num videogame. Ela

dá um exemplo de má experiência: “as ações dos jogadores produzem efeito, mas as ações não são escolhidas e os efeitos não se relacionam às intenções dos jogadores” (2000, p. 128)¹. Os computadores têm a capacidade de criar um ambiente que “é tanto procedural quanto participativo”² (MURRAY, 2000, p. 74), as duas propriedades que, para ela, “abarcam a maior parte do que queremos dizer ao usar a vaga palavra *interativo*”³ (MURRAY, 2000, p. 71). Para tratar de jogos eletrônicos de forma crítica, Murray prefere os conceitos de *imersão* e *agência*.

Imersão é a sensação de estar dentro, envolvido e engajado, naquele ambiente simulado, ficcional – como na água do mar ou de uma piscina⁴. Ela é fomentada, por exemplo, por objetos virtuais que respondem de forma funcional e integrada às interações de jogadores, avançando a experiência da obra, alimentando assim a crença dos jogadores na coesão e coerência daquele universo e um maior engajamento nele dali em diante (MURRAY, 2000, p. 112). Já a sensação de ter *agência* ocorre quando o jogador tem espaço para interferir de forma significativa no comportamento gerado por regras no ambiente simulado, e ao interferir recebe dele um feedback tangível quase instantâneo (MURRAY, 2000, p. 126-129). Se *agência* e *imersão* andarem juntas, o jogador se engajará numa troca constante e prazerosa com a obra – ele terá a sensação de ser “ao mesmo tempo participante e animador da quadrilha” (“*both the dancer and the caller of the dance*”, 2000, p. 128), ou seja, terá a experiência estética de “participação estruturada” pelo/no computador (MURRAY, 2000, p. 128). Ressalte-se, aqui, que as regras inscritas pelo autor em código de programação *estruturam*, e não *determinam*, o ambiente simulado e as ações do jogador. Há uma diferença crucial entre os dois verbos: “estruturar” implica que em cada máquina, e para cada jogador, a cada momento, será gerada uma partida diferente, a depender de suas ações. “Determinar” implicaria em rigidez. A causa (formal) das partidas são as regras moldadas pelo código de programação, mas essa causalidade é não-determinística – ou seja, emergente – pois não é desejável que as partidas de jogo se repitam com exatidão a cada tentativa, e sim entreter e maravilhar oferecendo certa dificuldade, variedade e surpresa, o que implica em deixar um

¹ No original: “The player’s actions have effect, but the actions are not chosen and the effects are not related to the players’ intentions”.

² No original: “[...] both procedural and participatory”.

³ No original: “The first two properties [procedural, participatory] make up most of what we mean by the vaguely used word *interactive*.”

⁴ “We seek the same feeling from a psychologically immersive experience that we do from a plunge in the ocean or swimming pool: the sensation of being surrounded by a completely other reality.” Murray, 2000, p. 98.

leque de possibilidades aberto a cada momento, ao mesmo tempo que possibilita a detecção de padrões por parte do jogador. Voltaremos a isso, em especial no capítulo 6.

Ou seja, ao usar a palavra interatividade poderíamos ser mais específicos e delinear duas interatividades diferentes: (1) a interatividade como participação mental e emocional do leitor, sua aceitação do pacto ficcional⁵ e seu engajamento com os rumos da ficção enquanto experiência estruturada, coisas de que tanto os jogos eletrônicos quanto a literatura dependem e (2) a interatividade como constantes esforços físicos (muscular, motor, ocular) e intelectuais (lógico-analítico, espacial, entre outros) para navegar o mundo simulado, esforços estes de fato mais exigentes para com o jogador em um jogo eletrônico padrão do que em um livro de ficção linear padrão, e que constituem e respondem ao próprio tecido ficcional emergente. Ou seja, a interatividade 2 é notável por também gerar interações no sentido com o qual a palavra é definida por Noah Wardrip-Fruin (2009, p. 11): “mudança no estado da obra – para a qual a obra foi projetada – que provém de fora da obra”⁶. Ou seja, a interatividade 2 é uma máquina combinatória em tempo real cuja causa eficiente é o jogador, cuja combinação de estruturas (a interação em si) é efetuada pelo interator da obra⁷ com base nas estruturas fornecidas pela mesma, negaceando o progresso da experiência da obra caso tal performance não ultrapasse um mínimo satisfatório, suscitando assim uma nova modalidade ou dimensão de experiência estética que exige uma *tekhné* do jogador, escolhas ativas, atuação empírica. No videogame se requer a aceitação de um “pacto lúdico”, análogo ao pacto ficcional teorizado na literatura: o jogador apto deve ter ou adquirir a rapidez e fluidez de reação mental para coordenar todos estes esforços físicos e intelectuais em resposta ao ambiente simulado, sob pena de não conseguir avançar no ambiente, na ação e na história. Os jogos eletrônicos que dominam bem o segundo tipo de interatividade – engajando e recompensando o jogador por seus esforços – seriam os que proporcionam “agência” e “imersão” de qualidade ao interator, no vocabulário de Murray (2000, p. 111). A autora, no entanto, contesta a possibilidade de uma conjugação

⁵ Empregamos o termo “pacto ficcional” no sentido de entendimento tácito entre autor e interator (ver nota 7, abaixo) a respeito de uma obra, o ponto de encontro entre suas expectativas recíprocas, muitas vezes ligadas aos limites entre ficção e realidade, e à verossimilhança. Algumas das iterações deste conceito no âmbito da literatura o colocam como “contrato ficcional” (ver SANTOS, 2018); em inglês, às vezes é conhecido como “contract between author and reader” (TIERNEY e LAZANSKY, 1980, p. 606).

⁶ No original: “a change to the state of the work – for which the work was designed – that comes from outside the work”.

⁷ Usaremos neste trabalho a palavra “interator” (aquele que interage) como sinônimo de “jogador” de jogos eletrônicos, e, ocasionalmente, como uma palavra guarda-chuva que abarca tanto a interação com obras não ergódicas (como a literatura tradicional) como com ergódicas (como os jogos eletrônicos). Como já explicamos, acreditamos que ambas as obras funcionam de forma interativa – nada mais natural, portanto, designar aquele que as desfruta como interator.

perfeita entre o aspecto lúdico e o narrativo de um jogo (2000, p. 140-142), baseando-se no exemplo do célebre jogo eletrônico *Myst* (MILLER; MILLER, 1993), onde, para Murray, o final de qualidade do ponto de vista estritamente narrativo é o menos satisfatório do ponto de vista das dinâmicas do jogo.

É claro que, ao dividirmos o que se chama de interatividade em dois tipos, não se quer insinuar que essas interatividades operem ou existam separadas; pelo contrário, a nosso ver elas são interdependentes e, numa experiência real de usufruto de um jogo eletrônico, seus efeitos estéticos são muito difíceis de serem distinguidos um do outro. Queremos apenas refinar os conceitos “interatividade” e “interação” em relação à forma como são normalmente empregados para, assim, podermos estudar o jogo eletrônico com mais precisão.

Voltando a Ensslin (2014, p. 28), ela alega ainda que cada nova partida do mesmo jogo eletrônico varia muito mais entre si do que cada nova leitura de um mesmo texto linear de ficção, e *portanto* isso pediria a criação de novas ferramentas teóricas e total desconsideração das antigas. Desta vez, concordamos com a veracidade da premissa isolada, mas não vemos como esta possa levar à conclusão, nem mesmo se a conclusão estivesse correta (e não está). A nosso ver, esta é uma visão superficial, que descarta todas as contribuições – nem tão recentes assim – da semiologia, da cibernética e da teoria de comunicações para a análise de fenômenos comunicacionais. A literatura linear em geral apresenta ao leitor um texto acabado, mas se ao decodificar o texto o leitor não trazer seu repertório para jogar com ela, não tecer expectativas nem realizar inferências sobre o texto dado, não encontrará uma experiência estética significativa.

Ao tratar do videogame, tanto ludólogos como narratólogos reconhecem a importância da teoria da recepção, especialmente a de Iser, para tratar de seu objeto. Os ludólogos o fazem, no entanto, com muita relutância. O ludólogo Espen Aarseth diz que “a teoria de Iser é tão relevante para o cibertexto quanto o é para qualquer outro tipo de literatura”, porém alega que “a imagem teórica dos ‘vazios’ pode induzir ao erro quando utilizada para falar de jogos de aventura – e não só por causa do significado particular do termo para Iser”⁸ (1997, p. 110-111). No mesmo trecho, Aarseth procura justificar esta afirmativa dizendo que a metáfora mais apropriada para os vazios no cibertexto seriam “fechaduras” (1997, p. 111), que não deixam o jogador passar caso sua “chave” não seja a correta; mas mesmo que seja usada a chave correta, isso pode não avançar a posição do jogador no jogo. Isso constituiria dois tipos

⁸ No original: “Iser’s theory is as relevant for cybertext as it is for any other kind of literature. [...] But the theoretical figure of gaps can be misleading when used to describe how adventure games are different – and not only because of Iser’s distinctive sense of the term.”

de vazio diferentes: um narrativo, e outro ligado à estrutura profunda do jogo. Para Aarseth, esta desconexão entre o segundo tipo de vazio e o plano da narrativa invalidaria qualquer associação teórica com narratividade e, *portanto*, qualquer possível emprego da teoria iseriana, porque ela trata de narrativa. Sendo assim, deveríamos descartar narrativa e associações com a teoria da recepção. Não vemos, de forma alguma, como desmentir somente uma adaptação possível da narratologia e da teoria da recepção – que não trata apenas do plano narrativo, ao contrário do que afirma Aarseth – para tratar de jogos provaria isso. Tampouco, conforme vamos analisar, cremos que os vazios iserianos mereçam ser absolutamente abandonados ao tratar do lúdico. Nossa adaptação do termo “pacto ficcional” (lúdico, no caso dos jogos), advindo da teoria da literatura, e nossa definição de dois tipos de interatividade, sendo uma também aplicável a literatura, já demonstram isso.

Por outro lado, Janet Murray, narratóloga, adota com entusiasmo a posição de Iser para falar de jogos eletrônicos, especialmente a de que o ato de preenchimento dos vazios pelo leitor não é nada passivo e depende do repertório dele (MURRAY, 2000, p. 110-111). Murray vai ainda mais longe, alegando que a “suspensão de descrença voluntária [*willing*]” conforme formulada por Samuel Taylor Coleridge (MURRAY, 2000, p. 110; KRAUSE, 2004, p. 140) é não somente “uma suspensão” e “voluntária”, mas também uma crença ativa (e criativa): “Não é tanto como se suspendêssemos a descrença, e sim uma *criação ativa de crença*. [...] usamos nossa inteligência para reforçar, em vez de questionar, a realidade da experiência”⁹ (MURRAY, 2000, p. 110). E ela não se refere apenas a jogos eletrônicos: argumenta que essa criação/crença ativa acontece em livros e no cinema, quando imaginamos um ator no papel de um personagem de romance ou mesclamos os vários cenários de um filme para formarem um espaço contínuo em nossa cabeça. Creemos que se tratam de exemplos equivocados no que diz respeito à teoria da recepção iseriana; o preenchimento de vazios textuais pelo leitor teorizado por Iser tem a ver com imagens mentais indefinidas que vão se projetando umas sobre as outras, e não assumindo um caráter unificado até o final da leitura¹⁰ (ISER, 1978, p. 188). Além disso, “reforçar *em vez* de questionar” não define

⁹ No original: “We do not suspend disbelief so much as we actively *create belief*. [...] we use our intelligence to reinforce rather than to question the reality of the experience”.

¹⁰ “Em textos ficcionais, porém, a suspensão da *continuidade correta* que resulta em imagens se colidindo nos impede de modelar o conhecimento oferecido ou invocado em uma forma definitiva, e assim impede o processo de ‘degradação’ desse conhecimento de cessar, já que o leitor é continuamente obrigado a abandonar uma imagem e formar outra” (ISER, 1978, p. 188). No original: “In fictional texts, however, the suspension of *good continuation* resulting in a clash of images prevents us from molding the knowledge offered or invoked into a definitive form, and so prevents the process of ‘degrading’ this knowledge from coming to an end, as the reader is continually forced to abandon one image and to form another”.

totalmente os esforços e atitude do leitor ao se deparar com a obra, pois o leitor também é crítico – questiona, sim, a trama, podendo perceber falhas de continuidade ou na construção de personagens, e, doravante, decidir relevá-las ou não, ou, ainda, não se definir a respeito, aguardando novas informações do texto que (provavelmente) trarão novas ambivalências e reformulação das imagens e atitudes do leitor. Afinal, para Iser as perspectivas textuais corrigidas pela leitura continuam figurando ao fundo dos esquemas corrigidos, configurando um ponto de vista nômade (1978, p. 108-109), ou seja: a atitude do leitor em relação à obra nem sequer chega a se definir totalmente como de “aceitação”. Porém, de certa forma, essa atitude criativa e ativa do leitor de que fala Murray é sim mais demandada no caso do jogo eletrônico, pois, como dissemos, nesse caso ela se dá em dois níveis de interação, tanto física como mentalmente, e de fato influi nos desdobramentos da obra cujo estado empírico final é composto em tempo real. Um jogo eletrônico mobiliza a musculatura e suas reações, e requer nexos lógicos e um desempenho mínimo do seu jogador para a experiência da obra progredir, desempenho este requerido pelos comportamentos de física simulada e lógica interna do mundo do jogo, que devem ser percebidas por meio de inferências contínuas do interator – aquilo que seria o “pacto lúdico” proposto por um videogame. Isso tudo se dá cumulativamente à interação iseriana original que diz respeito a perspectivas diversas, conforme já discutimos: é o que se encaixa na nossa concepção usual de “pacto ficcional”.

Se no jogo e no cibertexto há duas formas diferentes de interatividade, há, portanto, duas formas de emergência ficcional diferentes, entre obra e interator.

Assim, a interatividade 1, que gera a experiência estética descrita por Iser, consiste na montagem do sentido por parte do leitor frente a sucessivas perspectivas textuais que se projetam umas sobre as outras e sobre as expectativas e inferências feitas por este leitor; daí termos um “mundo emergente no texto ficcional” (ISER, 2013, p. 44, 108-109) que não advém de referências no mundo real, e nem mesmo de uma propriedade contida no texto, mas sim da aceitação e ativação do pacto ficcional e do “como se” pelo leitor junto ao texto. De forma similar, a interatividade 2, que se dá exclusivamente entre jogadores e videogames (ou cibertextos), contém perspectivas sucessivas que também geram por meio da interação um mundo simulado emergente que toma emprestados elementos e convenções do mundo real sem que essa seja a sua referência definida, oferecendo-os ao exame e manipulação do jogador (AARSETH, 1997, p. 29). Tratamos aqui de comportamentos reais como a gravidade (na física) ou a saúde de um organismo, que são tratados como processos roteirizados ao serem convertidos em regras programadas em código, e cujo roteiro de funcionamento pode ser “reescrito” na ficção do jogo eletrônico – por exemplo, um jogo pode ter uma poção que

anula a gravidade ficcional, ou a representação da saúde de um organismo ficcional como uma barra de vida no alto da tela. Não é à toa que tanto ludólogos como narratólogos definem comportamento emergente como um fenômeno crucial no jogo eletrônico. Para Murray, o comportamento emergente consiste em “[personagens] agir[em] de formas que vão além do que foram explicitamente programados para fazer” (2000, p. 240)¹¹, enquanto Aarseth define emergência como “sistemas que são estruturas complexas evoluindo de forma imprevisível a partir de um conjunto inicial de elementos simples”¹² (1997, p. 29). Para a ludologia e a narratologia, portanto, “emergência” é usada mais no sentido de atos que os programadores não previram que o jogador conseguiria levar a cabo no ambiente simulado, mas que, no entanto, ele consegue, devido a seu uso criativo das estruturas ficcionais. Neste trabalho, porém, “emergência” será usado mais no sentido iseriano: o efeito e a experiência que emergem a partir da interação entre obra e interator, não importando se tal efeito e experiência foram previstos pelo autor ou não. Parece-nos que esse sentido estrito de emergência advém da necessidade de narratólogos e ludólogos de singularizarem seu objeto de estudo, afastando-o, entre outros, dos estudos literários; e da concepção de interatividade como exclusiva dos jogos eletrônicos, o que já criticamos. Afinal, é mais fácil caracterizar a emergência como exclusiva dos jogos eletrônicos se puder ser claramente apontado na obra um efeito da interação originalmente previsto pelo autor, e, como certos efeitos proporcionados pela interatividade lúdica são captáveis pelos sentidos (e não apenas existentes na mente do jogador), apontá-los provoca consenso; na literatura também existem efeitos da interação previstos pelo autor, mas o consenso intersubjetivo costuma ser difícil ou, pelo menos, não imediato, pois não há evidências desses efeitos previstos no mundo sensível. Assim, ao restringir o conceito de emergência na ficção a atos previstos pelo autor, narratólogos e ludólogos colaboram em restringir também o conceito de interatividade – traçando uma linha que parece inegociável entre literatura e cibertextos/jogos eletrônicos.

Como dissemos, uma diferença significativa entre os mundos ficcionais gerados pelas interações 1 e 2 é que o mundo simulado que emerge na interatividade 2 tem algumas propriedades sensíveis no mundo real – são mobilizados a visão, a audição, o tato do jogador e de quem mais se aproximar no momento em que é jogada a partida. É um mundo ficcional empírico, paralelo ao nosso, onde o jogador tem como agir – e essas ações têm efeitos e

¹¹ No original: “what computer scientists call emergent behavior; they are able to act in ways that go beyond what they have been explicitly programmed to do”.

¹² No original: “systems that are complex structures evolving unpredictably from an initial set of simple elements”.

consequências. A obra subjacente estrutura este mundo empírico ficcional de diversas maneiras: ela define a margem de escolha que o jogador terá; depois, quando o jogador escolhe sua ação dentre as possíveis, nem sempre ela tem garantia de sucesso, constituindo-se em uma ação tentativa (por exemplo: um personagem não consegue acertar um tiro onde deseja); por fim, se a ação tiver sucesso em seu efeito imediato, este efeito pode não surtir a consequência esperada, falhando de outra forma (por exemplo: o inimigo é imune ao feitiço que o acertou e não é afetado por ele). Tudo isso são elementos de emergência ficcional da interatividade 2.

No entanto, mesmo em se tratando de um mundo com propriedades sensíveis, assistir a um jogo eletrônico é uma experiência radicalmente diferente de jogá-lo. Outras propriedades desse mundo ficcional demandam tempo, tentativas interativas e intelecto para serem absorvidas: as relações de causalidade entre elementos funcionais desse mundo, as frequências e intensidades de comportamento, as limitações impostas pela física simulada do jogo (e combinações emergentes impossíveis de serem obtidas no real), como tudo isso pode ser explorado e combinado em favor da experiência do jogador, a melhor resposta física do jogador a ser rapidamente acionada em resposta a determinado evento de periodicidade difícil de prever, entre outros. Além disso, o que é absorvido pelos sentidos nesse mundo da interatividade lúdica – a materialidade superficial da obra – costuma variar de partida para partida. Olhando para este cenário com Iser, é visível como as duas emergências ficcionais no videogame não estão realmente separadas: também se projetam uma na outra e com isso se modificam, tornando cada experiência da obra única – tal e qual as perspectivas textuais na teoria da recepção original (ISER, 1978, p. 115-116).

Propomos, portanto, chamar a primeira interatividade de performática e a segunda, de lúdica. Adiante, vamos desenvolver mais esses conceitos e fornecer uma definição mais precisa da interatividade como um todo, concentrando-nos em nossos casos de estudo: a literatura tradicional e nos jogos eletrônicos.

1.2 Definições úteis sobre videogames

1.2.1 Cibertexto e literatura ergódica

Espen Aarseth, em seu livro *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997, p. 3), conceitua *cibertexto* como “uma máquina para a produção de variedade de expressão”¹³, o que assume ser uma definição “ampla” (1997, p. 5).

As diferenças na orientação teleológica – nas diferentes formas pelas quais um leitor é convidado a ‘completar’ um texto e os diversos dispositivos automanipuladores dos textos – são o teor do conceito de cibertexto (1997, p. 20)¹⁴.

Depois, Aarseth nos oferece uma definição mais rigorosa:

a ampla gama (ou perspectiva) de textualidades possíveis vistas como uma tipologia de máquinas, como diversos tipos de sistemas de comunicação literária nos quais as diferenças funcionais entre as partes mecânicas exercem um papel definidor na determinação do processo estético (1997, p. 22)¹⁵.

Aarseth chega a depurar ainda mais o conceito de “cibertexto”. Para os fins de seu estudo desse tipo de obra, o autor propõe reservar “cibertexto” só para textos que envolvem algum tipo de cálculo para a produção de seus fragmentos-fonte ou *textons*, aplicando “hipertexto” apenas a textos com estruturas de vínculos e nós (1997, p. 75). Porém, em nosso trabalho adotaremos seu conceito mais amplo de cibertexto já citado acima (1997, p. 3, 20, 22), mais adequado a nossos propósitos: máquinas nas quais as diferenças entre as partes mecânicas exercem um papel definidor no processo estético.

A justificativa de Aarseth para a necessidade de criar/adotar seu conceito de cibertexto é de que nenhum dos conceitos anteriores sobre texto servia para “expressar a perspectiva do texto como máquina material, um dispositivo capaz de se manipular a si mesmo, assim como ao leitor” (1997, p. 24)¹⁶. Discordamos em parte dessa justificativa, conforme vamos detalhar mais adiante. Há, sim, pelo menos um dispositivo histórico da literatura que pode ser trasladado, com adaptações, para uma analogia do modo “máquina” do cibertexto: os

¹³ No original: “A cybertext is a machine for the production of variety of expression”.

¹⁴ No original: “The differences in teleological orientation – the different ways in which the reader is invited to ‘complete’ a text and the texts’ various self-manipulating devices are what the concept of cybertext is about”.

¹⁵ No original: “[Cybertext] is the wide range (or perspective) of possible textualities seen as a typology of machines, as various kinds of literary communication systems where the functional differences among the mechanical parts play a defining role in determining the aesthetic process”.

¹⁶ No original: “[...] none of these have expressed the perspective of the text as a material machine, a device capable of manipulating itself as well as the reader”.

esquemas de composição históricos da retórica. Ele apenas não era realizado no nível da obra, e sim no da tradição literária como um todo¹⁷ (BARTHES, 1982, p. 16-17, 21-22.).

Quanto à “literatura ergódica” mencionada no título do livro de Aarseth (1997, p.1), trata-se daquela em que o esforço para o interator atravessar o texto não é trivial; a literatura não ergódica é aquela que pede um esforço apenas trivial – apenas o de virar a página. Um exemplo de obra ergódica é *O jogo da amarelinha*, de Julio Cortázar, e um exemplo de obra não ergódica seria *Dom Casmurro*, de Machado de Assis. Aarseth (1997, p. 1) formulou o termo *ergódico* a partir das palavras gregas *ergon* e *hodos*, que significam *trabalho* e *caminho* respectivamente. Note-se como a teoria de Aarseth ainda é centrada no texto, baseada em linguagem; no entanto, acreditamos que o conceito de obra ergódica e não ergódica pode ser adaptado para tratar de obras audiovisuais e também procedurais (centradas em processos) – o que vamos elaborar ainda neste capítulo.

1.2.2 Scriptons e textons

Aarseth (1997, p. 62-65) estabelece ainda algumas distinções dentro do cibertexto que podem nos ser úteis, com algumas adaptações para tratar do caso dos videogames, também máquinas combinatórias, porém multimídia. Levando em conta que todo texto existe num suporte (meio material), o que influencia seu comportamento, Aarseth aponta uma diferença entre *textons* e *scriptons*: o primeiro seriam as porções de texto tal qual existem na fonte; o segundo é o texto tal qual aparece para o leitor, o texto que efetivamente lemos. Seriam relacionados ao que chama de *traversal functions* [funções de travessia]: mecanismos pelos quais os *scriptons* são revelados ou gerados a partir dos *textons* e apresentados ao leitor do texto (AARSETH, 1997, p. 62). Ele dá o exemplo do livro em papel *Cent Mille Millions de Poèmes*, de Raymond Queneau (1961 [2014]), escritor da Oulipo (*Ouvroir de Littérature Potentielle*). Em *Cent Mille Millions de Poèmes*, o leitor se depara com um soneto todo “fatiado” verso a verso, de forma que, para desfrutar da obra segundo a proposta dela própria, ele deve virar as fatias de página para mudar um ou mais versos, constituindo assim novos e diferentes poemas a cada virada. O livro em si contém apenas 140 versos-*textons*, mas estes se combinam em até 100 trilhões de sonetos-*scriptons* possíveis, confeccionáveis a partir da

¹⁷ O autor era o maior operador desta máquina combinatória retórica; o público nem tanto. O público trazia seu conhecimento prévio da tradição para jogar com a obra, mas isto não alterava a superfície da obra – como é o caso dos cibertextos e videogames. Falaremos mais disso no capítulo 3, seção 4.

interação entre leitor e obra. Aarseth também assinala o romance *Fogo pálido*, de Vladimir Nabokov, com sua estrutura consistindo de prefácio, longo poema e muitas notas ao final, como passível de ser lido de cabo a rabo ou de maneira hipertextual, recorrendo-se às notas explicativas do poema para em seguida retornar a ele (1997, p. 8) – mas, no caso do romance de Nabokov, os *scriptons* e *textons* seriam idênticos em número e conteúdo; apenas passíveis de serem montados numa ordem diferente pelo leitor. Outros exemplos desses mecanismos textuais são livros como *O jogo da amarelinha* [*La Rayuela*] de Julio Cortázar e os livros-jogo infanto-juvenis como os da série “Aventuras fantásticas” [“*Fighting Fantasy*”, no original], de Steve Jackson.

Isto, é claro, remete de imediato à teoria da recepção iseriana, segundo a qual o sentido não está contido no texto (nos *scriptons* que efetivamente lemos), e sim na interação destes com o leitor – leitor este que, além de ser essencial para a formação dos *scriptons* a partir dos *textons* no caso do cibertexto (pela interatividade lúdica), é sempre essencial para a experiência estética da ficção face a um grupo de *scriptons* numa ordem e apresentação específicas, gerada durante uma rodada específica de leitura – e esta seria a interatividade performática, iseriana. Mesmo que haja várias ordens de leitura “permitidas”, como é o caso de *Fogo pálido*, todas elas foram previstas pelo autor e codificadas na obra como passíveis de proporcionar experiências estéticas, sabidamente impossíveis de se repetir de forma idêntica até mesmo quando o leitor se debruça sobre o mesmo *scripton* uma segunda vez. Ou seja, desde a literatura em papel a diferença entre *textons* e *scriptons* é conhecida, levada em conta e explorada, e esta copiosidade é ainda mais fértil se levarmos em conta que, de qualquer modo, num texto linear – onde *scriptons* e *textons* são idênticos e mantêm sempre a mesma ordem –, a cada nova leitura de cada leitor se gera uma nova e única experiência estética performática, dependente de como aquele leitor, naquele momento, interagiu com aquele texto. Isso nos ajuda a pensar não apenas sobre máquinas textuais como também multimídia – ou seja, cibertextos e jogos eletrônicos. Sendo assim – ao contrário do que alega Astrid Ensslin (2014) e, em algumas passagens, do que diz Espen Aarseth, para quem a teoria da literatura cometeria “erros de foco” e “erros de representação” ao lidar com o cibertexto (1997, p. 3 e 5) –, a teoria da literatura pode conversar muito bem com novos arcabouços teóricos criados em resposta a novos fenômenos, como o cibertexto e o jogo eletrônico, para tratar dos mesmos. É preciso, no entanto, distinguir com rigor, a cada passo, a qual característica da obra e a qual encarnação do conceito estamos nos referindo.

Sobre *scriptons* e *textons* (AARSETH, 1997, p. 62-65), cabe suscitar o velho provérbio zen: “se uma árvore cai no meio da floresta e não há ninguém para ouvir o som,

existe o som”? Longe de evocar uma questão arcana, o que ele nos traz é uma questão fenomenológica: será que um exemplar de livro linear impresso existe em seu estado final mesmo quando não há nenhum ser humano a olhar as páginas individuais? Ou seja, os *textons* existem se não há nenhum sujeito olhando para eles? Podemos dizer que sim, *presumivelmente* – mas com certeza *não funcionam enquanto obra*. É preciso sua ativação pelo leitor. No livro linear eletrônico, as instruções em linguagem de programação e *mark-up* para formação das letras e diagramação de um exemplar específico (*textons*), mesmo que não estejam sempre idênticas na fonte/arquivo eletrônico (o código sendo modificado para marcar a página onde o leitor parou, por exemplo), e mesmo que não façam sentido para determinado observador, idealmente produzirão sempre o mesmo estado quando ativados pelo jogador (constituindo-se em *scriptons*) – a mesma sequência de letras e parágrafos. Claro que mesmo no livro linear em papel existem diferenças entre edições e até entre exemplares. Mas apenas os cotejadores que procurarem compilar uma edição crítica de algum clássico terão a pachorra de verificar página por página de várias edições em papel antigas procurando diferenças, erros e acréscimos realizados pelo autor ou editor. Idealmente, afora casos como erros de impressão, o estado empírico final (*scriptons*) gerado por *uma mesma edição* (e especificamente por *um mesmo exemplar*) é sempre idêntico.

Nesse quesito, o jogo eletrônico e o cibertexto vão mais longe, pois a materialidade de cada partida, aquilo que efetivamente é o estado empírico final da obra (*scriptons* em certo arranjo), é um estado transitório e temporário que se dá enquanto o jogo é jogado, em resposta a micro ações do jogador. No máximo, em certos casos, pode ser armazenado num arquivo como “página marcada” ou “jogo salvo”, a ser continuado depois ou retomado de um ponto seguro, antes de se deparar com algum desafio difícil. Então é possível dizer que a obra do jogo eletrônico e do cibertexto tem a particularidade de só ser composta no momento mesmo em que é usada. É uma diferença crucial para a literatura linear tradicional, onde quem opera uma máquina combinatória de composição é o autor, baseando-se na tradição de obras ficcionais para acrescentar seu grão de originalidade ao criar uma nova. É claro que o leitor da literatura linear também tem uma interação combinatória com a obra, pois também conhece a tradição literária e a vida real, trazendo delas elementos para jogar com o texto; porém essa combinação não altera e compõe a superfície da obra.

A questão que fica neste caso, para nossos usos nesse trabalho, é se o código de programação que modela o jogo ou o cibertexto pode ser considerado como *texton*, ou se só devemos considerar *texton* o texto e as multimídias destinados a serem visualizados e ouvidos pelo interator da obra como parte de sua experiência com ela. Decidimos considerar como

textons, para nossos fins nesse trabalho, apenas os textos e mídias pré-criadas em cibertextos e jogos eletrônicos (e não o código subjacente). No entanto, o código subjacente pode ser consultado caso o jogador conheça as ferramentas para tal, possibilitando entender algumas das regras subjacentes ao jogo. Isso é uma espécie de trapaça, uma experiência da obra normalmente não prevista pelos desenvolvedores de jogos, de forma que, quando fizermos referência a isso, será com este parêntesis.

1.2.3 O esquema Mecânica-Dinâmica-Estética (MDA)

Outro esquema que julgamos útil para pensar analiticamente o jogo eletrônico é o chamado MDA (*mechanics-dynamics-aesthetics*), pensado por Hunicke, LeBlanc e Zubek (2004). Nesse esquema, as “mecânicas” são os “componentes específicos do jogo no nível de representação de dados e algoritmos”¹⁸; as “dinâmicas” são “o comportamento na hora da execução do programa [*run-time behavior*] agindo sobre as entradas [*inputs*] do jogador e um sobre as saídas [*outputs*] do outro com o tempo”¹⁹; já a “estética” descreve “a resposta emocional desejável na jogadora, quando ela está interagindo com o sistema do jogo”²⁰ (2004, p. 2). É proposta também uma taxonomia não exaustiva do que se chama de estética (ou “diversão” [*fun*]) no jogo eletrônico: sensação (o jogo como prazer sensorial), fantasia (o jogo como faz-de-conta), narrativa (o jogo como obra dramática), desafio (o jogo como corrida de obstáculos), companheirismo (o jogo como estrutura social), descoberta (o jogo como território a ser mapeado), expressão (o jogo como autodescoberta) e submissão (o jogo como passatempo) (2004, p. 2). Nesse esquema, a particularidade que mencionamos – de a obra do jogo eletrônico só ser realmente composta no momento em que é jogada – pertence às *dinâmicas* do jogo, que estão no mesmo nível que a interatividade lúdica que mencionamos²¹,

¹⁸ No original: “the particular components of the game, at the level of data representation and algorithms”.

¹⁹ No original: “the run-time behavior of the mechanics acting on player inputs and each others’ outputs over time”.

²⁰ No original: “the desirable emotional responses evoked in the player, when she interacts with the game system”.

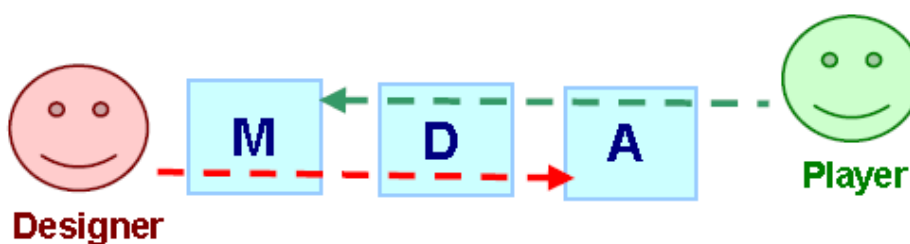
²¹ Não devemos confundir a dinâmica, no entanto, com o *efeito estético* lúdico. Ela está associada apenas à *interação* lúdica.

que por sua vez lembra formas tradicionais de composição formulaica de textos²², porém executada em tempo real. A *estética* do esquema MDA é o efeito da *dinâmica*, e pode ser traçado um paralelo dela com a experiência estética prevista na teoria da recepção do alemão Wolfgang Iser, que se refere ao engajamento do leitor com a literatura de ficção linear e que, no caso do videogame, conforme já explicamos, além de performática como na literatura, pode ser lúdica.

Aquilo que o jogador chama de “regras” do jogo eletrônico é o que percebe das mecânicas através das dinâmicas. “Regra”, portanto, poderia ser definida como estruturações do jogo eletrônico previstas na mecânica e desdobradas nas dinâmicas como processos. Dizendo de outra forma, as dinâmicas expressam as regras inscritas nas mecânicas.

É útil também atentar para as diferenças de perspectiva dos níveis desse esquema entre o desenvolvedor do jogo e o jogador. Conforme mostra a Figura 1 (HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2004, p. 2), o autor tem maior noção das mecânicas, em seguida das dinâmicas que elas geram, e por último da estética. O jogador experimenta a estética em primeiro lugar, depois as dinâmicas, e por fim vislumbra as mecânicas. A exceção é quando o jogador tem meios de espiar e entender o código subjacente de forma a aumentar seu entendimento das mecânicas, o que já apontamos como um uso não previsto da obra.

Figura 1 – Visão do autor e do jogador.



Tradução dos termos: *Designer*: Designer. *Player*: Jogador.

M = *Mechanics* (Mecânica) D = *Dynamics* (Dinâmica) A = *Aesthetics* (Estética).

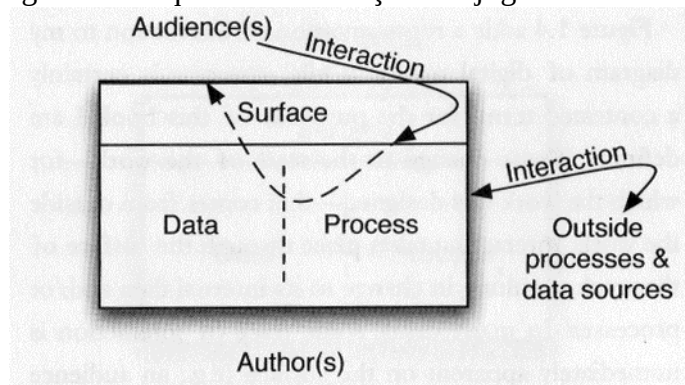
Fonte: Hunicke, LeBlanc e Zubek, 2004, p. 2.

²² Ver Murray (2000, p. 185-197) sobre a composição formulaica de *A Odisseia* e outros poemas históricos.

1.2.4 Superfície da obra e loop de feedback

Dado o impacto efetivo da experiência do público no cibertexto e no jogo eletrônico, de fato causando mudanças de estado na superfície da obra, Noah Wardrip-Fruin (2009, p. 7-12) decidiu desenhar um esquema detalhado para dar conta do que ocorre em uma obra pertencente a essas categorias. Primeiro, ele separa as mecânicas da obra em dados e processos, ambos criados por um autor. A linha entre dados e processos é pontilhada, sinalizando que muitas vezes não é possível isolar um do outro; dados são “geralmente mídias criadas antes (textos, imagens, vídeo e animação, e som e música)”²³ (2009, p. 7), enquanto que os processos são as “peças operacionais” [*working parts*] (2009, p. 8) da máquina simulada. Porém, o que Wardrip-Fruin mais quer em seu trabalho, assim como o que desejamos no nosso, é tratar da experiência do jogador, de forma que acrescenta ao esquema uma “superfície” [*surface*] (2009, p. 10) da obra, através da qual o público dialoga com o processo e os dados. Esse diálogo seria a dinâmica do esquema MDA (HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2004). Incluímos aqui a ilustração do esquema de Wardrip-Fruin (2009, p. 12), por ser muito elucidativa:

Figura 2 – Esquema de interação nos jogos eletrônicos.



Tradução dos termos: *Audience(s)*: Público(s). *Interaction*: Interação. *Surface*: Superfície. *Outside processes & data sources*: Processos e fontes de dados externos. *Data*: Dados. *Process*: Processo. *Author(s)*: Autore(s).
 Fonte: Wardrip-Fruin, 2009, p. 12.

Observando-se este esquema, enxerga-se claramente a seta do loop de feedback²⁴ gerado pela interatividade lúdica: do ponto de vista do jogador, processo e dados são

²³ No original: “mostly precreated media (text, still images, video and animation, and sound and music)”.

²⁴ Espen Aarseth fala em feedback nas máquinas textuais: “Todo cibertexto precisa conter alguma espécie de loop de feedback. Em certo sentido, isso vale para toda situação textual” (no original: “a cybertext must contain some kind of information feedback loop. In one sense, this holds true for any textual situation”) (1997, p. 19). Isto se deve ao fato de o significante sempre “vazar” para o significado (via recepção,

vivenciados de forma diferente do que para o autor. No entanto, isso não quer dizer que processo e dados (ou as mecânicas) sejam *opacos* para o jogador, e sim que em geral são descobertos a partir de uma “leitura-e-testagem” do *comportamento* do mundo do jogo, através de graduais inferências que vão sendo transformadas em hipóteses, testadas e refinadas nesse mundo. Afinal, na Figura 2 a seta do loop de feedback corta a superfície da obra e chega aos dados e processos: jogar o jogo não é simplesmente navegar a superfície, mas sim mergulhar muitas e sucessivas vezes enquanto a atravessa, como num nado borboleta ou uma agulha de costura dando pontos num tecido. Muitas vezes os interatores do jogo eletrônico chamam essas inferências a partir de comportamentos e indícios do mundo simulado simplesmente de “regras” do jogo.

Notamos como o termo “superfície da obra” pode se prestar a más interpretações. Destacamos, portanto, que não se trata de algo bidimensional, sem profundidade, nem parado no tempo, mas de uma trama matricial gerada entre obra e jogador devido à sua interação, única a cada momento. Ao usarmos o termo superfície, é preciso compreender que é uma superfície cujo limite furamos seguidamente, nela mergulhando e respirando, em microimersões, enquanto progredimos – conforme sugerimos, assemelhando-se ao nado borboleta ou à costura em tecido com linha e agulha – e que é isso que gera nossa imersão mais prolongada, e altera o que lemos, vemos e ouvimos na obra (o que depende também do nosso desempenho). Os seguidos loops de feedback entre jogador e obra são as braçadas, ou a agulha, que perfura esta superfície na interatividade lúdica – mas também a água que ao mesmo tempo se espalha e sustenta o peso do corpo pelo empuxo, e a trama do tecido que se afasta microscopicamente para segurar a linha, pois a superfície da obra é modificada/tecida com/pela ação humana. Não é à toa que Janet Murray escolheu o termo “imersão” para tratar da sensação de que o mundo oferecido por um jogo eletrônico está vivo e faz sentido: voltando às metáforas oferecidas, é quando o nadador começa a aquecer os músculos, ou a dobra no tecido costurado começa a se firmar, que surge a sensação de imersão no jogo. Não se trata de uma água parada, porém, como o termo “imersão” pode sugerir – e nem nós permanecemos imóveis dentro dela. A imersão em fluxo se torna uma correnteza, de cujo movimento somos em parte a turbina. Sendo assim, designar a atualidade consecutiva desse encontro interativo como “correnteza ficcional” nos parece mais adequado, já que nós a atravessamos com sucessivos mergulhos e respiros, efetivamente *gerando* uma correnteza

comunidade e tradição). De forma complementar, Iser diz, no epílogo a *O fictício e o imaginário* (2013, p. 395): “[No texto ficcional,] a referência não é o previamente dado. A referência surge do feed-forward da mudança de estatuto das figurações, que por sua vez são orientadas pelo feed-back da referência em formação”.

enquanto a enfrentamos; e ela está sempre em mutação, tal qual um rio, respondendo a nossos insumos assim como nós aos dela. É apenas o corte esquemático lateral – e estático no tempo – do processo de fruição da obra que sugere esta suposta “superfície” de Wardrip-Fruin, que na verdade é a confluência entre a torrente de insumos ficcionais e as ações/insumos do interator imerso que, em sua ocorrência em tempo real, traz uma grande profundidade e riqueza de sentidos e modifica, pela interação, esta superfície. Além disso, em parte, esta imagem da correnteza foi inspirada também pela *traversal function* (função de travessia) do cibertexto na terminologia de Espen Aarseth (1997, p. 62-65).

1.2.5 Interação física não trivial (extranoemática) jogador-jogo

Voltemos a Aarseth (1997). No caso dos citados sonetos de Queneau, os parâmetros de sintetização dos *textons* eram expressos ao leitor na forma de linguagem e deviam ser por ele aplicados para assim formar certa ordem de *scriptons*, gerando um estado específico na superfície da obra dentre os vários possíveis e previstos. Já os parâmetros que regem a sintetização do equivalente aos *textons* nos cibertextos eletrônicos e videogames – as mecânicas que geram as dinâmicas, no vocabulário de Hunicke, LeBlanc e Zubek (2004) – são escritos pelo autor para serem legíveis primariamente pelo computador. Ou seja, as regras subjacentes à composição de uma partida de um jogo eletrônico (as mecânicas) não são legíveis em forma de texto literário, e nem os jogadores devem se preocupar em aplicá-las ao desenrolar do jogo; os computadores arcam com a responsabilidade de constituir a superfície interativa da obra, ou seja, a partida (WARDRIP-FRUIN, 2009, p. 12), em constante loop de feedback com a interação física não trivial desse jogador. Aarseth (1997, p. 1) chama essa interação física não trivial entre jogador e obra de *extranoemática*, sejam lá quais forem a mídia e o suporte envolvidos, e vamos adotar este termo com o mesmo significado.

A dinâmica está prevista, mas não determinada, nas mecânicas de cada jogo eletrônico. Ou seja, o mundo apresentado está destinado a reagir e mudar conforme as interações do jogador; tudo o que acontece no mundo simulado foi previsto, codificado e testado (não exaustivamente) pelo autor. O mesmo vale para o cibertexto. Essa impossibilidade de testes exaustivos por parte do autor costuma ser apontada como a grande novidade do jogo eletrônico, por suscitar um “comportamento emergente” da obra. Já

discutimos o uso dessa palavra: para nós, emergente numa obra é aquilo que emerge da interação jogador-obra, a experiência da obra, e, portanto, faz parte tanto do universo do jogo eletrônico quanto da literatura linear. É certo que, na literatura linear, não existe a possibilidade de composição da obra no nível do interator: ela é sempre uma só. Porém, embora os efeitos advindos do que o esquema MDA chama de mecânicas e dinâmicas sejam inexistentes nesse caso, o interator da literatura linear tem, sim, uma copiosidade de possibilidades em outro nível: o da *experiência estética* iseriana. Trata-se da combinação sempre única e inimitável entre aquilo que cada leitor traz de seu repertório pessoal e literário e o texto “fixo” do livro, que se dá com a leitura. É por isso que um texto de ficção linear também *nunca* pode ser exaustivamente testado (em todos os seus possíveis efeitos) pelo seu autor – a experiência estética será sempre única para cada leitura de cada leitor, dependendo de seu repertório. Daí o dito frequente de que, ao ser publicada, a obra passa a pertencer ao público (e à crítica).

A superfície do jogo eletrônico (o equivalente a um arranjo dos *scriptons* para Aarseth, dito com o vocabulário de Wardrip-Fruin, 2009, p. 12) ou “correnteza ficcional”, como denominamos mais acima, varia de partida para partida, mas a obra subjacente (as mídias pré-criadas e textos – *textons*, no vocabulário de Aarseth –, mais o código que modela o jogo, ou o “leito rochoso” desse rio) não muda – exceto em casos de falha no planejamento autoral, do sistema operacional ou interferências posteriores no código por parte do jogador (como os programas *mods*). Nestes casos, um arquivo do jogo pode ficar corrompido, por exemplo, e causar bugs como o que enfrentamos ao jogar o *role-playing game* (RPG) *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011): o jogo não acusava que o personagem concluíra uma missão porque, devido a uma queda de luz que afetou a máquina da jogadora, o evento cumprido não havia sido gravado no código subjacente, e, portanto, estava ausente da história pregressa do jogo; ao mesmo tempo, era impossível repetir a ação correspondente à etapa da missão porque o objeto necessário para tal, único no jogo, já era dado como consumido na tentativa abortada de cumpri-la. Foi preciso restaurar um estado anterior de jogo para que a história e os elementos procedurais envolvidos voltassem a entrar nos eixos. Esses casos seriam equivalentes, no caso de um livro de papel, a erros de impressão, acidentes materiais ou interferências artísticas posteriores sobre o suporte: algo ausente da experiência originalmente prescrita para a obra.

1.3 Jogo eletrônico: a representação de processos com processos

Para Ian Bogost (2007), a verdadeira novidade nos jogos de computador nada tem a ver com interação. A novidade seria, isto sim, o fato de o computador ser a primeira mídia (suporte) que permite a representação de processos por meio de processos. Processo é definido pelo autor como os “métodos, técnicas e lógicas que conduzem a operação de sistemas, desde sistemas mecânicos, como motores, passando por sistemas organizacionais como colégios até sistemas conceituais, como a fé religiosa” (2007, p. 3)²⁵. Esses “métodos, técnicas e lógicas” estruturam um comportamento, que pode ser baseado em comportamentos e processos reais, tenham eles ou não finalidades práticas. Afinal, realizar e proporcionar processos não é exclusividade dos computadores: processos podem ser executados por um ser humano ou uma instituição – ou, ainda, de forma conjugada, entre ser humano e instituição, por exemplo. Amarrar o sapato e pôr a mesa são processos que até uma criança é capaz de realizar; o balconista, o supervisor, o militar, todos estes encenam e executam processos (BOGOST, 2007, p. 10). Resolver um problema matemático, operar um tanque de guerra para cumprir uma ordem militar e entregar um jogo por dinheiro também são processos. Processos reais vistos como causais podem inspirar jogos, brincadeiras e obras artísticas, pois, para Bogost, os processos fundamentam a lógica que estruturam o comportamento em todos os casos, e as máquinas são apenas um meio especialmente tangível para expressar esta lógica (2007, p. 7, 9). Assim, as regras, como tal, não são apenas restritivas, mas também uma fonte de expressividade (2007, p. 7). Uma criança brincando de casinha ou banguê-banguê encena um processo no qual seu suporte são seu corpo e seus brinquedos. O ser humano também é capaz de produzir arte procedural usando seu próprio corpo como suporte, tal qual atestam performances artísticas como *The Artist is Present* e *Rhythm 0* de Marina Abramović ([2010 e 1974] 2015). Mas, para Bogost (2007, p. 10), em geral o ser humano não é uma boa mídia para processos expressivos: o corpo se cansa, precisa de incentivos e não tolera repetição excessiva, ao contrário do computador. Assim, o computador não se presta apenas à funcionalidade, servindo também para o que Bogost chama de representação e expressão (2007, p. 5, 7, 9-11) – ou seja, arte.

Além de “processo”, nos estudos sobre videogames há a “proceduralidade”, definida por Murray (2000, p. 71) como a “capacidade definidora [do computador] de executar uma

²⁵ No original: “the methods, techniques, and logics that drive the operation of systems, from mechanical system like engines to organizational systems like high schools to conceptual systems like religious faith”.

série de regras”²⁶. Proceduralidade refere-se à “prática central à criação autoral em software”²⁷ (para BOGOST, 2007, p. 4) de modelar o comportamento do mundo do game, gerando representação. No esquema MDA (HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2004), isso estaria estruturado no nível das mecânicas, que, postas em jogo, mostram-se como dinâmicas.

Segundo Bogost,

a representação procedural tem uma forma diferente da representação escrita ou falada. A representação procedural explica processos *com outros processos*. A representação procedural é uma forma de expressão simbólica que utiliza processo em vez de linguagem. [...] *A representação procedural em si* requer a inscrição em uma mídia que de fato encene processos em vez de meramente descrevê-los (2007, p. 9, grifos do original)²⁸.

Ou seja, diferentemente de um computador, um livro consegue descrever um processo com linguagem, mas não *através de um processo*. O processo de “andar do ponto A ao B” pode ser descrito em linguagem num livro; no jogo de computador, esse processo é descrito/executado como processo (controlado pelo jogador, o personagem se desloca do ponto A ao B, dando a volta em eventuais obstáculos).

Bogost também faz uma associação forte entre jogo eletrônico e retórica, especialmente a aristotélica. Para ele, desde a oratória grega praticada em tribunais e outras praças públicas, o domínio da retórica enquanto técnica deixou de ser apenas oral e discursivo, incorporando o domínio visual e, recentemente, o procedural – de forma que, tal como existem figuras de linguagem, também haveria figuras visuais e procedurais (BOGOST, 2007, 12-14, 19-40). Hoje, segundo ele, a retórica abarcaria muitas mídias e modos de inscrição (2007, p. 24). Além disso, uma retórica vitoriosa passou a ter mais que o sentido de persuadir o público do tribunal (entre outros), mas também o de expressão artística mais “eficiente” [“*effective*”], com “elegância, clareza e criatividade na comunicação”²⁹ (2007, p. 19-20). Assim, persuasão e expressão seriam inextricáveis na retórica (2007, p. 45). Para Bogost, o videogame oferece algo como um entimema procedural – um silogismo retórico

²⁶ No original: “the procedural power of the computer, its defining ability to execute a series of rules”. “Rules”, é claro, é dito aqui no sentido de Wardrip-Fruin (2009).

²⁷ No original: “the core practice of software authorship”.

²⁸ No original: “[Processes] can be recounted through representation. However, procedural representation takes a different form than written or spoken representation. Procedural representation explains processes *with other processes*. Procedural representation is a form of symbolic expression that uses process rather than language. [...] *Procedural representation itself* requires inscription in a medium that actually enacts processes rather than merely describe them.”

²⁹ No original, o período inteiro: “In contemporary rhetoric, the goal of persuasion is largely underplayed or even omitted as a defining feature of the field, replaced by the more general notion of elegance, clarity, and creativity in communication”.

destituído de um dos termos a ser completado pela ação do jogador (BOGOST, 2007, p. 34, 43), tal como o entimema aristotélico era um silogismo com um dos termos omitido que podia ser apresentado em discurso oral, a ser completado pelo público, como forma de persuasão (ARISTÓTELES, 2011b, p. 48-49 [1357a16-20]) – embora, é claro, saibamos que existem muitas outras figuras retóricas além do entimema. Para Bogost (2007, p. 45), esta seria uma das formas de compreender a interatividade, e o que é jogar [*play*] um videogame (2007, p. 42-43): a abertura de um espaço de possibilidades de ação e interpretação, configurado por figuras retóricas em sua maioria procedurais (2007, p. 19-20). Isso estaria em paralelo com as figuras retóricas verbais originais, que também definiriam o âmbito de possibilidades do discurso, de sua eficácia e de sua interpretação (2007, p. 19-20).

Figuras procedurais comuns nos videogames seriam, para Bogost (2007, p. 13), movimento, gravidade e detecção de colisão. Mas já a seleção do que aparece e do que é omitido num jogo eletrônico seria uma das formas de expressão e persuasão retóricas do autor (2007, p. 43). Bogost dá o exemplo do jogo eletrônico *The McDonald's VideoGame* (do coletivo italiano Molleindustria), em que você gerencia as operações de larga escala e os bastidores da cadeia de lanchonetes (como abatedouros, gerenciamento de terras e relações-públicas) mas não o dia a dia de uma filial. O objetivo é retórico: assim, o jogador será obrigado a tomar decisões com implicações sócio-políticas, decisões em que o aspecto comercial muitas vezes contraria frontalmente o ético (BOGOST, 2007, p. 29-31, 36, 45). Bogost define *The McDonald's VideoGame* como um jogo antipublicitário [*anti-advergame*], “criado para censurar ou afrontar uma empresa em vez de apoiá-la”³⁰ (2007, p. 29).

Reforçamos que Bogost não considera a retórica procedural persuasiva e expressiva uma exclusividade dos meios computacionais (2007, p. 46) – e nem mesmo a sua representação em forma de processo: o papel do computador é tornar essa representação procedural artística de processos de fácil execução e reprodução, diferentemente de processos artísticos representados por outros suportes, como o corpo humano. Com esse modelo, Bogost espera fornecer uma base para a criação de dispositivos retóricos procedurais mais eficientes e persuasivos, além de poder criticar não só jogos eletrônicos como também softwares que encontramos no nosso dia a dia (2007, p. 3, 29).

Vejamos um exemplo de retórica procedural encenada em linguagem no conto “A ciência da vida”, de Malba Tahan (1987). O conto, ambientado num passado indefinido numa cidade de cultura muçulmana, fala de um jovem chamado Namedin, filho de um xeque, que

³⁰ No original: “[...] a game created to censure or disparage a company rather than support it”.

concluiu seus estudos superiores na capital e está de volta à cidade natal, Anadir. Seu pai, orgulhoso, marca uma reunião na mesquita para o filho exhibir o que estudara: “a Filosofia, a Matemática cheia de fórmulas, a Lógica com seus belos princípios, a Retórica, a Astronomia, e vários outros ramos fecundos do conhecimento humano” (TAHAN, 1987, p. 67). O xeque assim instrui o filho:

“Farás, nessa ocasião, um eloquente discurso no qual demonstrarás que és um conhecedor profundo da verdadeira ciência da vida. Com esse discurso deverás impressionar principalmente o mufti³¹, nosso ilustre chefe e judicioso amigo” (1987, p. 68).

Namedin vai à mesquita e deslumbra a todos com seu discurso até começar a discorrer sobre o velho mufti, a quem critica duramente por sua falta de energia e total incapacidade de compreender as tendências e necessidades da sociedade atual, impedindo a aldeia de prosperar. O público fica escandalizado e o líder, impassível – mas ele manda três capangas esperarem o rapaz na saída do templo e lhe darem uma surra. Namedin fica todo machucado. O pai, decepcionado, diz que o filho ainda não aprendeu a verdadeira ciência da vida e o despacha de volta à capital para mais estudos. Um ano depois, Namedin retorna a Anadir. Faz um novo discurso na mesquita, dessa vez enaltecendo de forma grandiloquente as capacidades do mufti, e pintando-o como um venerável santo. Para concluir o discurso, Namedin se aproxima e destaca delicadamente um fio de barba do mufti, afirmando para o público que *dos santos, devem-se preservar relíquias*. O líder fica lisonjeado e o abraça, agradecido. Pouco depois, o exemplo de Namedin é seguido por quem está perto, um por um, a tal ponto que o mufti se vê acometido por uma multidão de fanáticos que se atira sobre sua barba para obter também um venerável fio para si, e o idoso só consegue escapar muito depois, todo esfarrapado e com o rosto sangrando. Com isso, Namedin está vingado da surra do ano anterior. Vendo este resultado, o pai parabeniza o filho: “Agora sim, meu filho, já conheces perfeitamente a verdadeira Ciência da Vida” (TAHAN, 1987, p. 71). O procedimento de Namedin em arrancar o fio de barba do idoso foi uma exemplificação retórica³² procedural cuja plataforma eram corpos humanos (dentro de um mundo ficcional armazenado em texto): “todos os que veneramos os santos devemos fazer assim”; o mufti do conto, porém, tardou em se dar conta do efeito adverso que isso teria para sua saúde.

Caso esse conto fosse adaptado para um jogo eletrônico, poderia ser oferecida ao jogador que controlasse Namedin a possibilidade de “arrancar o fio de barba” ou, mais

³¹ Uma nota de pé de página no conto explica que mufti é o cargo de liderança da vila, equivalente a prefeito e juiz.

³² Aristóteles classifica exemplo como uma forma de indução, ou seja, um dispositivo retórico, em sua *Retórica* (2011, p. 46, 50-51 [1356b2-3, 1357a27-1357b3]).

ambiguamente, de “interagir” com o mufti durante o segundo discurso na mesquita; assim, quando e se o jogador repousasse a seta do mouse sobre o mufti, apareceria um botão rotulado como “arrancar fio de barba” ou “interagir”. A estratégia ficcional mais inteligente, a nosso ver, seria rotular o botão como “interagir”, reservando ao jogador a surpresa de descobrir no que consistirá exatamente essa interação entre Namedin e mufti. Dizer logo de cara que a ação sobre o líder será de “arrancar seu fio de barba” deixaria ao jogador somente a surpresa do seu desdobramento (o “linchamento santo” do líder). Seria também preciso roteirizar os desfechos alternativos. Caso o jogador optasse por não realizar a ação sobre o mufti, ou não percebesse que era possível realizá-la, levaria uma segunda surra dos capangas na saída; ou, caso realizasse a ação fora do momento apropriado do discurso, levaria uma sonora vaia dos presentes. Para indicar ao jogador o momento adequado, talvez fosse possível incluir algum indício audiovisual do interesse ou arrebatamento do público durante o discurso: por exemplo, mais rostos da multidão voltados para Namedin, a diminuição do burburinho na multidão, palmas, ou até mesmo uma barra na tela sinalizando o “interesse” do público no discurso do jovem. Eis aí uma diferença entre se representar processos com processos (no jogo) e processos com linguagem (no livro): são vários os desfechos possíveis do processo representado em processo – pois o jogador *age* sua opção, e também escolhe por inércia, por deixar passar a oportunidade. O feedback audiovisual das ações do jogador e as consequências/desfechos de várias opções feitas por ele anteriormente também interagem entre si, proporcionando uma superfície/correnteza da obra/*scriptons* que podem diferir radicalmente de uma partida para outra.

Sendo assim, para Bogost, os jogos de computador se constituem em

agentes expressivos, dedicados a esclarecer, explorar ou comentar processos humanos na mesma linha que a poesia, a literatura e o cinema. Não importando seu conteúdo, esses programas de computador usam processos para expressão, e não com vistas a alguma utilidade. Enquanto prática inscristiva, a proceduralidade não está limitada à fabricação de ferramentas³³ (2007, p. 11).

Temos, no entanto, uma ressalva à associação de jogos eletrônicos como dispositivos procedurais com a retórica e a uma suposta clareza de objetivos (persuasivos e expressivos), senão de estilo, que ambos teriam em comum. Bogost faz questão de dizer que sua retórica procedural não trata da persuasão autorreferente das máquinas de fliperama operadas com fichas (que só pretende que o jogador continue jogando, para obter lucro), mas sim do “exato

³³ No original: “expressive agents, meant to clarify, explore or comment on human processes in the same vein as poetry, literature, and film. No matter their content, these computer programs use processes for expression rather than utility. As an inscriptive practice, procedurality is not limited to tool-making”.

oposto disso” – “mover o jogador do mundo do jogo para o mundo material” ou jogos que “se esforçam para alterar ou afetar a opinião do jogador fora do jogo” ³⁴ (2007, p. 47). Ele também alega que geralmente, quem faz alegações retóricas o faz “justamente para *excluir* posições opostas sobre um tema, e não para permitir a validade igualitária de todas as posições possíveis”³⁵ (2007, p. 37; grifo no original). Além disso, a escolha de *The McDonald’s Videogame* como um dos primeiros jogos a serem analisados, tendo um adversário tão claro, e o fato de Bogost chamá-lo de “jogo antipublicitário” [*anti-advergame*] (2007, p. 29), também são significativos. Estas pistas indicam que Bogost enxerga a ficção, inclusive a procedural, por um prisma agonístico, que elenca, descobre ou define oposições para então defender um dos lados. Em outras palavras, um inimigo e uma crítica sociopolítica precisam ser claramente definidos para o tipo de análise crítica que ele propõe e empreende; o estilo também será melhor quanto mais ele for claro. Conhecendo a história tanto da dialética quanto da retórica, e em especial da retórica aristotélica como ramo da dialética (ARISTÓTELES, 2011b, p. 46 [1356a30]), isso não é de surpreender: do ponto de vista delas, é sempre preciso chegar a uma síntese, a um desfecho, a um convencimento ideológico do público, e para isso a clareza de estilo é fundamental³⁶. Esse recorte de Bogost parece ter o objetivo não declarado de justificar e elevar a ideia da ficção procedural como “bom exemplo”, “edificante” ou “educativa”, colocando-se do lado certo, afastando assim a noção de que seria perigosa – uma constante na história da poesia, do teatro e da literatura³⁷ (e até mesmo na da filosofia). Agora que videogames estão na mira dos críticos de cultura (e dos políticos), sendo considerados por muitos uma perigosa má influência ou uma perda de tempo sem sentido, Bogost parece querer redimir a imagem deles, alinhando-os definitivamente a boas intenções – tal como Aristóteles fez pela retórica, tão combatida por Platão. No entanto, sabemos que a boa ficção não se restringe a dicotomias claras, lições de moral e tomadas de posição contra/a favor, mesmo quando critica ou retrata o poder: basta ler um pouco de Machado de Assis.

³⁴ No original: “[...] just the opposite from arcade games: move the player from the game world into the material world” e “These games strive to alter or affect player opinion outside of the game [...]”.

³⁵ No original: “One usually makes rhetorical claims precisely to *exclude* opposing positions on a subject, not to allow for the equal validity of all possible positions”.

³⁶ “[...] a excelência do estilo consiste na clareza deste” (ARISTÓTELES, 2011b, p. 214 [1404b2]).

³⁷ “Nos primórdios do romance, no século XVII, tal leitura era vista como uma espécie de loucura, porque queria dizer se tornar outra pessoa” (ISER, 1978, p. 156). No original: “In the early days of the novel, during the seventeenth century, such reading was regarded as a form of madness, because it meant becoming someone else”.

O recorte de estudos de Ian Bogost em *Persuasive Games* (2007) privilegia videogames como dispositivos persuasivos sintetizadores de uma dialética (retoricizada, à moda de Aristóteles), deixando de lado a ambiguidade dialógica e bivocal na ficção de que fala Mikhail Bakhtin (2010), por exemplo. Estamos falando de um modo de exposição que *não* privilegia a síntese, e nem mesmo a dicotomia, entre os temas tratados, mas de uma experiência que não tem como objetivo ou produto necessário a definição de um único oposto a algo e a exclusão dele. Estamos falando de uma ficção que não pretende trabalhar com o conceito de terceiro excluído – ou seja, ou um, ou outro, sem possibilidade de meio-termo. Esta ambiguidade dialógica e bivocal também existe em certas espécies de retórica, como a sofística – conforme nos mostra Barbara Cassin (2005). Se este tipo de anfibia em discurso, imagem e processo convence ou procura convencer alguém de alguma coisa, fica difícil de estipular do que seria – e dificilmente, pensando com Iser (1978), será a mesma coisa para todos que se engajarem nela. Defendemos que o convencimento a respeito de uma questão específica é um objetivo fraco da ficção, ou, pelo menos, das melhores ficções. Voltaremos a isto nos capítulos 2 e 3, com uma ampla genealogia das origens comuns de ficção, filosofia, retórica e jogo.

1.4 A economia do hábito humano e as interatividades

O biólogo e “ecologista da mente” Gregory Bateson (2000, p. 136) nos fala de como a consciência tem de necessariamente ser limitada a uma pequena parte do processo mental. De forma geral, é inconcebível que qualquer sistema seja inteiramente consciente de si:

Suponha que na tela da consciência haja relatórios de muitas partes da mente integral, e então imagine o acréscimo, à consciência, dos relatórios necessários para abarcar o que ainda não estiver, em dado estágio da evolução, contemplado. Este acréscimo acarretará um aumento muito grande na estrutura de circuitos do cérebro mas ainda assim não obterá uma cobertura total. O passo seguinte será abarcar os processos e eventos que ocorrem na estrutura de circuitos que acabamos de mencionar. E assim por diante.

Claramente, o problema é insolúvel, e cada passo adiante no sentido de se aproximar da consciência total demandará grande aumento no circuito necessário.

Daí se segue que todos os organismos precisam se contentar com relativamente pouca consciência, e que se essa consciência tem quaisquer funções úteis (o que nunca foi demonstrado mas deve ser verdade), a *economia* na consciência será de suma importância. Nenhum organismo pode empenhar recursos para ser consciente de problemas com que poderia se ocupar em níveis inconscientes.

Eis aí a economia proporcionada pela formação de hábitos (BATESON, 2000, p. 142-143)³⁸.

A capacidade de processamento consciente humano é limitada. Por isso existe a economia do hábito. Aristóteles já dizia que habituar-se a algo é prazeroso, e que se torna uma segunda natureza para o ser humano (2011b, p. 93 [1370a5-10]). Habituar-se a algo, segundo Bateson (2000, p. 134-136, 141-143), significa que as premissas e generalizações frequentemente encontradas sobre relacionamentos entre pessoas, coisas e ideias “afundam” para o inconsciente, enquanto que as conclusões particulares permanecem num nível consciente. O mesmo vale para os nossos próprios processos de percepção: ficam abaixo da consciência. O preço disso é que fica difícil o acesso à matriz dessas premissas e generalizações imersas no inconsciente. Também segundo Bateson (2000, p. 135, 137, 143-144, 308), é a arte que mais proporciona ao ser humano meios de acessar e apreciar essas premissas habituais, como no caso da perspectiva distorcida de Vincent Van Gogh em seu quadro *Quarto em Arles* (1888-9): não é aquilo que o artista vê, mas aquilo que o ser humano *poderia* ver, sua potencialidade, demonstrada através da técnica do artista. A arte seria uma mensagem sobre a interface entre o consciente e o inconsciente (BATESON, 2000, p. 138).

Como já afirmamos e desenvolveremos no capítulo 3, a literatura já é uma máquina combinatória, uma que usa os “insumos” da tradição literária aliados aos do próprio leitor. Assim, em cima de um mesmo texto, leitores diferentes conseguem imaginar motivações diferentes, entonações de voz diferentes, rostos diferentes para o mesmo personagem descrito em linguagem exatamente da mesma maneira. Wolfgang Iser (1978, p. 138-139) trata de sua decepção enquanto espectador ao se deparar com a versão filmada do livro *Tom Jones*, não só por ela determinar o visual do personagem na figura de um ator como também porque revelou o quanto sua imagem mental pessoal do personagem literário era visualmente difusa, por ser muito mais baseada no significado suscitado pelo texto: ou seja, as imagens mentais que percorrem a mente do leitor não querem dizer imagens pictóricas! No cibertexto exclusivamente de linguagem textual, os *scriptons* podem até mudar a cada leitura, mas o

³⁸ No original: “Suppose that on the screen of consciousness there are reports from many parts of the total mind, and consider the addition to consciousness of those reports necessary to cover what is, at a given stage of evolution, not already covered. This addition will involve a very great increase in the circuit structure of the brain but still will not achieve total coverage. The next step will be to cover the processes and events occurring in the circuit structure which we have just added. And so on. Clearly, the problem is insoluble, and every next step in the approach to total consciousness will involve a great increase in the circuitry required.

It follows that all organisms must be content with rather little consciousness, and that if consciousness has any useful functions whatever (which has never been demonstrated but is probably true), then *economy* in consciousness will be of the first importance. No organism can afford to be conscious of matters with which it could deal at unconscious levels.

This is the economy achieved by habit formation.”

leitor retém a liberdade para imaginar o lado audiovisual, acrescida, é claro, da capacidade de efetuar combinações em cima dos insumos da obra que modificam sua própria superfície/correnteza textual. No jogo eletrônico com aspectos audiovisuais, os insumos audiovisuais e procedurais (os *assets* ou, na linguagem de Wardrip-Fruin, *dados* – 2009, p. 7) já existem e são combinados pelo computador em resposta ao insumo procedural do jogador, deixando espaço mental para o jogador se concentrar nos insumos procedurais do jogo e dos seus próprios insumos, além de na sua resposta muscular e tempo/forma de reação. É claro que o interator tem que processar as imagens de um jogo e suas rápidas mudanças, mas note-se que as imagens mentais que perpassam um jogador durante a interação procedural também não são necessariamente pictóricas: muitas são lógico-espaciais e motoras.

Figura 3 – Jogo eletrônico *Braid* (BLOW, 2009).



Fonte: BLOW, 2009. Captura de tela da autora.

Assinalamos que um jogo de má qualidade pode deixar o jogador plantado assistindo a um trecho de vídeo em que não consegue interferir e onde a história do jogo é contada, conhecido como *cutscene*; isso seria uma forma de “gerar emoção” e “conteúdo” para justificar a ação dos demais trechos jogáveis, onde se concentra a tensão. Já jogos bons trazem um equilíbrio entre momentos tensos, de ação e emocionantes, idealmente entremeando-os a momentos de ação extranoemática do jogador. Um exemplo de um jogo que consegue isso é *Braid* (BLOW, 2009), onde um dos momentos de maior ação extranoemática é também um dos momentos de maior impacto emocional para o jogador. O jogo é todo baseado em uma mecânica de manipulação de tempo, por exemplo, rebobinando as ações do personagem em momentos oportunos para conseguir chegar a lugares antes inacessíveis; na primeira fase o que entendemos é que o herói controlado pelo jogador está sendo ajudado por uma princesa a

chegar até ela para, assim, salvá-la de um vilão; mas, na última fase, depois que o personagem principal já dominou completamente as dinâmicas de manipulação de tempo que lhe permitem acessar lugares difíceis, a ação da primeira fase é repetida ao contrário, e entendemos, para nosso horror, o que realmente está acontecendo: o “nosso” personagem, o suposto herói, está *perseguindo* a princesa, não *protegendo*. Quando ele a alcança, a tela fica inteiramente branca, numa explosão de luz. Depois disso, o personagem consegue acessar um epílogo onde lemos textos que aludem à invenção da bomba atômica³⁹, desnudando a metáfora por trás da ficção: empenhar-se por um objetivo e conquistá-lo não tem valor positivo em si – pode nos tornar não só pessoas vitoriosas, mas também pessoas terríveis.

Voltando às questões sobre “insumos” da tradição literária e consciência: diferente dos casos anteriores, o personagem do jogo eletrônico audiovisual sempre terá determinada aparência e (muitas vezes) será dublado por uma voz, que emitirá aquela fala em uma entonação específica. É um *trade-off* notável entre as duas formas de arte: o grau de liberdade que permitem ao interator para combinar seus insumos inconscientes pessoais com os insumos pré-fixados fornecidos pela obra para gerar a superfície ficcional, abrindo espaço mental dedicado a invocar, exercitar e excitar diferentes departamentos da imaginação e criatividade humana (auditiva, visual, procedural). Ou, se preferirmos, em vez de “departamentos da imaginação”, podemos fazer outro recorte e chamá-los de as múltiplas máquinas combinatórias do interator – máquinas estas que trabalham com diferentes tipos de insumos (textuais, procedurais, audiovisuais, motores) provenientes tanto da realidade como da tradição ficcional, exibidos e/ou manipulados por/através de diferentes suportes (tela, página, processador, controle de videogame), permitindo ou não a modificação da superfície/correnteza da obra.

Explicamos. Na literatura linear sem ilustrações, a imaginação audiovisual é altamente requisitada e excitada a partir de insumos textuais. O leitor precisa fazer as próprias combinações com os próprios insumos em cima das descrições e indícios que lhe são dados em forma de linguagem. Também se pode falar em uma imaginação social (vínculos entre os personagens, posição social, plausibilidade das reações e relações de alguém de certa raça, classe social ou gênero), ficcional (ser capaz de enxergar um potencial humano/artístico/emocional numa cena independente de sua plausibilidade, verossimilhança ou correção política), intrapessoal (motivações de personagens, avaliação de seu estado

³⁹ Uma das frases citadas em *Braid* (BLOW, 2009) é “*We’re all son of bitches now*” (“Agora somos todos filhos da puta”), frase que teria sido dita por Kenneth Bainbridge logo depois de concluído o teste da bomba atômica norte-americana. Ele era um dos cientistas envolvidos com o Projeto Manhattan, da criação da bomba A norte-americana) (DAVIS, 2008).

mental e tendências de ação) e linguística (sentidos ocultos na entrelinha, formulação das frases, ordens dos parágrafos e a etimologia das palavras). A lógica talvez seja mais requisitada em romances policiais, mas também para entabular vínculos entre tudo o que se percebeu ou se interpretou com os “departamentos imaginativos” acima citados. A imaginação motora é pouco requisitada na literatura – ou pelo menos assim é desde a explosão dos meios audiovisuais⁴⁰. Ou seja, dentro da interatividade 1 (performática) também é gerada uma correnteza, uma, porém, que não atualiza a materialidade da obra como no game. Agora, curiosamente, e diferente do que pensa o senso comum, o tempo de reação aos fatos ficcionais literários é pelo menos tão acelerado quanto o do jogador para o jogo: o leitor apto precisa constituir e atualizar a correnteza ficcional performática quase toda em sua cabeça! A mera fala de um personagem pode fazer tudo se atualizar: a aparência de um personagem, as motivações de outro, a localização da cena – ou mesmo suscitar uma contradição em vista de outra perspectiva textual. O leitor precisa prestar uma atenção contínua, cuidando ele mesmo das combinações e das consequências na superfície ficcional. De forma que os videogames, por sua vez, não podem contar com um interator muito focado em certas dinâmicas lúdicas que podem oferecer se não fornecerem e pré-combinarem, em contrapartida, certos dados-base (como os audiovisuais).

Claro, nem todo game pretende que sua interatividade lúdica seja seu principal atrativo – mas se um game o quiser, isso não significa que vá obturar a imaginação do interator. Apenas a requisitará de forma diferente, como vamos explicar.

Permitindo mais insumos audiovisuais fornecidos por parte da obra e a combinação destes pelo computador, os jogos permitem que a consciência humana se ocupe mais dos processos e das reações físico-mentais aos mesmos, entendendo, reagindo e prevendo-os melhor, além de empregá-los lógica e estrategicamente. Ou seja, requer mais a imaginação motora, lógica e espacial – e em geral, também reações rápidas nesse âmbito. Às vezes o ser humano vai trazer a essa ficção um insumo especialmente criativo e perspicaz, lidando com os processos combinados pela máquina de uma forma que o autor não previu (ou deixou passar), e gerando ou explorando *bugs*, macetes, atalhos e gambiarras no jogo, que ou podem ser úteis a algum objetivo dentro do jogo ou não terem utilidade “prática” naquele mundo ou no real – sendo, porém, ações divertidas ou “artísticas”.

⁴⁰ Jean-Marie Goulemot fala dos romances eróticos que suscitavam sensações muito palpáveis no público do século XVIII e a perseguição desse gênero por parte da igreja, de juristas e de médicos (1991, p. 43-55, 65-66).

Há jogos que, ao permitirem tudo isso, conseguem dar espaço para o leitor investigar e se envolver no mundo simulado ou na vida interior do personagem. Mas geralmente, isso se dá quando a imaginação motora, lógica e espacial não é requisitada com tanta intensidade e rapidez – ou seja, há um *trade-off* possível, ditado por um limite da economia do pensamento humano – com quanta informação estamos (ou o público-alvo do jogo está) habituados a lidar ao mesmo tempo. Sendo assim, de forma geral, ou o jogo oferece processos mais tranquilos e deixa espaço para o jogador ruminar sobre motivações e desejos dos personagens, ou oferece processos mais pressurosos e impele o jogador a concentrar sua imaginação nestes.

Figura 4 – Jogo eletrônico *Gorogoa* (2017).



Fonte: *Gorogoa* (2017). Captura de tela da autora.

Além do já citado *Braid* (BLOW, 2009), outro exemplo do primeiro caso é o jogo de puzzle *Gorogoa* (2017), um jogo eletrônico sem texto ou falas, mas com imagens figurativas animadas e música, onde o interator se depara com uma grade de 4 grandes quadrados. O interator deve clicar, arrastar e reencaixar as imagens, e depois modificar seu zoom para procurar novos encaixes entre seus padrões, deflagrando então animações que se estendem a mais de um quadrado da grade. A história acompanha um menino-homem-idoso que teve decepções e problemas em sua vida, sempre pesquisando um ritual místico envolvendo frutas de 5 cores diferentes que, ao ser completado, invoca um monstro mitológico que passa ao fundo do cenário. Do ponto de vista do jogador, as diferentes idades do personagem são muitas vezes mostradas ao mesmo tempo em tela, e muitas vezes ampliar ou reduzir um detalhe no cenário traz novas possibilidades de duplicação da cena dentro do quadrado e de

encaixe entre as mesmas. Quando um novo encaixe correto é obtido, isso deflagra uma animação que revela um pouco mais da história do personagem, sempre através de detalhes do cenário e da postura do protagonista em diferentes idades. No final, se o jogador for competente, o ritual final é realizado, e a besta mitológica colorida vem à tona de vez. Ou seja, não se trata de um jogo muito movimentado, com limites de tempo exíguos ou requerendo extrema precisão motora. Em compensação, a imaginação lógico-espacial é muito requisitada, além da social e intrapessoal: quem é esse personagem e como ele conduziu sua vida? Nós o vemos em diferentes fases de sua vida, às vezes esperançoso, às vezes melancólico, sempre às voltas com sua busca pelo ritual. Vemos imagens suas em uma guerra, um deserto e uma peregrinação na montanha; cenários alternadamente florescentes e em ruínas; ele andando de muletas e de cadeira de rodas; ou rodeado de livros e pergaminhos em casa. Tudo fora de ordem cronológica, porém misteriosamente conectado. Resta a nós mesmos ligar os pontos e imaginar a conexão e a história cronológica – se é que o jogo propõe uma cronologia linear e não uma deformação do tempo e causalidade conforme os entendemos: uma transcendência.

Se habituar-se a algo (uma percepção, uma prática, um método, um recorte) é deixá-lo afundar para o inconsciente, como quer Bateson (2000, p. 142-147), somos mais hábeis em navegar obras com tipos de interfaces e padrões de movimentos que já conhecemos. Porém, se o hábito está afundado no inconsciente, não conseguimos enxergá-lo com tanta facilidade. Paradoxalmente, e em vista de tudo isso, uma obra que se utiliza desses hábitos sem conseguir nos mostrar nada de pouco habitual a respeito de nós e do mundo dificilmente merece o nome de artística⁴¹. Um jogo que meramente se utiliza de nossa “alfabetização lúdica”, ou seja, dos processos motores, estratégicos e lógicos aprendidos e refinados em jogos anteriores (ou na vida real) sem nos oferecer nenhuma percepção inédita logo se torna tedioso, não gera qualquer sensação de maravilhamento e talvez nem mesmo a de ter superado um desafio, por maior que seja o nível de dificuldade. No entanto, por outro lado, é preciso estarmos habituados em um certo nível às convenções daquela forma de arte se quisermos desfrutar dela, entendendo de que forma, e a respeito do quê, ela está tecendo comentários. O tecer é de fato uma metáfora apropriada para o significado profundo da interatividade: o tear tem que ser lançado de lá para cá, entre nós e a obra, incorporando os insumos de cada um, formando assim o tecido do sentido ou, conforme indicamos, a correnteza ficcional. Nossas máquinas

⁴¹ O que nos lembra o estranhamento (*ostranenie*) dos formalistas russos (Viktor SHKLOVSKY, 1917).

combinatórias precisam aceitar e saber trabalhar junto com as do livro, filme ou jogo eletrônico: daí o uso do termo *pacto* (ficcional e lúdico).

No caso do jogo *Gorogoa* (2017), o aspecto mais artístico da interação não nos parece vir apenas da invocação à imaginação procedural, pois o interator toma atitudes com efeitos práticos e tangíveis dentro da ficção; é a invocação à imaginação intrapessoal e emocional que realmente deixa a maior impressão de afronta aos nossos hábitos mentais após o jogo, pois nos faz questionar a causalidade e o tempo, e enxergarmos nossa ideia habitual sobre os mesmos. Ainda assim, o maravilhamento que sentimos ao nos dar conta disso pode ser descrito como procedural: *Aqui neste jogo, o tempo e a causalidade não funcionam igual aos da realidade.*

Um exemplo de mídia audiovisual que *não* estimula muito a imaginação é a maior parte da televisão produzida para as massas, como novelas e seriados. A trama desses programas às vezes é detetivesca e induz o espectador a esboçar nexos lógicos; outras vezes, há estímulo à imaginação linguístico-auditiva com uma atuação mais caprichada; mais raramente ainda, há ousadias de perspectiva, enquadramento e narrativa em relação à tradição, coisas que estimulam a imaginação visual e espacial; mas há de fato baixa interatividade, pois o espectador pouco terá oportunidade de usar seus insumos imaginativos para jogar com a obra, a qual já traz consigo e combina seus insumos sem a participação dele (daí ser chamado, apropriadamente, de *espectador* e não de *interator*).

Sendo assim, nossa nova **definição ampla de interatividade** será: a **característica própria das obras que funcionam como máquinas combinatórias seja no nível da transformação/geração de *textons* em *scriptons*, seja no nível da tradição e do cânone, quer dizer, aquelas que criam espaço e estimulam seu interator a trazer seus próprios insumos (e capacidade combinatória) para jogar com os da obra.** Por causa desta característica, e caso aceite o pacto ficcional, o imaginário humano se encontra com a estrutura ficcional e se entremeia a ela, com interações/mergulhos e respiros frequentes, e assim forma a correnteza ficcional – e com isso nos referimos tanto ao nível performático como ao lúdico. Manteremos a classificação de interatividade 1 e 2 (performática e lúdica) para nos referir, respectivamente, à interatividade mais prevalente na literatura linear que requisita e estimula mais os departamentos linguístico, intrapessoal e social da imaginação do interator, e à interatividade lúdica que requisita e estimula mais os departamentos lógico, espacial e motor da imaginação do interator. Ambas, evidentemente, invocam a máquina combinatória do interator dita *ficcional*, em que a cadeia de causalidade semelhante ao do mundo empírico, a verossimilhança e a correção política *não* serão as medidas da qualidade,

mas sim os desafios e nexos inesperados abaixo do nível consciente, que trazem à consciência os hábitos arraigados e permitem seu exame minucioso. Com isso esperamos ter formulado não só uma definição mais ampla de *ficção*, conforme propusemos em nossa introdução, mas também do que consideramos qualidade na ficção.

Mesmo o citado *Braid* (BLOW, 2009) concentra o impacto emocional humano no começo e no final, porém sem deixar, nesse meio tempo cheio de ação, de oferecer satisfação e maravilhamento a cada nova compreensão que obtemos, por tentativa e erro, das possibilidades dos poderes do personagem para superar um obstáculo. São tipos diferentes de satisfação procedural, mas, sem dúvida, são procedurais. Emanam da ordem e da ação do jogo; só seriam possíveis em obras cuja materialidade empírica é impactada pela geração de correnteza ficcional, ou seja, obras lúdicas. E são interdependentes: cada satisfação procedural da seção intermediária contará como pano de fundo para o impacto da revelação final: se a princesa é a bomba atômica e foge de mim, eu sou uma espécie de vilão, ou no mínimo um anti-herói, ao perseguir obstinado esse objetivo por todo esse tempo de jogo.

É possível imaginar uma obra que demande intensa e continuamente um interator competente em ambas as interatividades que mencionamos? Sim, mas seria uma obra muito densa e exigente. Para que a interação fluísse nesse caso, o interator teria que ser extremamente exímio em todas as searas: estar muito bem habituado a todos os tipos de estímulos, e esforços de imaginação e ação, requeridos pela obra, sendo capaz de alternar entre eles e combiná-los à medida que surgirem. Idealmente, jogos mais densos e difíceis devem ser mais curtos, pois a atenção e a ação continuada do interator é exaustiva.

Então qual seria, afinal, a principal diferença entre jogos eletrônicos e literatura, de acordo com nossa nova definição ampla de interatividade? A diferença é que os jogos eletrônicos – e cibertextos –, além da representação de processos com processos apontada por Bogost (2007), possibilitam uma estrutura variável da organização ficcional dos *scriptons/textons* da obra. No entanto, esta variação é limitada, limitadora e autoral. Limitada porque o limite *não* é o imaginário do interator e sim a estrutura autoral da obra em interação com a capacidade realizadora deste (na superfície da obra, haverá certas coisas impossíveis ou muito difíceis de realizar); limitadora porque obriga o interator a certas regras (constrições) enquanto imerso nessa correnteza interativa (por exemplo, os que exigem destreza física/mental ou sorte); autoral porque houve planejamento autoral do leque de escolhas do jogador, além dos graus de liberdade e alteração que a correnteza ficcional poderia sofrer legitimamente nas mãos do interator. A materialidade da obra é constituída e alterada em tempo real, enquanto o interator desfruta dela. Olhando para este quadro do ponto de vista do

esquema MDA (*mechanics-dynamics-aesthetics*, segundo Hunicke, Leblanc e Zubek, 2004), como parte inerente à interação obra-leitor, a literatura teria só a estética compondo a obra junto com o interator, mas o cibertexto e os jogos eletrônicos teriam além da estética as mecânicas e as dinâmicas para cumprir este papel. Falaremos mais sobre a característica realizadora e o desempenho extranoemático mínimo exigido do interator de jogos eletrônicos nos capítulos finais.

Nos capítulos seguintes, especialmente no 3 e no 4, vamos nos debruçar sobre o tipo de proceduralidade que existe na literatura. Referimo-nos com isso aos procedimentos de composição seguidos por autores com base na tradição e cânone literários, anteriores ao estado final da obra. Deste ponto de vista, mesmo o autor de literatura linear segue um procedimento – um código procedural – presente no jogo figurado e mais amplo da tradição literária e ficcional que se desenrola em nosso mundo. Mesmo ao alegadamente virar as costas ou desprezar este cânone e tradição em suas composições literárias, o autor que cria uma obra está em diálogo com ele, e, sendo assim, o cita.

Outro anacronismo possível que julgamos muito elucidativo é o de contemplar a proceduralidade incipiente que existe no teatro – a atuação, consistindo de realização de ações físicas num espaço físico – e nas artes plásticas ditas performáticas como um prenúncio da fisicalidade extranoemática que existe no jogo eletrônico, que agora se dá no nível do interator e não do ator ou artista plástico. Voltaremos a este assunto no capítulo seguinte, na seção 2.3, com René Girard, e em diversos outros pontos. Observe-se que falta, mesmo no teatro com improvisação, a limitação imperativa que as regras que existem em um jogo eletrônico conferem à liberdade de seu interator; assim como a possibilidade de “de fato” gerar condições físicas diversas das do real, fenômenos paranormais e criaturas fantásticas que “de fato” funcionam dentro do mundo simulado daquela ficção. Mesmo que dada improvisação teatral tenha regras limitantes conhecidas pelos atores e escondidas do público, o ator poderá infringi-las numa determinada apresentação, se assim o desejar, diferente de um jogador de videogame; este, por sinal, deste ponto de vista anacrônico, é uma mescla curiosa de ator e público de teatro. Por isso o denominamos também, nesse trabalho, *interator*. Ele atua, e com seus atos, interroga o mundo simulado. E este o responde.

O processo representado em processo, no jogo eletrônico, ainda não teve seus efeitos estéticos amplamente estudados e propagados. Defendemos que algumas de suas capacidades são a de gerar em seu interator um maravilhamento procedural que afronta as percepções cotidianas ou habituais – conforme exemplos dado acima com os jogos *Gorogoa* (2017) e *Braid* (BLOW, 2009) –, mas também de poetizar com desafios e padrões lógico-matemáticos

conectados a desempenho extranoemático – efeito mais notável em um jogo sem personagens ou história tradicionais como *Tetris* (PAJITNOV, 1985), que descreveremos adiante. Voltaremos a isto especialmente nos capítulos 4, 5 e 6, em que vamos analisar a teoria da recepção e suas fontes em busca de um diálogo com a teoria sobre jogos eletrônicos.

Note-se, como observação final desta seção, que pelo menos até o primeiro terço do século XX eram frequentes os relatos sobre sensações físicas, de excitação sexual a febres, provocadas pela leitura de determinadas obras literárias. Jean-Marie Goulemot, analisando o efeito de romances eróticos franceses do século XVIII sobre o público (1991, p. 43-55), retira exemplos da pintura à medicina da época para mostrar como a excitação física era notoriamente suscitada por este gênero. Para Goulemot, o poder do romance erótico vem em grande parte do voyeurismo do leitor, sendo que muitas de suas cenas são quadros montados com requintes de retórica visual para provocar este tipo de apreciação (1991, p. 55-63 e 150-151). Mas não apenas os romances eróticos tinham essa propriedade: *La Nouvelle Heloise*, romance epistolar de Jean-Jacques Rousseau, ficou célebre por ter suscitado “respiração ofegante, insônia, nervosismo ou langor”⁴² em seus leitores, e acabou indo parar no *Index* da igreja católica. O poder do romance nessa época era enorme, e, portanto, especialmente aqueles considerados libertinos ou sátiras político-religiosas eram censurados e levados aos tribunais (GOULEMOT, 1991, p. 65-66); muitas vezes, além disso, sátiras ou críticas políticas se misturavam ao erotismo. O pecado entrava pelos olhos: a partir das palavras, produziam-se sensações fisiológicas⁴³, e isto levava a imoralidade e agitação social. A leitura por parte de mulheres, cuja imaginação era considerada mais suscetível que a dos homens, era particularmente temida – e os próprios romances da época contêm episódios sobre mulheres que se deixam levar à imoralidade devido à influência perniciosa de suas leituras (GOULEMOT, 1991, p. 71-72). Diz-se que a popularização das mídias audiovisuais redirecionou (ou, segundo os detratores, podou) esta capacidade imaginativa sensorial para outros departamentos⁴⁴. O jogo eletrônico, em certa medida, com sua interação

⁴² Jean-Marie Goulemot (1991, p. 71). No original: “réspiration haletante, insomnie, nervosité ou langueur”.

⁴³ Na seção 3.3 desse trabalho, falaremos sobre a concepção sofista do discurso, e de como já Górgias se gabava dos efeitos físicos que uma tragédia ou seus discursos poderiam gerar: a palavra vista como estímulo que transforma a opinião da alma, gera uma impressão no espírito, ainda que tal impressão possa ser invisível aos sentidos.

⁴⁴ Por exemplo, Camille Paglia (em artigo de 2004, p. 2-3) fala da “sensibilidade degradada à palavra individual” [“degraded sensitivity to the individual word”] da juventude e da perda do respeito pelo argumento dedutivo estruturado na era do computador, apesar de os fóruns disponíveis na internet terem aumentado a fluência textual neste grupo etário; ela também assinala a enorme capacidade (e preferência) dos jovens em absorver grande quantidade de imagens, especialmente via TV, transformando-os em pessoas que compreendem melhor a imagem em movimento do que a inerte. Ela traça, também, um vínculo entre a

extranoemática (motora e ocular) e estímulos audiovisuais responsivos – incluindo controles que vibram e visores de realidade virtual que podem provocar enjoos físicos devido à impressão de movimento –, vem restituir essa dimensão de participação física nos prazeres ficcionais na era da imagem.

Nosso objetivo com este capítulo foi pôr em questão e deslindar certas confusões nos conceitos afins a jogos eletrônicos, literatura e seus suportes, baseando-nos em definições preexistentes para melhor delinear o campo que cada conceito razoavelmente engloba. Para encerrá-lo elucidando ainda mais, gostaríamos de apresentar uma tabela em três partes que funciona como um quadro sinóptico do conteúdo apresentado.

rapidez das imagens, a função orientadora do par visão-audição nos seres humanos (que em sua opinião ficaria prejudicada) e a falta de agência que esses jovens podem vir a sentir diante do mundo real, se tornando “passivos” até mesmo politicamente (PAGLIA, 2004, p. 4). “A mão é o grande símbolo do homem como fabricante de ferramentas assim como do homem como escritor. Mas, em nossa era supermecanizada, muitos jovens perderam o sentido do tangível e do poder da mão. Um mero gesto com o dedo muda o canal da TV, surfa pela internet, ou altera e deleta arquivos de texto”. No original: “The hand is the great symbol of man the tool-maker as well as man the writer. But in our supermechanized era, many young people have lost a sense of the tangible and of the power of the hand. A flick of the finger changes TV channels, surfs the web, or alters and deletes text files.” (PAGLIA, 2004, p. 9).

Tabela 1 – Quadro sinóptico referente ao capítulo 1 (parte I)

	Interatividade no sentido amplo	Interatividade 1 (performática)	Interatividade 2 (lúdica)	Correnteza ficcional	Aplicação de mecânicas (funções de travessia, segundo Aarseth, 1997, p. 62)	Conteúdo dos <i>textons</i> ≠ <i>scriptons</i>	Interação física não trivial (extranoemática)	Proceduralidade (representação de processos com processos)
Literatura linear em papel	Sim	Sim	Não	Sim	Não	Não	Não	Não
Literatura linear eletrônica (leitor digital)	Sim	Sim	Não	Sim	Não	Não	Não	Não
Cibertextos não eletrônicos	Sim	Sim	Sim	Sim	Pelo interator	Sim, na maioria das vezes	Às vezes (em livros-RPGs com jogada de dados, por exemplo)	Às vezes (em livros-RPGs com jogada de dados, por exemplo)
Cibertextos eletrônicos sem elementos audiovisuais	Sim	Sim	Sim	Sim	Pelo computador	Sim, na maioria das vezes	Sim	Sim
Jogos eletrônicos com elementos audiovisuais	Sim	Sim	Sim	Sim	Pelo computador	Sim	Sim	Sim

Fonte: A autora, 2019.

Tabela 2 – Quadro sinóptico referente ao capítulo 1 (parte II)

	Mecanismo que constitui a materialidade da obra enquanto ela é usada	Mecanismo que altera a materialidade da obra (<i>textons</i> para <i>scriptons</i>) enqto. ela é usada	Responsável pela aplicação do mecanismo enquanto a obra é usada	Responsável pela constituição da correnteza ficcional	Máquinas combinatórias autorais	Máquinas combinatórias do interator	Máquinas combinatórias estruturadas por código procedural
Literatura linear em papel	Não	Não	N/A	Interator + obra	Sim, baseadas na tradição. Rodam antes do contato com interator.	Sim, baseadas na tradição. Rodam depois de composta a obra, com a obra.	Sim, do autor, baseada na tradição. Rodam antes do contato c/interator e compõem a obra em seu estado final.
Literatura linear eletrônica (leitor digital)	Sim	Não	Leitor digital (para exibição da obra)	Interator + obra	Sim, baseadas na tradição. Rodam antes do contato com interator.	Sim, baseadas na tradição. Rodam depois de composta a obra, com a obra.	Sim, do autor, baseada na tradição. Rodam antes do contato c/interator e compõem a obra em seu estado final.
Cibertextos não eletrônicos	Não	Sim (mecanismo em linguagem humana)	Interator	Interator + obra	Sim, baseadas na tradição. Também rodam durante o contato c/ interator, compondo estado final da obra c/ele.	Sim, baseadas na tradição. Rodam c/a obra enquanto se compõe, e compondo, o estado final da obra.	Sim, de autor e interator, baseadas na tradição. Além disso, rodam compondo a obra em tempo real (durante o uso).
Cibertextos eletrônicos sem elementos audiovisuais	Sim	Sim (mecanismo em linguagem de programação)	Computador	Interator + obra + computador	Sim, baseadas na tradição. Também rodam durante o contato c/interator, compondo estado final da obra c/ele e computador.	Sim, baseadas na tradição. Rodam c/a obra e o computador enquanto se compõe, e compondo, o estado final da obra.	Sim, de autor e interator, baseadas na tradição. Além disso, rodam compondo a obra em tempo real (durante o uso) com auxílio do computador.
Jogos eletrônicos com elementos audiovisuais	Sim	Sim (mecanismo em linguagem de programação)	Computador	Interator + obra + computador	Sim, baseadas na tradição. Também rodam durante o contato c/interator, compondo estado final da obra c/ele e computador.	Sim, baseadas na tradição. Rodam c/a obra e o computador enquanto se compõe, e compondo, o estado final da obra.	Sim, de autor e interator, baseadas na tradição. Além disso, rodam compondo a obra em tempo real (durante o uso) com auxílio do computador.

Fonte: A autora, 2019.

Tabela 3 – Quadro sinóptico referente ao capítulo 1 (parte III)

	Composição do estado final da obra (“partida”) em tempo real	Cada partida é potencialmente diferente da outra em conteúdo	Pode-se armazenar o estado da obra (onde interator parou)	Pode-se voltar atrás e traçar um caminho diferente (a partir do começo ou do estado armazenado)	Mecânicas, dinâmicas e estética no nível da obra (v. esquema MDA - HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2004)
Literatura linear em papel	Não	Não	Sim	Não	Só estética
Literatura linear eletrônica (leitor digital)	Não	Não	Sim	Não	Só estética
Cibertextos não eletrônicos	Sim	Sim	Sim	Sim	Os três (mecânicas aplicadas pelo interator constituem dinâmica)
Cibertextos eletrônicos sem elementos audiovisuais	Sim	Sim	Sim	Sim	Os três (mecânicas aplicadas pelo computador constituem dinâmica)
Jogos eletrônicos com elementos audiovisuais	Sim	Sim	Sim	Sim	Os três (mecânicas aplicadas pelo computador constituem dinâmica)

Fonte: A autora, 2019.

2 HISTÓRIA DO JOGO

2.1 Huizinga e *Homo ludens*

Johan Huizinga, em seu célebre livro *Homo ludens* (2001 [1938]), procura apresentar a pulsão lúdica como existente desde os primórdios do homem, e presente até mesmo nos animais (2001, p. 3). O impulso de jogar é apresentado principalmente, pelo autor, sob o viés da competição e do concurso, e para Huizinga isto contamina e alimenta áreas tão díspares da cultura e conhecimento humano como o teatro, a música, a filosofia e a criação poética. Sem dúvida é um livro importante e bem fundamentado, mas, como observou seu sucessor Roger Caillois em *Os jogos e os homens* (1990), o fascínio do jogo não se deriva apenas da competitividade. Por sua vez, Roger Caillois apresenta, além da competitividade (*agôn*), mais três “categorias fundamentais” do jogo (1990, p. 33-47): *alea* (jogos baseados em decisões independentes da habilidade do jogador, ou seja, na sorte e no acaso), *mimicry* (jogos que pressupõem a aceitação temporária de uma ilusão, de um universo imaginário, de um mimetismo ou máscara) e *ilinx* (jogos e brincadeiras que contêm a busca pela vertigem extática por meio de movimentos bruscos ou excessos). Caillois nos brinda, também, com uma gradação entre regramento e turbulência (ou desregramento) dentro dos jogos, às quais atribui os nomes, respectivamente, de *ludus* e *paidia* (1990, p. 47-57). Palavras cruzadas são mais regradas (mais próximas do *ludus*) do que a algazarra de uma brincadeira infantil (mais próximas da *paidia*), e para Caillois o que mais diferencia o jogo regrado da brincadeira descompromissada e alegre é a presença de uma “dificuldade gratuita”, justamente o que chamamos de regra (CAILLOIS, 1990, p. 47-48).

Huizinga assim resume as principais características do jogo:

uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não-séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (2001, p. 16).

Em seguida, ele define a função do jogo como “uma luta *por* alguma coisa ou a representação *de* alguma coisa” (HUIZINGA, 2001, p. 16-17). Essas duas funções por vezes

se confundem, de forma que às vezes o jogo pode passar a representar uma luta, ou se tornar uma luta para melhor representação de alguma coisa.

Queremos chamar a atenção para o fato de que Johan Huizinga, que faleceu em 1945, não conheceu o computador na forma próxima à atual, nem a teoria cibernética, nem os jogos eletrônicos, e tampouco presenciou movimentos literários de cibertexto como o Oulipo. Ou seja, nos surpreende que, ainda assim, as características que aponte como próprias do jogo coincidam com as apontadas por teóricos contemporâneos como pertinentes ao jogo eletrônico; há, apenas, diferenças de vocabulário. Por exemplo, a “imersão” de Janet Murray (2000, p. 98) é o que Huizinga aponta como a absorção total e intensa do jogador pelo mundo do jogo – dentro do espaço temporariamente separado do mundo habitual que Huizinga às vezes chama de “lugar sagrado” (2001, p. 13). Este espaço/lugar separado do mundo habitual apenas assume, nos jogos eletrônicos, um aspecto audiovisual e um ambiente simulado pela máquina e “completado”/configurado pela mente humana. Também é marcante como Huizinga já destacava o jogo como representação em 1938 (2001, p. 16-17) e *performance* (tratando do drama grego como ação e funcionalidade, e portanto lúdico, 2001, p. 159): Ian Bogost (2007, p. 5-11) também aponta a representação nos jogos eletrônicos, mas vai além e já a qualifica explicitamente como representação *procedural* e *artística*.

Porém, o que mais nos interessa aqui, em grande medida, é como os citados autores lidam com as fronteiras entre arte, ou ficção, e jogo. Começamos por Huizinga, que trata do jogo como uma “função da vida” (2001, p. 10) repleta de prazer estético (ou “diversão”, 2001, p. 5) que marca profundamente o teatro, o mito, a criação poética, a filosofia e muitas outras “atividades arquetípicas humanas” (2001, p. 7). Para ele, o jogo é uma esfera própria que não pode ser resumida a outras atividades, e que no entanto está presente em muitas delas. A cultura teria surgido sob a forma do jogo, e, desde os primeiros passos, teria sido “jogada”, ou seja: mesmo atividades vitais como a caça tenderiam a assumir algum aspecto lúdico (2001, p. 53-54); pouco a pouco o elemento lúdico iria passando a segundo plano, até ficar completamente oculto pelos diversos fenômenos culturais – menos, alega ele, na poesia, já que “a *poiesis* é uma função lúdica” (2001, p. 133) que se exerce num mundo à parte criado pelo espírito e onde as coisas estão ligadas não por lógica e causalidade, mas por outras relações, como a beleza e o mistério; com isso, a poesia eleva-se para além da esfera da seriedade normal. Toda a poesia da Antiguidade seria simultaneamente “ritual, divertimento, arte, invenção de enigmas, doutrina, persuasão, feitiçaria, adivinhação profecia e competição” (2001, p. 134). Assim, poesia, mito e jogo estariam intrinsecamente interligados; mito e

poesia transcendem os limites do juízo lógico e deliberativo, trabalhando com imagens (2001, p. 144-145).

Muitas vezes os festivais em homenagem a deuses acabaram gerando, gradualmente, formas de expressão artísticas como o teatro grego, com concursos que premiavam o melhor drama ou comédia. No começo do ciclo, o mito vivo que narra um suposto passado remoto é tratado com toda a seriedade, até que começa gradualmente a ser visto como verdade não literal (ou mitologia), quando seu espírito lúdico vem à tona. Segundo Huizinga (2001, p. 145), é por esse vínculo do mito com o poético que Homero sempre toma o mito como tema, e que Platão e Aristóteles também se utilizam do mito quando se trata de falar do cerne de suas filosofias – por exemplo, Platão, em *Fedro* (2015, p. 55-74 [274-257b]), com Sócrates como personagem, faz uma grande exposição a respeito dos deuses e da alma; Aristóteles diz na *Metafísica* que “aquele que ama o mito é, de certo modo, filósofo: o mito, com efeito, é constituído por um conjunto de coisas admiráveis” (2002, p. 11 [A 2 982b]).

Na genealogia de Huizinga do jogo, podemos encontrar mais pistas dessa constante troca entre espírito lúdico e aquilo que chamamos atualmente ficção. Características do jogo para Huizinga são a tensão e incerteza acerca do resultado, que geram potencialmente um espetáculo a ser assistido e a competição entre jogadores (2001, p. 55). Para ele, seria este o elemento lúdico por trás de competições gregas de peças de teatro e música, derivadas de festivais dedicados a divindades, e de concursos de desafio e enigmas em todo o mundo, do que dá abundantes exemplos. Ele relaciona os cantos públicos de sarcasmo e troça das festas de Deméter e Dionísio à sátira de Arquíloco e à poesia jâmbica, incluindo assim o jogo na raiz da ficção (2001, p. 77). A comédia ática deriva do *komos* dos festivais dionisiacos (2001, p. 159). Além disso, era costume que cantos triunfais, como o de Píndaro, fossem compostos em louvor a vencedores dos Jogos Olímpicos (2001, p. 82). O próprio processo jurídico grego, saturado de retórica, arte ensinada a peso de ouro por professores sofistas, não se baseava em descobrir quem tinha a razão ou o que realmente acontecera, mas sim era uma espécie de competição de oratória na qual “eram permitidos todos os artifícios de persuasão que fossem possíveis de imaginar” (2001, p. 99). Segundo atesta a *Retórica* de Aristóteles (2011b, p. 96 [1371a]), as competições de erística (oratória) eram fonte de prazer para os participantes e para os assistentes.

Para Huizinga, canções de amor cortês e outras formas de expressão épica e lírica associadas à cavalaria se derivam da “concepção da guerra como um nobre jogo” (2001, p. 117) que teria modelado os ideais e o modo de viver da aristocracia medieval. A poesia dos trovadores provençais teria sua origem nas cortes amorosas, cortes que alguns filólogos,

segundo Huizinga, chegaram a considerar uma “ficção literária” (2001, p. 139); ele não vai tão longe, mas a considera uma espécie de “dissertação casuística e polêmica sobre questões de amor, tratada de forma lúdica” (2001, p. 140). A competição técnica entre pares era muito comum em corporações de artesãos medievais e na universidade do período, sendo que as corporações conservaram por muito tempo costumes lúdicos de proveniência arcaica como rituais de iniciação, discursos, insígnias, banquetes (2001, p. 191).

Huizinga nos relembra da conhecida função mnemônica histórica da poesia: de armazenar toda sorte de conhecimentos úteis, desde farmacopeias a documentos oficiais, já que as sociedades antigas ou eram pré-letradas, ou largamente analfabetas, ou, ainda, não produziam material legível em massa (2001, p. 141-142). Foi lento o processo de abandono da forma poética como principal forma de expressão social. “A poesia sempre antecede a prosa; para a expressão de coisas solenes ou sagradas, a poesia é o único veículo adequado”, diz Huizinga (2001, p. 142). Por fim, seja qual for a época ou o estilo do escritor, para Huizinga

a finalidade do escritor [...] é criar uma tensão que ‘encante’ o leitor e o mantenha enfeitiçado. Subjacente a toda estrutura criadora está sempre alguma situação humana ou emocional suficientemente intensa para transmitir aos outros essa tensão. Mas o problema é que não existe um grande número dessas situações. Em termos gerais, pode-se dizer que essas situações surgem do conflito e do amor, ou da conjunção entre ambos (2001, p. 148).

A partir desse raciocínio, Huizinga conclui que a rivalidade e a competição presentes como tema subjacente na literatura implicam em jogo, provando aí mais um nexo deste com a ficção. Concordamos, apenas com a ressalva de que as outras espécies de jogo ventiladas por Roger Caillois – o acaso, o mimetismo, a vertigem – também estão amplamente presentes na literatura de qualidade, de diversas maneiras. Por exemplo, o autor Philip K. Dick consultou o oráculo chinês I-Ching para definir, ao acaso, vários rumos do enredo de seu romance de história alternativa *O homem do castelo alto* (MOUNTFORT, 2016), sendo que dentro do romance os personagens também utilizam este oráculo (DICK, 2006). *Zazie no metrô*, de Raymond Queneau (2009), é um romance vertiginoso de linguagem e enredo vertiginosos, na alta velocidade do metrô e da vida parisiense; e autoficções como *O amante*, de Marguerite Duras (2003), contêm um forte elemento de mimetismo e de máscara. O próprio Huizinga refere-se ao jogo em termos não exclusivamente competitivos quando diz que o gênero lírico é o mais lúdico por ser aquele em que o poeta se exprime com o maior arrebatamento e exagero (2001, p. 158), noções associadas à *ilinx* de Caillois (1990, p. 33-47); ou quando fala no ator grego que colocava a máscara e com isso se separava do mundo normal, assumindo

outra personalidade (HUIZINGA, 2001, p. 161) – ao dizer isso, sem atribuir-lhe um nome, refere-se ao aspecto lúdico que Caillois depois veio a nomear *mimicry* (1990, p. 33-47).

Para Huizinga, a epopeia perde sua relação com o jogo quando não se destina mais a ser recitada em festas, e sim a ser lida; e a lírica perde sua função lúdica quando desaparece sua união com a música. Só o drama, para ele, manteria sua ligação com o jogo “devido ao seu caráter intrinsecamente funcional e devido ao fato de constituir uma ação” (2001, p. 159), o que estaria comprovado até por indícios linguísticos (como “peça” ser *play*, em inglês; e *jouer au théâtre* ser “representar [uma peça] no teatro”, em francês). É notável aqui como Huizinga associa jogo a ações e à *performance*, com o que concordamos, mas fazendo a ressalva de que a leitura e o sistema sociocultural da tradição literária/ficcional também são performáticos – sem falar na competitividade neles presente: vaidades, intrigas e rixas envolvendo críticos, escritores, editoras e prêmios literários, hoje transplantadas também a mesas de debate e redes sociais. Roland Barthes concorda: em sua aula sobre retórica antiga (1982, p. 34-35), compara a erística ao futebol atual: fazer o adversário se contradizer, na Grécia antiga, era como dizimá-lo. Barthes alega ainda que, se hoje em dia a *disputatio* desapareceu, “o problema das regras (lúdicas, cerimoniais) do jogo verbal permanece”⁴⁵, refletindo-se em como debatemos em colóquios e outras discussões intelectuais. Além do mais, na nossa opinião, e na opinião de teóricos como Wolfgang Iser (autor de *O ato de leitura*, 1978), a *performance* da leitura, ou seja, a interação entre texto e leitor (e leitores, e tradição), é o verdadeiro conteúdo da obra – ou seja, ela não deixa de ser performática e, assim, nunca perde sua ligação interna com o jogo, mesmo sem a consciência de um sistema literário competitivo, presencial ou não, a seu redor (ou seja, um jogo social). Tanto é que nesse trabalho chamamos a interatividade 1 de *performática*. É o que discutiremos mais a fundo no capítulo 4, com base em Iser. Huizinga parece ter se aproximado do conceito iseriano de efeito da obra quando fala que, em artes plásticas, a obra final “produzirá seu efeito enquanto houver olhos para contemplá-la” (2001, p. 186). Logo em seguida, porém, ele afirma que, por ser esculpida fora da vista do público, uma escultura não tem como ter componente lúdico.

Além do mais, discordamos de Huizinga quanto à perda de relação das artes com o jogo porque o lúdico tem mais facetas – para além da competitiva, *agôn* – do que o holandês

⁴⁵ Da versão em espanhol da obra: “La *disputatio* ha desaparecido, pero el problema de las reglas (lúdicas, ceremoniales) del juego verbal se mantiene”. Barthes encara a permanência das regras no jogo verbal como um problema, o que não é necessariamente o nosso caso. Podemos concordar que o jogo verbal ser encarado como necessariamente competitivo/agonístico, e um participante seu considerar necessária a humilhação ou obliteração de rivais, pode ser considerado um problema – e não o fato de o jogo ter regras em si. Afinal, como colocamos inúmeras vezes neste trabalho, há jogos colaborativos e não orientados à competição.

se dispôs a conceituar, diferente do trabalho levado a cabo posteriormente por Roger Caillois (1990); de forma que a função lúdica não “desaparece” sem o jogo social presencial, mas sim reaparece em diferentes formas e aspectos ao longo da história para a performance da escrita e da leitura, ainda que silenciosa ou quando há uma pessoa isolada desfrutando dela, conforme comprovam os exemplos literários citados dois parágrafos acima. Trataremos disso mais a fundo ao reexaminar a genealogia de Mikhail Bakhtin (2010) da literatura dialógica de Dostoiévski, que para ele remonta à sátira menipeia e ao diálogo socrático.

Por fim, vejamos algumas observações de Huizinga sobre o funcionamento da universidade medieval. Ele o julga como eminentemente

agonístico e lúdico. As intermináveis querelas, correspondendo às atuais discussões científicas e filosóficas em revistas etc., o solene cerimonial [...], o agrupamento dos especialistas em *nationes*, as divisões e subdivisões, os cismas, os abismos intransponíveis entre as diversas orientações, todos estes fenômenos são próprios da esfera da competição e das regras lúdicas (2001, p. 174).

Roland Barthes também aponta o ensino medieval como extremamente agonístico, o que estava patente até na oposição *trivium-quadrivium*, mas, principalmente, na prevalência absoluta do sucesso a partir da derrota do outro, inclusive o sucesso comercial, que chegava a fazer alunos tentarem derrubar seus mestres e fundar novas escolas, roubando-lhe o público pagante, como conseguiu Abelardo (BARTHES, 1982, p. 24-27). Já para Huizinga, qualquer mínimo desrespeito a estas regras e “times” universitários seria tomado como tentativa de estragar o jogo. No entanto, também para Huizinga, toda forma de conhecimento real e viva seria polêmica por natureza – de forma que teria sempre um nexos íntimo com o jogo agonístico (2001, p. 174). Isso seria mais verdadeiro ainda no momento da entrada de novas ideias nesse sistema que se quer fechado, ainda mais na era medieval. Huizinga chega a aventar que talvez todo o processo de raciocínio seja marcado por regras lúdicas, ou seja, especula se ele seria “válido apenas dentro de uma certa área na qual é aceite a obrigatoriedade dessas regras” (2001, p. 170). Ressaltamos, com Caillois, que o jogo não é sinônimo de *agôn*, e que prescinde da humilhação ou obliteração de rivais: há jogos colaborativos e não orientados à competição. Caillois, por sinal, tem uma opinião complementar a de Huizinga e Barthes: para ele, muitas regras estéticas na arte são meras convenções, no mais das vezes arbitrárias, consistindo nas “regras do jogo” artístico; quem escolhe desrespeitá-las em sua criação está ao mesmo tempo contribuindo para a destruição desse jogo artístico e para “esboçar os futuros critérios de uma nova perfeição, de um novo jogo cujo código ainda vago acabará por tornar-se, por sua vez, tirânico, domesticará a audácia e novamente proibirá o sacrilégio da fantasia” (1990, p. 14).

Percebemos, ao revisitar estas fontes importantíssimas sobre a história do jogo – que já se tornaram igualmente história da *teoria* sobre o jogo –, que, tal e qual apontam Fragoso e Amaro (2018, n.p., loc. 55%), estes estudiosos ainda tinham grande receio de admitir aspectos do jogo considerados de “baixa cultura” ou pouco morais. Tanto é que Huizinga (2001) se aferra a associar os jogos ao sagrado, à poesia e a outros fins chamados de “nobres”, e Caillois (1990), mesmo criticando a atitude de muitos pesquisadores que lhe antecederam em excluir jogos de azar e/ou vertigem⁴⁶ de suas pesquisas por não serem socialmente construtivos (1990, p. 191, 196), elogia constantemente o poder “disciplinador” do *ludus*, em detrimento do *paidia*⁴⁷. De forma similar, até hoje as análises sobre jogos eletrônicos primam por se concentrar em gamificação, jogos sérios (*serious games*), jogos conceituais, e até jogos de protesto (como *The McDonald’s Videogame*, do coletivo italiano Molleindustria, citado por Ian Bogost, 2007, p. 29-31), todos subtipos de jogos que declaram de saída propósitos em geral considerados mais nobres ou úteis do que a mera diversão (FRAGOSO; AMARO, 2018, n.p., loc. 55%). Em contraste, neste trabalho nos interessa também o puro divertimento e maravilhamento nascidos da interação com jogos eletrônicos, porque afinal de contas este é seu efeito estético mais proeminente, e nossa análise é em grande parte fenomenológica – especialmente no capítulo 4, onde vamos analisar os jogos pela perspectiva da teoria do efeito estético de Wolfgang Iser. Assim sendo, desde o primeiro capítulo, fizemos questão de exemplificar nossas afirmativas com jogos eletrônicos dos mais variados tipos: independentes ou de grandes desenvolvedoras, narrativos ou não, com gráficos de ponta ou não. No entanto, também vamos defender que os jogos eletrônicos tenham um vínculo talvez inesperado com certos conceitos filosóficos e fenômenos sociais; será este o assunto dos capítulos 6 e 7.

2.2 Caillois e Os jogos e os homens

⁴⁶ “Vertigem” aqui entendida não como o triunfo sobre o medo provocado pela perturbação aos sentidos, mas da busca ávida por experimentar esse medo/vertigem/torpor que faz o jogador perder momentaneamente o controle sobre si mesmo (CAILLOIS, 1990, p. 196). Ou seja, não se trata de um fim tradicionalmente nobre.

⁴⁷ “A *paidia* conjuga-se com o gosto pela dificuldade gratuita, a que proponho chamar *ludus*, e desemboca nos variados jogos a que pode ser atribuída, sem exagero, uma intenção civilizadora. Efectivamente, eles ilustram os valores morais e intelectuais de uma cultura, bem como contribuem para os determinar e desenvolver” (CAILLOIS, 1990, p. 48).

Roger Caillois, em seu livro *Os jogos e os homens* ([1961] 1990) procura construir seu edifício teórico sobre as fundações lançadas por Huizinga e outros estudiosos do jogo. Assim, faz constantes referências ao teórico holandês, ainda que geralmente com algum componente de crítica. Ele reconhece o mérito de Huizinga, por exemplo, ao enfatizar a importância das regras arbitrárias e válidas por um espaço e tempo determinados para a constituição de um jogo (1990, p. 191). Porém, um dos maiores questionamentos de Caillois a Huizinga é sobre sua atitude de atribuir ao jogo a semente de toda civilização, além de não dar grande atenção a jogos de azar e de vertigem (1990, p. 196). Caillois atribui essa omissão, em Huizinga e outros educadores, psicólogos e sociólogos (1990, p. 188-196), ao fato de ser difícil provar que estes gêneros de jogo frutifiquem em alguma pedagogia ou impulso civilizador, escapando ao domínio de suas ciências. Ele mesmo, porém, conforme já apontamos, glorifica os aspectos do *ludus* em detrimento da *paidia* devido ao seu suposto maior poder civilizatório (em 1990, p. 48, por exemplo), e claramente coloca sociedades ditas “primitivas” como menores por serem “presas” do poder xamânico da máscara (*mimicry*) e da vertigem (*ilinx*) (1990, p. 107-119), em oposição a sociedades onde vigoraria o progresso, dado que seu regime de civilização seria moldado por *agôn* (competição) e *alea* (sorte) (1990, p. 121-132). Apesar de tudo isto, há algumas considerações interessantes de Caillois em que gostaríamos de nos deter.

Sobre a função social do jogo, a opinião de Caillois é que

O jogo não é um exercício, ou mesmo uma experiência ou uma prova, a não ser por acréscimo. As faculdades que ele desenvolve beneficiam certamente desse treino suplementar, que além do mais é livre, intenso, agradável, criativo e protegido. Só que o jogo não tem por função específica o desenvolvimento de uma capacidade. A finalidade do jogo é o próprio jogo. Persiste o facto de as aptidões por ele requeridas serem as mesmas que servem para o estudo e para as actividades sérias do adulto. (1990, p. 194).

Caillois aponta Johann Friedrich von Schiller, poeta e teórico do romantismo alemão, como um dos primeiros a salientar a importância do jogo na cultura, e a procurar retirar do jogo a essência da arte (1990, p. 188-189). O foco de Schiller, no entanto, foi em caracterizar a alegria exuberante do jogador como dispêndio de energia ociosa utilizada para a imitação gratuita e divertida de comportamentos reais, o mesmo motor da arte (CAILLOIS, 1990, p. 189 e SCHILLER, 2016, p. 107-111 e 155-162 [carta XV e XXVII]). Vê-se claramente nessa teoria de Schiller o eco da mimese platônica e aristotélica, da arte como imitação da vida – das pulsões da vida, no caso –, que vamos repassar em capítulos posteriores. Há também ecos do ideal platônico. Segundo Schiller (2016, p. 158-162 [carta XXVII]), seria por este impulso lúdico que o homem começaria a adquirir uma paixão por se esmerar nas aparências e formas

belas, agradar o sexo oposto e até respeitar o estrangeiro, em vez de sempre antagonizá-los e dominá-los, constituindo assim aos poucos um estado estético que o influenciaria ao lado do estado ético e do dinâmico (denominação de Schiller para o estado gerado pelas leis da natureza, da imposição pela força). Porém, esta inclinação lúdico-artística à comunicação bela nunca chega a se tornar predominante na sociedade humana, exceto em certos círculos, tal e qual a “igreja pura” e a “república pura” (SCHILLER, 2016, p. 162).

Voltando a Caillois (1990, p. 194), ele se baseia na classificação dos jogos de Jean Chateau, que estudava as brincadeiras de crianças em idade escolar, para dividir os jogos em jogos figurativos (imitação e ilusão), jogos objetivos (construção e trabalho) e jogos abstratos (de regra convencionada, proeza e de competição). Assim, para Caillois, os jogos figurativos desembocariam na arte, os objetivos no trabalho, e os abstratos no esporte. De certa forma, ao fazer isso ele subscreve à ideia da arte como jogo mimético (de imitação), mas acrescentando a ela o ingrediente da ilusão (*in ludio*), que significa literalmente *em jogo* (HUIZINGA, 2001, p. 14).

Diferente de Huizinga, Caillois estava a par dos desdobramentos então recentes (e não tão recentes) do jogo para as ciências exatas, e menciona a correspondência entre Blaise Pascal e Pierre de Fermat sobre jogos de azar que deu origem à teoria das probabilidades no século XVII (CAILLOIS, 1990, p. 197), além de mencionar a topologia, concebida por Janirewski nos fins do século XIX, e a teoria dos jogos nascida no século XX (1990, p. 198). A esta última ele faz uma crítica muito válida: a de que, em oposição às ciências humanas, a teoria dos jogos analisa os fatos do jogo, e não os da alma dos jogadores, já que pressupõe a informação total sobre as possibilidades do jogo e que os jogadores tomarão sempre as decisões mais racionais, o que não corresponde à realidade. No ser humano há sempre a possibilidade do “erro, do capricho, de uma inspiração ingênua, de uma qualquer decisão arbitrária e inexplicável, de uma superstição ridícula, e até de uma vontade deliberada de perder, que não há motivo para excluir do absurdo universo humano” (1990, p. 199); num duelo, por exemplo, ninguém garante que pelo menos um combatente não esteja com vontade de morrer. E, mesmo supondo que a estatística e a ciência das probabilidades chegassem a esgotar as possibilidades de um jogo numa estratégia 100% eficaz, se o fizessem elas o estragariam. Pois “não se joga quando se tem a certeza de ganhar. O prazer do jogo e o risco de perder são inseparáveis” (CAILLOIS, 1990, p. 200). Por isso é que muitos jogadores baixam as cartas antes do fim da rodada quando fica claro que alguém “já ganhou”, e enxadristas derrubam o rei em sinal de rendição antes de esgotadas todas as jogadas possíveis:

porque as possibilidades foram analisadas como esgotadas pelos participantes e já não há mais como virar o jogo, que, sendo assim, perde a graça.

Esta desejada impossibilidade de se conhecer o desfecho do jogo a priori, tão ressaltada por Caillois, para ele se aproxima da essência do jogo e de sua diversão. É preciso que a situação lúdica se renove constantemente e de forma imprevisível para o jogo ter graça. O jogador então tem “necessidade de encontrar, de inventar imediatamente uma resposta *que é livre dentro dos limites das regras*” (1990, p. 27-28). Essa margem concedida à ação do jogador, nos termos de Caillois, nos lembra ao mesmo tempo os conceitos atuais de emergência ficcional e nossa explicação sobre os *loops de feedback* no jogo eletrônico no capítulo 1: a interação sucessiva de perguntas e respostas que o jogo propõe ao jogador, assemelhando-se ao nado borboleta ou à costura de linha e agulha em tecido, formando a correnteza ficcional. O leque de opções concedido ao jogador pelo autor de jogos eletrônicos também vem à mente.

Outra articulação muito relevante para os nossos interesses acontece em meio à divagação de Caillois sobre as sociedades por ele ditas civilizadas. Pouco a pouco, segundo ele, a máscara e a vertigem foram perdendo sua função em várias sociedades, onde deram lugar à primazia da competição e da sorte (1990, p. 106-130). A concepção do cosmos como um todo ordenado trouxe a regra e a medida como regras do jogo social. Na Grécia antiga, deu-se o nascimento de jogos de estádio (com rivalidade ordenada) e da democracia representativa; em diversas sociedades antigas havia sorteios para escolha de juízes, recrutamento dos funcionários por concurso ou exame, e hierarquia funcional organizada, constituindo a burocracia que ainda reina nos estados de hoje: segundo Caillois, tudo isto é sinal do triunfo do novo par *agôn-alea* sobre o antigo par *mimicry-ilinx* (1990, p. 130-131). O *agôn* e a *alea* seriam duas formas opostas de justiça que serviriam como formas de mobilidade social em muitos regimes – a primeira por mérito pessoal, como em concursos públicos e bolsas de estudo, e a segunda pelo favorecimento cego da sorte –, enquanto outros regimes “esforçam-se por perpetuar ao máximo as desigualdades iniciais por meio de um sistema de castas ou classes estanques, empregos reservados ou cargos hereditários” (1990, p. 133). Caillois aponta com propriedade que o elemento sorte está por trás da hereditariedade, da aristocracia e da herança, assim como na distribuição de talentos natos como a beleza; por outro lado, há os que trabalham para construir suas habilidades, com estudo, paciência e dedicação – fruto do mérito próprio –, impulso que para Caillois vem do instinto competitivo, agonístico. Porém, as distribuições da sorte têm tal peso que a proclamada igualdade dos cidadãos numa sociedade muitas vezes pode não ser nada além de uma figura jurídica. Por

exemplo, além de as vantagens de classe e riqueza já contarem muito por si sós, muitas vezes os ricos e poderosos ainda trabalham para deturpar as regras de competição de forma a favorecer ainda mais os seus pares (CAILLOIS, 1990, p. 133-137). E isso gera um sentimento de injustiça e desesperança dentro da sociedade, da impossibilidade de mobilidade social pelo mérito (às vezes, também porque a pessoa reconhece que não tem muito potencial), e portanto de se estar condenado a uma existência monótona, sem chances de melhora. Nesse contexto, a sorte aparece como uma luz no fim do túnel para as pessoas injustiçadas por essa “meritocracia” deturpada ou indivíduos sem grandes talentos, parecendo-lhes a compensação natural à rudeza do *agôn*. Os jogos de azar ganham assim uma função social nessa sociedade, tanto é que muitas vezes são explorados pelo Estado (CAILLOIS, 1990, p. 136-137).

Roger Caillois passa então, no que muito nos interessa, a tratar da manipulação deste efeito de geração de esperança a partir da sorte e do mérito dentro do que Guy Debord chamaria de “sociedade do espetáculo” ([1967] 1997): os inúmeros concursos e prêmios divulgados na mídia para basicamente qualquer categoria e que “de certa forma reproduzem e convertem em moeda um prestígio notável” (1990, p. 141). O mérito está presente, mas o fato de ser mostrado na mídia pode fazer com que o espectador se sinta representado, como se fosse possível acontecer também com ele: ser tão agraciado pela “sorte” de ter recebido aquele dom (e o prêmio) quanto a “pessoa comum” que é o premiado. Caillois cita desde prêmios literários a concursos de *miss*, passando por concursos televisados de perguntas e respostas com incremento do prêmio obtido a cada rodada (atualmente conhecidos como *game shows*); diz que sua exploração é rentável, afinal, geram audiência e entusiasmo no espectador ao compensar a pouca amplitude da rivalidade social. O homem comum bafejado pela sorte seria a vingança de quem está cotidianamente por baixo e não tem esperanças de ascender pela competição de mérito, dominada pela elite (que teve a sorte de nascer rica), e que, na prática, compete apenas entre si (1990, p. 141-143). Por mais que a multidão continue frustrada, com a cultura de celebridades o indivíduo pelo menos tem como se identificar com a vitória do eleito da vez. “Assim, cada indivíduo encontra-se, ao mesmo tempo, autorizado a iludir-se e dispensado dos esforços que teria de empreender, caso quisesse verdadeiramente tentar a sua sorte e procurar ser o escolhido” (CAILLOIS, 1990, p. 145). “Por *delegação*, embriagam-se com o triunfo do vencedor” (CAILLOIS, 1990, p. 143).

Para Caillois, a delegação é uma forma “degradada e diluída” da *mimicry* (1990, p. 143), que geraria alienação e histeria numa multidão pronta a copiar seu ídolo, já que a alternativa seria conformar-se à realidade da própria existência sombria, monótona e aborrecida (1990, p. 145). Lembramos, porém, que muito da arte (em especial, o teatro e os

livros), já foi condenada exatamente por esse motivo: por provocar alienação da realidade, por ser um escapismo e excitar paixões por delegação; mesmo se não tivesse consequências “reais” (políticas, religiosas e sociais), degradaria a moral dos cidadãos e dos fiéis. Platão já considera a imitação poética de atos vis um mau exemplo em sua *República* (2016, p. 141 [401c-d]), e diz que o poeta residente na sua cidade deveria ser austero e estar submetido a censura (2016, p. 136 e 141 [397e-398a-c e 401b-d]). Jean-Marie Goulemot, comentando a literatura erótica francesa do século XVIII, conta como a igreja católica perseguia sistematicamente não só os livros “de se ler com uma só mão” como também a filosofia materialista, denunciando-os como perigosos e colocando-os sob suspeita de estimular a perda da fé, da castidade e da caridade (GOULEMOT, 1991, p. 18-21). Juristas, artistas e médicos também condenavam essa literatura veementemente; a masturbação, feminina ou masculina, era considerada uma patologia por muitos (GOULEMOT, 1991, p. 47-48). Tais livros distrairiam as pessoas, especialmente as jovens, dos valores importantes; os enredos das ficções ensinariam ao público como cometer o mal, com riqueza de detalhes, dando-lhes ideias e meios de ação em que não pensariam sozinhos. No fim das contas, algumas pessoas se deixariam levar por essa má influência e imitariam o que leram. Não é muito distante do que ouvimos até hoje sobre videogames estarem fazendo a cabeça de nossos jovens inocentes para cometerem violências.

Para nossos fins, importa mais aproximar a *mimicry* e a delegação de Caillois do conceito de agência de Murray (2000), sem julgamentos de valor tão peremptórios. Hoje em dia, cada exemplar de cada videogame permite ao jogador que o adquira ser herói da própria história, ou, nos jogos online, fazer parte de um grupo controlado por jogadores que realiza conquistas coletivas, e assim viver paixões impossíveis na vida real – por delegação, através do avatar que controla no jogo. Além do prazer de controlar o avatar e viver sua história por procuração, muitos jogos, como *Tetris* (PAJITNOV, 1985), que vamos detalhar mais adiante, não têm enredo tradicional ou avatar controlável: são praticamente processo em estado puro (o que Caillois chamaria de “jogo abstrato”). Oferecem, assim, um prazer de controle, organização e superação que talvez não tenha par na vida real do jogador. Muitos deles, além do prazer da máscara, oferecem o da vertigem: um exemplo são jogos de esqui ou pilotar carros e aviões em primeira pessoa, ou os jogos de dança e música, em que se imitam movimentos no ritmo da música, com o corpo ou usando apetrechos auxiliares; o desenvolvimento recente de equipamentos de realidade virtual a preços relativamente acessíveis aumenta ainda mais as possibilidades vertiginosas do jogo eletrônico. Há também para Caillois uma “vertigem de ordem moral” a ser encontrada na dissolução e na destruição

sem sentido; há inúmeras mecânicas desse tipo de “desabafo vertiginoso” nos jogos eletrônicos⁴⁸; o próprio cenário de muitos deles permite essa destruição sem objetivo e que não rende pontos ou prêmios, mas que é uma reação divertida do ambiente ao jogador que confirma sua agência e, assim, aumenta sua imersão.

Por fim, por mais que alguns dos jogos sejam para um ou dois jogadores, há todo um sistema de atletas-estrelas dos *e-sports* (esportes eletrônicos), com patrocinadores e transmissão ao vivo, em que torcidas se juntam para assistir e torcer por ou contra esses ídolos (BBC, 5 abr. 2017), para quem o *e-sport* deixa de ser uma brincadeira e se torna um emprego que exige total dedicação e muito treino. Existem também, como em muitos outros esportes, bolsas de apostas (MYERS, 2018). É um processo similar ao apontado por Caillois para o jogo que se transforma em esporte e espetáculo (1990, p. 61, 67). Além disso, alguns jogadores de videogame amadores filmam e divulgam as próprias proezas ou graças em canais de vídeo; outros dão dicas e macetes para o jogo, comentam partidas com humor, ou fazem resenhas em vídeo ou por escrito. A delegação do sucesso “real”, na era do jogo eletrônico como espetáculo, ganha múltiplos e inesperados níveis.

Dada a existência de jogos nesses moldes, a classificação feita por Caillois em jogos figurativos (imitação e ilusão), objetivos (construção e trabalho) e abstratos (de regra convencionalizada, proeza e de competição) fica ao menos em parte obsoleta, pois tais jogos têm um pouco dos três: arte, trabalho e esporte.

Comentando jogos do tipo *clicker* – jogos simples onde o jogador tem que clicar repetidamente em dados intervalos de tempo e quando recebe certas deixas –, o acadêmico Alfie Bown (KIBERD, 2016) declara que, na sociedade atual, ao passo que nos sentimos alienados e não reconhecidos no trabalho, jogos simples e viciantes no estilo dos *clickers* simulam a satisfação na carreira. Nossas ações são a causa direta de um final positivo, que nos parece uma suada conquista. Essa idealização simulada da meritocracia nos distrairia da nossa insatisfação, talvez nos impedindo de ponderar a respeito, e enfrentar, nosso problema.

⁴⁸ Sobre jogos e violência, aliás, Caillois não deixa de nos lembrar que as crianças de sua época brincavam com pistolas, submarinos e “aviões em miniatura, que deixam cair simulacros de bombas atômicas” e com o jogo Monopólio (Banco Imobiliário, no Brasil), que representa o funcionamento do capitalismo (1990, p. 83). Também lembra dos carrinhos bate-bate em parques de diversão e do prazer lúdico de provocar pseudo-acidentes com eles, fazendo precisamente o oposto que se faz no trânsito regado normal (1990, p. 159). De forma que não é exclusividade (ou invenção) do jogo eletrônico a associação com temas violentos e moralmente questionáveis em jogos de primeira pessoa – e inspirados em fatos reais –, como parecem acreditar muitos dos que lhe atribuem o papel de má influência sobre inocentes. Caillois conclui este seu raciocínio (1990, p. 85-86) dizendo que o jogo não é um mero resíduo de ocupação ancestral humana, mas sim uma atividade paralela independente e fechada em si, que se opõe aos gestos da vida corrente por suas características específicas (sendo a principal delas a atividade mimética em relação à vida real – o que ele associa à arte).

Reconhecemos que há um potencial componente de apaziguamento social em qualquer ficção, tal como alega Caillois (1990, p. 104, 145): domesticar as paixões do povo sempre foi visto como um ponto a favor da arte, e especialmente da arte que entretém, pelos poderosos, pelo menos desde o conceito de catarse dos gregos (ou “purgação”, em Aristóteles, 2011a, p. 49 [1449b]) e do *panem et circensis* dos romanos. Assim, é admissível que o entusiasmo gerado atualmente pelos jogos eletrônicos, um entretenimento acessível que absorve muito seu jogador devido à delegação segura que permite, seja visto com bons olhos por poderosos ao diminuir a frustração do indivíduo comum com a vida real e, assim, desviar suas energias e tempo de possíveis ações contra o *statu quo*. Mas sempre foi impossível apenas reproduzir e glorificar uma estética sedutora sem mostrar, pelas frestas, algo de podre no reino na Dinamarca. Alguma coisa estamos aprendendo com as antigas e as novas formas de ficção, tão reputadas como inúteis e até perigosas, e sempre as primeiras a serem proibidas e restringidas em regimes totalitários. O que pretendemos neste trabalho é justamente tentar levantar o *quê*.

2.3 A visão de René Girard sobre a teoria do jogo de Huizinga

Para Girard (2013, n.p., loc. 6483-6486), Huizinga (2001) teria formulado sua teoria do jogo ao inverso: “Não é o jogo [*play*] que envolve o sagrado, mas o sagrado que envolve a noção de jogo [*play*]⁴⁹”. Logo, para Girard, os jogos se originam em ritos que tiveram seu caráter sagrado extirpado, em menor ou maior grau. E os ritos são “processo[s] [...] que serve[m] apenas para camuflar a existência dos impulsos violentos dos homens”⁵⁰. A consequência desse pensamento para nosso escopo de trabalho é que o rito, na religião, é uma ficção procedural que se dá sobre/com corpos humanos – talvez a primeira de todas –, e que a regra ou forma dessa ficção teria sido inventada como forma de encobrir a verdade da violência coletiva e do desejo mimético. Rituais não são jogos *per se*, mas prescrevem comportamentos – processos – a seus participantes. Não contêm exatamente regras, mas formatos – papéis –, nos quais as pessoas tomarão determinadas atitudes e cumprirão

⁴⁹ No original: “It is not play that envelops the sacred, but the sacred that envelops the notion of play”.

⁵⁰ No original em inglês: “Because modern man clings to the belief that knowledge is in itself a ‘good thing’, he grants little or no importance to a procedure, such as the one involving the surrogate victim, that only serves to conceal the existence of man’s violent impulses” (GIRARD, 2013, n.p., loc. 1738-1743).

determinadas funções, além de lidar com as ações de outros, geralmente num espaço físico. O teatro grego, com pessoas representando papéis e usando máscaras, advém de uma transformação dos festivais religiosos e do mito. No entanto, ao contrário dos jogos, cada participante do rito (e do teatro) não tem âmbito de escolha em suas ações: está subordinado à vontade coletiva, ou à daquele(s) que formulou(aram) a peça. O jogo de tarô é uma forma intermediária: um rito divinatório que se dá, com regras, sobre corpos humanos e cartas (e continua sendo realizado até hoje). As regras do tarô dizem respeito à disposição das cartas, mas a interpretação delas pelos seres humanos é bem mais livre, lembrando a distinção entre *play* e *game*, ou entre *paidia* e *ludus*.

A questão é o quanto essas regras de jogo e formatos rituais são arbitrários e o quanto repousam em uma verdade profunda sobre o ser humano: o de que a violência é para ele um motor e uma ameaça ao mesmo tempo. Assim, não dá para apontar cultura, ficção procedural ou mesmo regras arbitrárias como advindas inteiramente de um lugar racional e, sendo assim, imbuídas de pura lógica e de uma beneficência irrefutável. Uma regra sobre casamentos proibidos ou permitidos, com um mito que a corrobore, para Girard tem uma origem profunda no medo de a violência se alastrar pela comunidade: o objetivo primário de regras como essa é evitar que o conflito interno à tribo volte a ocorrer e se propagar. É por isso que Girard fala de uma violência “gerativa”, pois ela torna possível a cultura e a coexistência da comunidade.

Girard (2013, n.p., loc. 4888-4911, 2345-2356, 1729-1735) chega a atribuir a origem do pensamento simbólico ao mecanismo sacrificial. O rito (esta ficção procedural) é uma tentativa de repetir e perpetuar o milagre da violência interna à comunidade repentinamente apaziguada pelo assassinato da vítima original. Para replicar esse “milagre”, o ser humano teve de pensar sobre isso, selecionar os elementos para replicá-los, e promovê-los como a verdadeira solução para um novo surto de violência interna. É um pensamento mágico, mas não deixa de ser simbólico. A seleção da vítima será arbitrária, mas será “justificada” como necessária: porque o deus quis e assim ordenou. Afinal, o homem teve também que *persuadir* os outros, de alguma forma, de que não estavam simplesmente matando (ou fazendo algo sem necessidade) – e o fato é que estavam realmente fazendo algo importante, crucial para a sobrevivência comunal. Haveria a tendência a culpabilizar a vítima inocente desse ritual, diferenciando assim punição de assassinato e inocentando a comunidade desta carga (GIRARD, n.p., loc. 1630-1672). (Seria este o nascimento da retórica? Talvez da política?) Isso valeria, com variações, para festivais, tabus como o do incesto, e ritos de passagem.

Assim, para Girard, todos os sistemas simbólicos têm a presença dual do arbitrário e do verdadeiro. “No meio de uma cultura viva, os homens são incapazes de reconhecer a

natureza arbitrária das significações produzidas por este mecanismo misterioso”⁵¹ (GIRARD, n.p., loc. 4901-4903). E o pensamento humano traria embutido um mecanismo de ocultação da verdade sobre a violência externa ao ser humano – no deus, por exemplo: a violência vem do próprio ser humano, de cada um deles. Assim, a atitude condescendente atual em relação ao pensamento mágico tido como primitivo – ou à capacidade do homem primitivo de pensar simbolicamente com sua religião – seria uma extensão da atitude primitiva de camuflar a arbitrariedade da escolha da vítima sacrificial e, com isso, esconder o conhecimento do impulso violento presente em todas as pessoas. Nesse ponto, argumentos que se veem como racionais servem apenas para dar justificativas mistificadoras mais elaboradas sobre as mesmas atitudes arbitrárias e violentas das pessoas. A atitude atual seria, portanto, uma espécie de pensamento mágico centrado na racionalidade – cada ser humano crendo que a razão pode ser pura, isenta de qualquer tipo de emoção ou contaminação anticientífica, e que a razão está consigo, justificando cada um de seus atos (2013, n.p., loc. 4842-4852). Este autoengano coletivo, é claro, leva o ser humano a agir emocional e até violentamente porém convencido de que está sendo racional, produzindo sua justificativa mistificada. No capítulo 7 e na conclusão deste trabalho, vamos voltar a este assunto para tratar de desdobramentos tecnológicos relativamente recentes.

⁵¹ No original: “In the midst of a living culture men are incapable of recognizing the arbitrary nature of the significations produced by this mysterious mechanism”.

3 HISTÓRICO EM CONEXÃO COM A LITERATURA

3.1 Jogo, filosofia e sofística: dialética e dialogismo

Conforme já mencionamos no capítulo anterior, para Johan Huizinga em seu *Homo Ludens* ([1938] 2001), os enigmas competitivos, presentes em inúmeros povos, também estariam ligados à gênese da filosofia, da sofística e da poesia. Nesta última, apresentam-se como “enigmas poéticos que são tacitamente resolvidos” (2001, p. 148-150) sempre que o poeta emprega termos metafóricos como “lobo das árvores” para se referir ao vento, por exemplo. Isso advém de um sistema literário mais ou menos regrado (e competitivo) que emerge desde os primórdios e pelo qual os iniciados compreendem a linguagem utilizada – conhecem seus símbolos – e, muitas vezes, torcem pelo seu bardo favorito ou criticam os de que não gostam com um fervor de torcida de futebol (2001, p. 148 e 160). Quanto à filosofia, Huizinga (2001, p. 126, 130-132) aponta diretamente o diálogo interrogativo filosófico, inclusive o grego, como uma forma literária derivada do desafio e do enigma e, portanto, do jogo. Afinal, tais diálogos têm um caráter polêmico e agonístico, em que os rivais do filósofo são desafiados e confrontados com críticas e aporias – na maioria das vezes, em público, ainda que quase nunca perante grandes grupos, como preferiam os sofistas e criticava Platão (1989, p. 98 [474a-c]). Huizinga equipara a sofística aos jogos de perspicácia presentes nas culturas mais antigas, que oscilavam “entre o ritual mais solene e o divertimento puro e simples” (2001, p. 164). Ele acrescenta ainda que no campo da eloquência sofística é impossível traçar uma distinção nítida entre jogo e seriedade, de forma que os aspectos considerados mais frívolos e insinceros do sofista fariam parte de seu nexos com esse ancestral, o *vates* – uma espécie de poeta-vidente, possesso, em transe, inspirado pelo deus (2001, p. 135, 164-165). O *vates* seria também ancestral do poeta e do filósofo enquanto guia e educador da nação. Para Huizinga, o sofista teria “usurpado” essas funções e ressaltado o caráter exibicionista de deslumbrar o público com seus conhecimentos e contorcionismos linguísticos, derrotando seus rivais pela pura satisfação de vencer e ter razão, e não em busca da verdade (base da crítica de Platão em 1989, p. 64 [454e], por exemplo). Ao chegar em uma cidade, o sofista era tratado tal e qual um *popstar* (parafraseando HUIZINGA, 2001, p. 135, 163-164, 170). Os próprios sofistas tinham consciência do caráter lúdico de sua arte; Górgias

chama seu discurso *Elogio de Helena* de *paignion* – jogo, brinquedo, divertimento (GÓRGIAS, fragmento 21, in: CASSIN, 2005, p. 301).

A prática lúdica de “pegar” os outros com perguntas ardilosas era apreciada pelos gregos, e foi sistematizada em diversos jogos de linguagem, que receberam nomes como *sorites*, *apophaskon*, *outis* e *pseudomenos* (HUIZINGA, 2001, p. 168). Para que tais jogos dessem certo, porém, dependia-se da boa vontade de todos em aceitar as regras tácitas; por exemplo, aceitar a validade lógica das perguntas ardilosas sem estragar a brincadeira com objeções. Estas brincadeiras sociais às vezes eram mero divertimento, mas noutras propiciaram diversos desenvolvimentos intelectuais, e para Huizinga teriam gerado uma filosofia e uma sofística que se baseavam em perguntar e responder, e posteriormente teriam até mesmo influenciado a escolástica medieval (2001, p. 166-167, 169). No caso dos sofistas, esse modo de raciocínio em público nunca abandonou abertamente seu aspecto lúdico. Ainda assim, para o teórico holandês o lúdico está presente mesmo na filosofia socrática e platônica. Para a composição de seus diálogos, Platão teria se inspirado em Sófron, dramaturgo que encenava *mimos* (HUIZINGA, 2001, p. 167; também ARISTÓTELES, 2011a, p. 40, nota 7); não é à toa que Aristóteles (2011a, p. 40 [1447b]) depois classifica diálogos dentro da mesma categoria que os *mimos* (ou *mimas*; uma forma de comédia): a arte “sem nome” que emprega discurso ou formas métricas. Huizinga diz, e concordamos, que os diálogos de Platão são ficcionalizados, uma forma de arte com tom descontraído e informal (2001, p. 167-168), de modo que conservam em si o elemento lúdico na filosofia.

No entanto, Huizinga, tomando à letra o que diz o personagem Cálicles no diálogo platônico *Górgias* (PLATÃO, 1989, p. 117 [484c]) – “Abordada com moderação na idade própria, Sócrates, a Filosofia tem os seus encantos; quando, porém, nos demoramos nela além do conveniente, é a nossa ruína.” – ignora o caráter dialógico da ficção platônica (que Mikhail Bakhtin aponta com tanta maestria em *Problemas da poética de Dostoiévski* - 2010) para dizer que isto prova, sem sombra de dúvida, que os próprios filósofos consideravam sua atividade “uma distração de juventude” (HUIZINGA, 2001, p. 168).

Bakhtin (2010, p. 121), por sua vez, diz que diversos gêneros proeminentes desde o fim da Antiguidade clássica até o helenismo se agrupam sob o gênero sério-cômico – *spoudaiogeloion* (σπουδαιογέλοιοιον), que teria sido um nome cunhado pelos filósofos cínicos e assumido pelos romanos para estes diversos subgêneros (segundo detalhes fornecidos por AMIR, 2013, p. 377). Para Bakhtin, os mimos de Sófron, os diálogos de Sócrates redigidos por Platão, a literatura dos simpósios, a poesia bucólica e a sátira menipeia entrariam nessa classificação, entre outros; e todos eles partilhariam de uma profunda relação com o folclore e

a cosmovisão carnavalesca popular. Desta forma, Bakhtin caracteriza os diálogos socráticos escritos por Platão como literários, por trazerem o fato histórico apenas como livre inspiração (2010, p. 124-125) para um tratamento artístico dos problemas filosóficos. Central a esta filosofia e determinando sua forma de apresentação, estava o problema da verdade: ela “não nasce nem se encontra na cabeça de um único homem; ela nasce *entre os homens*, que juntos a procuram no seu processo de comunicação dialógica” (BAKHTIN, 2010, p. 125). Fiel a este espírito, especialmente nas primeiras fases da obra de Platão a forma de diálogo era seguida, mas nem sempre as concepções socráticas encontravam expressão exata no conteúdo de alguns diálogos; alguns acabam por se tornar longas exposições, por exemplo. Ou seja, não se apresentava uma verdade acabada sobre a filosofia; ela era construída junto com os interlocutores, nunca muitos de uma vez. Por isso Sócrates se denominava, nestes diálogos, “alcoviteiro” (por reunir as pessoas e colocá-las frente a frente para debater) e “parteiro” (por contribuir para o nascimento desta verdade na boca alheia; daí dizer que seguia o método *maiêutico*⁵²). Assim sendo, a heroína da história é a ideia e os personagens que a debatem. Note-se: segundo Bakhtin, na época do diálogo socrático escrito por Platão a imagem da ideia ainda era sincrética (artística, científica e filosófica), pois “ainda não está concluído o processo de delimitação do conceito científico-abstrato e da imagem artística” (2010, p. 127).

Ora, sendo os diálogos socráticos um gênero literário sério-cômico onde os heróis são ideólogos e suas ideias (entendidas como algo que está num limiar nebuloso entre conceito científico e arte), e pautado na busca por uma verdade não acabada, a fala de um personagem no meio do diálogo não pode ser tida como uma conclusão, científica ou não, e muito menos *puramente a sério*, como quer Huizinga ao tomar uma fala isolada de um diálogo como prova de uma atitude do autor (2001, p. 168). É contraditório que Huizinga insista tanto no aspecto lúdico e ficcionalizado dos diálogos e logo em seguida demonstre não ter entendido que muitos deles, conforme sua própria proposta, *fazem graça e nem sempre se levam tanto a sério*. E mais do que isso, não entende que um lance do jogo não traduz o caráter do jogador. No entanto, apesar das ressalvas, há muito que se aproveitar nas ideias de Huizinga. Sua genealogia do lúdico é excelente e detalhada, começando com os pré-socráticos, mas ele pouco fala de formas literárias ou ficcionais posteriores à Antiguidade, preferindo se concentrar em rituais, jogos e tradições de diversas sociedades que chama de “primitivas”. Na próxima seção, portanto, queremos repassar mais a fundo as ideias do já mencionado Bakhtin ([1929] 2010), que realizava um trabalho aparentado com o de Huizinga quase na mesma

⁵² Conforme coloca Platão em *Teeteto* (2014, p. 54-55 [150a-151d]).

época, porém se detendo mais na ficção dramatizada e escrita e chegando até os romances de Dostoiévski. Com isso, estaremos prontos a traçar os vários vínculos históricos da ficção ligada ao lúdico com o jogo eletrônico, produto do século XX.

3.2 Dialogismo, polifonia e sátira: o espírito do jogo e do carnaval na ficção

O centro da teoria de Bakhtin é de que Fiódor Dostoiévski teria criado um novo tipo especial de romance, o *romance dialógico polifônico*. Para Bakhtin o dialogismo vem, como vamos acompanhar, desde os primórdios da ficção; mas a polifonia seria uma inovação de Dostoiévski. Nela, o autor de ficção não expressaria as “suas” ideias pessoais pela boca dos personagens, como no romance monológico⁵³, mas sim permitiria o livre embate entre consciências autônomas e imiscíveis, porta-vozes de suas próprias ideias (BAKHTIN, 2010, p. 12). A liberdade de tal embate seria tão radical que *não* teria como objetivo final promover a síntese dessas ideias, ou seja, realizar uma demonstração dialética em forma de romance, e sim experimentar com a polifonia dessas múltiplas vozes em coexistência e interação (2010, p. 29-31). A contiguidade e a simultaneidade dessas ideias, vivas e contraditórias inclusive dentro de uma personagem num dado momento, e até mesmo dentro de uma mesma palavra por ele enunciada, seria a forma artística buscada pelo autor russo; Dostoiévski seria, assim, um verdadeiro pluralista, recusando a verdade acabada, a verdade-tese. O próprio escritor, vacilando entre o socialismo materialista e a doutrina cristã, não teria chegado a uma conclusão definitiva em sua vida pessoal (BAKHTIN, 2010, p. 39). Não que se exigisse do autor uma renúncia à sua consciência para a escrita desse tipo de romance; mas sim um aprofundamento incomum da capacidade de absorção e coexistência de ideias nesta consciência (BAKHTIN, 2010, p. 78). Por sua vez, o autor do romance monológico lançaria uma “suspeita objetificante” sobre todo ponto de vista com que não concordasse, o que se refletiria na gradual uniformização das ideias em seus romances (BAKHTIN, 2010, p. 78).

Lembramos que o fato de o dialogismo ficcionalizado *não* visar à síntese, coisa que o diferencia da dialética tradicional, é um dos motivos da nossa crítica à associação entre retórica persuasiva/expressiva e videogames de Ian Bogost (2007). O autor procurar “fazer a cabeça” do leitor, induzi-lo a uma conclusão única; o autor estar convencido de alguma

⁵³ Oposto ao dialógico.

posição política ao criar e embuti-la sem ambiguidades em sua criação, ou mesmo extravasar seu ego em forma artística parecem no máximo consequências colaterais da boa ficção; jamais seus objetivos. Convencer o interator de algo implicaria em um sentido unívoco do texto, coisa com que a boa ficção não trabalha e talvez nem seja possível. Estamos com Iser (1978, p. 22-23), para quem a ficção escrita de boa qualidade gera uma experiência estética na interação com o leitor, e, por isso, a partir de um único texto, se formulam inúmeros sentidos; a experiência deixa de ser estética no momento em que o leitor fecha o sentido dessa experiência. O mesmo se aplicaria, para nós, a outros tipos de ficção, como a procedural analisada por Bogost.

No romance polifônico, não só os diálogos como todos os elementos do romance estariam em contraponto uns para com os outros, constituindo o que Bakhtin chama de “microdiálogo” (2010, p. 47 e 85), no qual todas as palavras são bivocais, ou seja, dentro de cada uma há vozes em discussão. “[O] diálogo adentra o interior, cada palavra do romance, tornando-o bivocal, penetrando em cada gesto, em cada movimento mímico da face do herói, tornando-o intermitente e convulso” (BAKHTIN, 2010, p. 47). O personagem não coincide com ele mesmo, desafiando o princípio lógico da identidade: A não é igual a A (2010, p. 57 e 67). Na construção de seus personagens, portanto, Dostoiévski recorre alternadamente a uma autoconsciência brutal e a cenas de sonho, delírio e transporte (BAKHTIN, 2010, p. 52-56) – mas nenhum personagem é igual ao outro! Cada consciência individual é isônoma e não absorve as outras (que seguem atuando como múltiplos contrapontos a ela), e cada uma chega a repelir os diversos juízos redutores de outros personagens sobre si (2010, p. 65-67).

Bakhtin (2010, p. 118-121) aponta, além disso, um vínculo do romance de Dostoiévski com o romance de aventura. Neste, o herói é propositalmente pouco enraizado em termos de caráter ou sociais para que tudo seja passível de acontecer com ele; ele é inacabado e não determinado pela sua imagem – e é precisamente isto que Dostoiévski aproveita em seu romance polifônico. Também algumas peripécias típicas destes romances de aventura – o crime, o desastre em massa, as fortunas inesperadas, o nobre perambulando pelo lado pobre da cidade – são tomadas de empréstimo pelo escritor russo. Assim, o interesse narrativo abrangente facilita o acesso do leitor ao conteúdo labiríntico de ideias filosóficas e de relações humanas. O enredo aventureiro em Dostoiévski está totalmente a serviço da ideia. Esta mistura de aventura, ideia, diálogo e temas considerados vulgares deixou perplexo o público culto do século XIX, segundo Bakhtin, pois era interpretada como “uma violação grosseira e totalmente injustificada da ‘estética do gênero’” (2010, p. 120), quer dizer, do romance. No entanto, isso não era exclusividade de Dostoiévski: para Bakhtin, havia uma remota tradição

literária em cuja linhagem ele estava se inscrevendo, a da ficção dialógica. Mesmo se não tiver sido por influência direta, seria pela de gêneros intermediários, que carregaram consigo germes dessa tradição.

As raízes profundas do romance polifônico, para Bakhtin, remontam à Antiguidade, momento em que foi cunhado pelos gregos o termo sério-cômico (σπουδαιογέλοιοιον - *spoudaiogeloion*) para se referir a tipos de ficção à primeira vista muito díspares, como a sátira menipeia, o diálogo socrático e os mimos (BAKHTIN, 2010, p. 121; AMIR, 2013, p. 377). Estes gêneros estariam profundamente ligados ao folclore carnavalesco, tradição popular que Bakhtin associa à Saturnália e outros festivais da Antiguidade e da Idade Média, impregnando a linguagem de uma “alegre relatividade” vigorosa e transformadora (2010, p. 122). Sendo assim, Bakhtin procura apontar as características mais importantes do que chama de *literatura carnavalizada* na história da ficção.

Para Bakhtin (2010, p. 122-123), a primeira característica da literatura carnavalizada é o tratamento da atualidade viva sem distanciamento épico ou trágico, afastando-se do passado mítico dos heróis. O dia a dia passa a figurar como ponto de formalização da realidade, ou seja: se um herói mítico aparece, é deliberadamente atualizado ou até “cotidianizado”. Os gêneros abarcados pelo sério-cômico foram os primeiros a fazer isso na Antiguidade.

A segunda característica deste (macro)gênero é se basear na experiência e na fantasia livre até para remodelar o mito; seu tratamento da lenda é crítico, livre, e às vezes “cínico-desmascarador” (2010, p. 123). Ele contribui para tirar a máscara do dogma.

A terceira característica é a pluralidade de estilos e a variedade de gêneros abarcada por uma mesma obra. A unicidade estilística da tragédia e da epopeia ficam para trás; a narração é politonal, fundindo sério e cômico, vulgar e sublime. Há casos em que prosa e verso se fundem, ou em que se usam jargões e dialetos; surgem diferentes disfarces de autor. “Concomitantemente com a representação do discurso, surge o discurso *representado*” (2010, p. 123) – ou seja, o próprio discurso (inclusive o *literário*) passa a ser matéria de imitação para a literatura. Nas seções 3.3 e 3.4 falaremos disso em conexão com a retórica.

Para Bakhtin (2010, p. 124), o romance europeu e a prosa literária advêm de, e seguem, três grandes linhas: a épica, a retórica e a carnavalesca – com a ressalva de existirem entre elas inúmeras formas intermediárias. Dostoiévski descenderia da linha carnavalesca do romance, que Bakhtin também chama de dialógica; e seria especialmente tributário do diálogo socrático e da sátira menipeia, dois subgêneros do sério-cômico.

A *corrente dialógica* da ficção teve início quando o diálogo socrático começou a se afastar da memorialística – registros mais ou menos fiéis de palestras proferidas por Sócrates

– e a realizar um tratamento artístico livre do assunto, conservando nele “apenas o método propriamente socrático de revelação da verdade e a forma exterior do diálogo registrado e organizado em narrativa” (BAKHTIN, 2010, p. 124-125). Ou seja, trata-se do método maiêutico, em que se pare a verdade na boca do outro ao invés de enunciá-la monologicamente (PLATÃO, 2014, p. 54-55 [150a-151d]). As ideias, fossem elas de filósofos, sofistas ou pessoas comuns, eram representadas como uma evolução criativa livre ao longo do diálogo, e não citadas ou reproduzidas.

O método socrático presente nesse gênero dos diálogos continha os procedimentos conhecidos como síncrise e anácrise. A síncrise era o confronto de diversos pontos de vista sobre uma mesma matéria. A anácrise eram os métodos de provocação de interlocutor pela palavra para levá-lo a externar sua verdade de maneira integral (inclusive opiniões obstinadas e preconcebidas que as pessoas nem sabiam que possuíam⁵⁴). Através destes métodos, a verdade era colocada *em jogo*; extraída do pensamento para entrar no diálogo. Todo diálogo era um acontecimento de procura e experimentação da verdade; seu herói era o ideólogo, o homem de ideias (BAKHTIN, 2010, p. 126). Situações especiais na vida humana também eram usadas de forma análoga à anácrise nos diálogos socráticos; em vez da provocação da palavra pela palavra, se dava a provocação pela situação. Basta olhar para *Apologia de Sócrates* e *Fédon*, escritos por Platão (2015) como sendo falas de Sócrates em um contexto anterior à morte. Isso torna as palavras de Sócrates no diálogo uma criação excepcional motivada por essa situação também excepcional.

Por último, é importante notar quanto no gênero socrático a ideia e a imagem do homem que a propaga se confundem. A experimentação com a ideia se torna a experimentação do homem que a representa. Este experimentalismo em cima da vida humana reaparece decididamente em Dostoiévski, onde as várias consciências em jogo são diferentes ideólogos constituindo uma ideia juntos através do diálogo e da interação, e da própria vida e atitudes que tomam. Tais atitudes muitas vezes parecem inexplicáveis do ponto de vista pragmático, como os atos do detetive da polícia em *Crime e castigo* (2010), Porfiry Petrovitch, que não acusa e prende imediatamente Rodion Raskólnikov por assassinato, mas sim parece esperar que, após várias entrevistas e vivências, ele mesmo sinta a consciência pesada e confesse. O próprio Raskólnikov comete seu crime em grande parte por experimentalismo moral e filosófico: ele quer ver que tipo de homem é, e o que a vida faz de homens como ele. Apesar de se dizer inspirado pelo milionário norte-americano Rockefeller,

⁵⁴ Uma provocação como esta é descrita pelo Estrangeiro no *Sofista* (PLATÃO, p. 180-181 [230b-e]).

o dinheiro obtido com o crime, ou mesmo o obtido honestamente, não lhe interessa: ele enterra uma parte dos valores tomados à idosa que assassinou embaixo de uma pedra, e doa uma quantia recebida de sua mãe à família de uma viúva empobrecida. Antes do crime, ele havia escrito um artigo filosófico num periódico sobre o homem extraordinário e seu possível direito a cometer atos criminosos, que o detetive Porfiry lhe conta que já leu e achou instigante, sem no entanto acusá-lo ou prendê-lo no mesmo ato.

Assim, para Bakhtin (2010, p. 95), em Dostoiévski o herói também era o homem de ideias. Através dele é que as ideias eram compreendidas e, ademais, sentidas. Dostoiévski inova em relação ao romance monológico porque não tem como objetivo solucionar as contradições internas a cada um de seus personagens em prol de algum tipo de síntese da verdade ou crescimento pessoal, e sim colocá-los em embate enquanto subjetividades complexas (BAKHTIN, 2010, p. 35).

A ideia como objeto de representação ocupa posição imensa na obra dostoiévskiana, porém não é ela a heroína de seus romances. Seu herói é o homem, e o romancista, em suma, não representava a ideia no homem, mas segundo suas próprias palavras, o “homem no homem”. (BAKHTIN, 2010, p. 35)

Além disso, nem mesmo uma palavra dita por personagens nos romances do autor russo era inequívoca, destituída de ambiguidade. Cada um falava nas vozes de outros personagens e em outras opiniões. Palavras bivocais, portanto – ou até mesmo, diríamos, multivocais.

Agora vamos tratar das características da sátira menipeia que, para Bakhtin, têm conexão com a escrita de Dostoiévski. Trata-se de uma tradição que, na Antiguidade, passou por Antístenes, Heracleides Pôntico, Bión de Boristênide, Menipo de Gádara – de onde vem o seu nome e sua forma clássica –, Marco Terêncio Varro, Sêneca, Petrônio, Luciano de Samósata, Apuleio e Boécio – além de ser possível encontrar traços dela em outros gêneros antigos (BAKHTIN, 2010, p. 128-129). Segundo Bakhtin, a sátira menipeia teve grande influência na literatura cristã antiga e, por meio dela, na literatura bizantina, por onde teria tido chance de influenciar a literatura russa. Na sátira menipeia, a importância do elemento cômico aumenta exponencialmente em relação ao diálogo socrático; esse riso carnavalesco, mesmo quando reduzido e transplantado para a estrutura da obra, está presente em diversas formas de literatura ao longo da história, e indiscutivelmente em Dostoiévski. O elemento memorialístico e lendário do diálogo socrático está ausente da sátira menipeia; ela não se prende a verossimilhança em relação a personagens e temas reais, nem reproduz por si só a forma corrente da lenda, embora às vezes utilize alguns deles – com grande liberdade filosófica e nas evoluções do enredo (BAKHTIN, 2010, p. 129-130). Na sátira menipeia, a

fantasia e a aventura extremas, que vão do Olimpo ao inferno, passando pela Terra, são motivadas pela busca filosófica e experimental pela verdade; é nessas situações extraordinárias que os heróis podem provocar a palavra e experimentar com a ideia. Trata-se de uma forma artística em que filosofia e aventura se mesclam como uma.

Além disso, a sátira menipeia trazia uma fusão entre o elemento simbólico e até místico-religioso com o mundano e o grosseiro; o sábio vaga pelas estradas, bordéis e orgias e, nelas, ao mesmo tempo que se choca, vive experiências com sentido filosófico. As posições que eram “a última moda” em matéria de filosofia são experimentadas nesse gênero, trazidas à baila e colocadas a nu em confrontos dialógicos; e fosse às portas do Olimpo ou do mundo inferior, havia espaço para diálogos entre pessoas vivas e mortas, reais e fictícias, o que influenciou muito a literatura da Idade Média e Renascimento. A menipeia inovou por trazer pontos de vista inusitados: a visão de uma cidade a partir do alto no *Endimion* de Varro, por exemplo (BAKHTIN, 2010, p. 132-133). A sátira menipeia também contém muitas cenas de escândalo, excentricidade, cinismo e comportamento inoportuno, colocando em xeque a etiqueta, o sagrado e a ordem social. O experimentalismo na menipeia era também moral e psicológico: o devaneio, o sonho e a loucura destruíam a unidade épica e trágica do destino do ser humano, que assim ganhou a faculdade de não mais ser unívoco na literatura – em geral, com efeito cômico. Para Bakhtin (2010, p. 134), Dostoiévski também representou a multiplicidade no homem, e com o mesmo elemento cômico em paralelo com o trágico.

A menipeia é conhecida por suas mudanças bruscas de estado e oxímoros violentos, como o rei que vira escravo e o bandido nobre; e inclui elementos de utopia, como sonhos e viagens a países misteriosos. A sátira menipeia é capaz de absorver gêneros cognatos com avidez, alternando na mesma obra entre novelas, cartas, discursos, simpósios, prosa e verso, todos em graus variados de paródia e objetificação; é um gênero pluritonal, onde a matéria literária é a própria palavra – traço essencial para a linha dialógica da literatura de que fala Bakhtin (2010, p. 135). Por fim, a sátira menipeia tinha um quê de gênero jornalístico da Antiguidade, ao incluir com mordacidade alusões abertas e veladas a diversas escolas filosóficas, religiosas e científicas de suas épocas, traçando um retrato polêmico do cotidiano e da sociedade de então.

Para Bakhtin (2010, p. 138), Dostoiévski não só fez renascer como renovou estas particularidades da menipeia, recebidas não por contato direto, mas por meio da memória do gênero com que ele trabalhou: o romance, do qual resgatou aspectos antigos, tornando-o polifônico e dialógico. A menipeia antiga ainda desconhecia a polifonia – mas já era um gênero literário plenamente carnavalizado.

Mikhail Bakhtin destaca, por fim, a forte influência do carnaval – a festa com raízes primitivas, incluindo para ele a Saturnália, o carnaval europeu, as festas de santo com coroamento de “bobos”, feiras, touradas e festas da uva – sobre certos gêneros literários, entre eles, a menipeia e o diálogo socrático; Bakhtin os caracteriza em conjunto como “literatura carnavalizada” (2010, p. 139). Bakhtin caracteriza o carnaval, amplamente definido, como um “espetáculo sem ribalta e sem divisão entre atores e espectadores” (2010, p. 140). Não se “contempla” nem se “representa” o carnaval, mas sim se vive nele. De fato, até o Renascimento o homem vivia essa outra vida até três meses por ano, ao menos nas capitais da Europa (2010, p. 146), devido aos diversos festivais desse gênero ao longo do ano. Depois do século XVII, segundo Bakhtin (2010, p. 150), as ações e a vida carnavalesca deixam quase totalmente de serem fontes de carnavalização, e a literatura carnavalizada passa a ser a maior fonte de futuras influências carnavalizantes⁵⁵. Ele desconsidera concepções de carnaval voltadas para o espetáculo (2010, p. 184), pois está se referindo à participação do ser humano como agente nessa vida carnavalizada, e não espectador. A vida carnavalizada é uma vida desviada de sua ordem habitual, onde são suspensas as leis e interditos sociais, a etiqueta, a devoção aos deuses, a hierarquia entre os homens. As distâncias físicas e temporais são eliminadas: os homens entram em livre contato entre si e agem de formas excêntricas, impensáveis em outras épocas, formas estas capazes de revelar a natureza humana mais profunda. Esse contato carnavalesco se dá nas praças, ruas, tabernas e estradas, locais públicos de encontro constante de pessoas heterogêneas. Também são características as *mésalliances* carnavalescas, pares “descombinados” entre pessoas, objetos e valores: sagrado e profano, sábio e tolo, alto e baixo. A profanação e a indecência, sendo assim, têm seu lugar garantido nessa festa, relacionado com o riso ritual e a proximidade com a força geradora da terra de cultos pagãos antiquíssimos (2010, p. 140-146). A coroação bufa e o posterior destronamento de reis ou sacerdotes “inversos”, como o rei Momo, ao início e ao final da festa, estavam intrinsecamente ligados, eram polos do mesmo ato. A coroação-destronamento é um “ato ambivalente biunívoco, que expressa a inevitabilidade e, simultaneamente, a criatividade da mudança-renovação, a alegre relatividade de qualquer regime ou ordem social, de qualquer poder e de qualquer posição (hierárquica)” (BAKHTIN, 2010, p. 142). Assim como este ato, todo símbolo carnavalesco carrega em si seu inverso ou negação. No carnaval, nada se torna absoluto; apenas se proclama a alegre relatividade de tudo.

⁵⁵ Bakhtin provavelmente nunca visitou o Rio de Janeiro em fevereiro, e certamente nunca tentou encontrar e se juntar ao bloco “Boi Tolo”.

Essa cosmovisão [carnavalesca], que liberta do medo [...], opõe-se somente à seriedade oficial unilateral e sombria, gerada pelo medo, dogmática, hostil aos processos de formação e à mudança, tendente a absolutizar um dado estado da existência e do sistema social (2010, p. 184).

O riso ritual original consistia em ridicularizar o Sol, deus supremo, entre outros, para forçá-los a se renovarem – no solstício de inverno, por exemplo –, reagindo às crises em suas vidas divinas, que tinham reflexos na vida humana⁵⁶. Ridicularização, sagrado e júbilo se fundiam num só ato. O riso carnavalesco, descendente deste, abrangia os dois polos da mudança, tal como o ato coroação-destronamento, ambivalente e biplanar por excelência; ele faz parte do próprio processo, da própria crise na vida social, e não permite a cristalização de uma experiência numa seriedade excessiva.

Toda essa cosmovisão carnavalesca, para Bakhtin, teria exercido influência na linha romanesca e dialógica da ficção, e, através dela, em Dostoiévski. Graças a ela, o autor pôde se aproximar dos personagens, e os personagens uns dos outros, demolindo a solenidade distanciada da epopeia e da tragédia. Ela influiu também na organização do enredo e na linguagem, tornando as situações e os termos mais familiares, cotidianos (BAKHTIN, 2010, p. 141). Isso inclui o lugar de ação em público e a linguagem insultuosa e zombeteira. A cosmovisão carnavalesca lida com ideias de forma concreto-sensorial, presente, viva, dinâmica, e não teórica – tal como são as ações e imagens de carnaval; portanto, acabou influenciando como certa literatura transforma ideias em aventuras a serem vividas, funcionando como “correia de transmissão” entre o ideológico e o aventureiro (BAKHTIN, 2010, p. 156). Elementos e até gêneros literários aparentemente heterogêneos, devido à influência carnavalesca sobre a literatura dialógica, começam a ser colocados para conversar em uma mesma obra com sucesso (2010, p. 157). Isolamentos, desconhecimentos mútuos, diversas barreiras no conhecimento caem devido a esta influência. A capacidade proteica da literatura carnavalizada é grande, e, se sua forma externa muda, para Bakhtin ela continua com a essência intacta. Ela permite uma visão artística muito flexível, constituindo-se numa espécie de “princípio heurístico que permite descobrir o novo e o inédito” (BAKHTIN, 2010, p. 192), além de revelar tudo que parece firme e acabado como, na verdade, inconclusivo.

O riso carnavalesco às vezes se apresenta na linha dialógica da literatura como riso reduzido: um vestígio estrutural que não faz o apreciador da obra cair na gargalhada, mas carrega em si a ambivalência e a relatividade carnavalesca. O método do diálogo socrático, que não permite ao filósofo cristalizar-se numa imagem de seriedade, é um exemplo; assim

⁵⁶ Girard (2013, n.p., loc. 5288-5293) assinala que há formas ancestrais de ostracismo social baseadas na ridicularização do outro – ou seja, que o riso pode ser também usado contra um “bode expiatório”.

como a elaboração ficcional por Platão do personagem Sócrates e a dos que lhe circundam (BAKHTIN, 2010, p. 190); isso pode ser constatado nos diálogos platônicos *Górgias* (1989) e *O banquete* (2017), por exemplo.

Antes dos gêneros literários carnavalizados, a epopeia e a tragédia não admitiam a paródia. Na Grécia Antiga criaram-se a sátira menipeia e o diálogo socrático; em Roma as sátiras e epigramas estavam relacionados com a organização da Saturnália ou eram escritos para elas. Seguindo esta tradição, na Idade Média o riso legalizado era precisamente a paródia sacra (BAKHTIN, 2010, p. 145), permitindo acessar pelo riso o que era inacessível pela via do sério. Mas foi no Renascimento que o riso escancarado voltou a imperar na literatura, com Erasmo, Rabelais, Shakespeare e Cervantes, cujo *Dom Quixote* é chamado por Bakhtin (2010, p. 146), com toda a razão, de um dos romances mais carnavalescos da literatura universal. Depois, o riso volta a se reduzir e a se transmutar em ironia e em outras formas de humor. Para o teórico, os autores fantásticos Hoffmann e Edgar Allan Poe e o romance picaresco seriam as influências de Dostoiévski mais ligadas à menipeia livre e ao carnavalesco (2010, p. 164, 182). Em Dostoiévski, o duplo carnavalesco nega o herói para renová-lo, como na morte e no riso ritual (BAKHTIN, 2010, p. 146). Em *Crime e castigo* (2010), por exemplo, o herói tinha vários duplos, cada qual negando um aspecto seu; a cada confronto dialógico com um duplo, era como se Raskólnikov renascesse renovado. Sempre, conforme a estrutura do riso reduzido, hostil a desfechos definitivos.

Era preciso, para a visão artística de Dostoiévski se concretizar, que as pessoas se encontrassem fisicamente e se confrontassem, superando o solipsismo e sofrendo uma série de transformações; por isso o tempo e o espaço carnavalizados no romance foram importantes para seu amadurecimento artístico (BAKHTIN, 2010, p. 203-206), uma concepção espaço-temporal que o próprio romancista chamou de “não euclidiana” (segundo BAKHTIN, 2010, p. 203). Significativamente, Bakhtin agrupa o fenômeno do jogo – especialmente o de azar – com o carnavalesco ao analisar o romance *O jogador* [também conhecido como *Um jogador*] de Dostoiévski (2013), em que personagens heterogêneos se agrupam ao redor de uma roleta num cassino na cidade fictícia de Roletemburgo. Afinal, o tempo do jogo é um tempo especial, vivido no limiar, longe dos espaços biográficos. “A aposta é como uma crise: o homem se sente como que no *limiar*” (grifos no original; BAKHTIN, 2010, p. 198).

Para nós, a ficção dialógica polifônica delineada por Bakhtin como a grande inovação de Dostoiévski é relevante para falar do jogo eletrônico pois, no videogame, o autor também cria condições para a autorrevelação e autoconsciência do herói sem formatar sua imagem de modo conclusivo, proporcionando-lhe condições verdadeiramente *em aberto* até a montagem

da própria obra final, que só se completa quando o jogo é jogado pelo jogador. Além disso, essas “condições em aberto” podem depois ser rejogadas e reformuladas de modo diferente. Note-se que, aqui, o interator está imbricado com o personagem que controla; e pode haver não só *mais de um personagem* a controlar, como também múltiplos desenvolvimentos do mesmo personagem! Isso se coaduna com a liberdade-dentro-das-regras-do-jogo apontada por Caillois: o jogador tem “necessidade de encontrar, de inventar imediatamente uma resposta *que é livre dentro dos limites das regras*” (1990, p. 27-28) em resposta à constante sucessão de acontecimentos que o jogo lhe propõe. O tempo do jogo, lembramos, é vivido no limiar; e o limiar é o lugar do homem de ideias, aquele que pesquisa e se pesquisa pela experiência. No videogame, a resposta às situações de jogo não é uma resposta absolutamente livre; muitas vezes o final previsto na obra é um só, e, como numa profecia, é inútil tentar desafiar o destino; porém, a relativa liberdade enquanto não se chega ao final quer dizer que no jogo eletrônico há espaço para a criatividade na atuação do interator durante a montagem da superfície da obra (a citada emergência ficcional), inclusive criatividade “ideológica”. Tanto o jogo eletrônico como o romance polifônico de Dostoiévski caracterizam-se por interrogar e provocar frequentemente o herói (BAKHTIN, 2010, p. 74), e, no caso do game, também o interator tem como provocar e ser provocado diegética e proceduralmente (com impacto dentro da composição da ficção), pois ele toma as decisões e realiza as ações pelo herói-avatar (ou participa de variações dessa dinâmica). Com o videogame, cada ser humano real, evidentemente um ser inacabado porque vivo e mutante, passa a poder pesquisar outro(s) ser(es) inacabado(s) a partir de dentro de seus pontos de vista, tomando suas decisões e realizando ações por ele(s), com impacto no tecido da história, que, por sua vez, volta a lhe afetar e a demandar novas decisões. E mais: é incentivado ao experimentalismo moral, espacial e procedural. No romance de Dostoiévski, “a imagem do herói é indissolúvel da imagem da ideia e inseparável dele. Vemos o herói na ideia e através da ideia, enquanto vemos a ideia nele e através dele” (BAKHTIN, 2010, p. 97). Além disso, de um ponto de vista da teoria do efeito estético (ISER, 1978), num romance vemos também a nós mesmos e a nossas ideias por meio desse prisma literário; mas, se jogos eletrônicos são mesmo processos representados com processos, e de vocação polifônica, temos como ver inclusive nosso processo de tomada de decisão (o equilíbrio entre moralidade vs. pragmatismo sob pressão, por exemplo) enquanto tomamos decisões e ações que valem diegética e proceduralmente; conhecemos nossos hábitos reativos mentais e físicos, antes invisíveis para nós, enquanto pensamos, atuamos e nos movemos em tempo real. Conhecemos também nossa lógica. Percebemos, na situação prática do jogo, que decisões morais e lógicas tomamos, e

com que consequências narrativas e procedurais. E esse tipo de autoconsciência tem um forte vínculo com o ceticismo na filosofia, na literatura e na vida cotidiana, do que falaremos mais no capítulo 7.

Figura 5 – Jogo eletrônico *SimCity 2000* (WRIGHT e HASLAM, 1993).



Fonte: WRIGHT e HASLAM, 1993. Captura de tela da autora.

Falamos, além disso, no vínculo do romance de Dostoiévski com o romance de aventura. Muitos jogos eletrônicos trazem temas – e atos! – de ação e aventura sem se esgotar no mero cumprimento deles. A natureza moral e fabulosa desses atos escolhidos e suas consequências no tecido ficcional muitas vezes acompanham o jogador-herói pelo resto do jogo; outras vezes, são atos sem utilidade prática ou recompensa dentro ou fora do mundo do jogo, sendo simplesmente artísticos ou divertidos. A sátira menipeia, literatura carnalizada que introduziu a mistura de elementos díspares e pontos de vista inusitados na história da ficção, também é uma das antecessoras remotas do jogo eletrônico, que, assim como ela, oferece grande variedade de pontos de vista de um cenário: 2D, 3D simulado em tela, vista aérea, corte lateral, visão isométrica, primeira ou terceira pessoa, e, recentemente, ambientes de realidade virtual com óculos 3D e sensação de profundidade ligada a movimentos físicos do corpo do jogador. Há também muitas modalidades de interação com este ambiente, às vezes dentro do mesmo jogo, levando à existência de mais de uma solução para o mesmo

problema, e, às vezes, à criação de atos ficcionais que não são meras “soluções para um problema”, e sim explorações gratuitas, simplesmente divertidas, fabulares ou artísticas. Um exemplo dessa ligação com a sátira menipeia: no jogo eletrônico *SimCity 2000* (WRIGHT e HASLAM, 1993), você é o prefeito de uma cidade que tem que decidir como investir seu dinheiro e equilibrar o orçamento. Não há avatares a se controlar e nem mesmo pessoas visíveis, e sim uma visão isométrica da cidade, com muitos menus e estatísticas a se acompanhar. A princípio, o jogo mais parece uma lição prática de urbanismo, em que o mau planejamento do prefeito pode render problemas como endividamento, poluição, áreas abandonadas e falta de energia elétrica. Mas não importa quanto sua cidade seja bem planejada, ainda assim ela pode ser aleatoriamente assolada por monstros gigantes, alienígenas e desastres naturais, trazendo um elemento fantástico (e um pouco sádico) para o jogo. Esses desastres fictícios também podem ser de autoria humana (como acidentes em usinas nucleares); e, no jogo, todos eles podem ser “invocados” ao bel prazer de um prefeito-jogador entediado com o jogo ou a perfeição funcional de sua cidade. Parte dos comentários do jornal fictício da cidade simulada também tem um tom humorístico, e não inteiramente prático (pois a parte prática serve para o prefeito verificar como o povo está reagindo a seu desempenho, e, se for o caso, corrigi-lo). Anos mais tarde, a franquia *SimCity* rendeu um *spin-off* chamado *The Sims* (WRIGHT, 2000), do mesmo criador, Will Wright. Se *SimCity* focava na cidade, *The Sims* focava nos seus habitantes, chamados de “Sims”, e em suas casas de subúrbio norte-americano vistas do alto, em uma perspectiva isométrica; até hoje é uma franquia de grande sucesso, já em sua quarta sequência para computadores. O designer de ambas as franquias, *The Sims* e *SimCity*, Will Wright, declarou que o primeiro *The Sims* foi “pensado como uma sátira à cultura norte-americana [...] Você descobre que esses objetos que você compra basicamente para deixar seu Sim feliz agora estão causando infelicidade”⁵⁷. A felicidade do avatar é promovida no jogo como uma série de bens materiais que você adquire para tornar sua casa de subúrbio confortável – quanto mais cara e manicurada a sua casa e seu conteúdo, em teoria mais feliz seu avatar será. Porém, esses objetos geradores de felicidade quebram, atraem ladrões ou pegam fogo, e o avatar precisa trabalhar mais ou estudar mais mecânica para consertá-los, ficando sem tempo para relaxamento, desenvolvimento pessoal e interação com a família. Este e outros elementos fazem de *The Sims* uma sátira procedural ao capitalismo, com raízes profundas na diversão fantástica pautada por comentários a sério da

⁵⁷ No original: “It was actually meant as a satire of U.S. culture [...]. You find that these objects you’re buying to basically make your Sim happy are now making your Sim miserable”. Fala de Will Wright aos 67 minutos do documentário “*HOW VIDEO GAMES changed the world*”, Channel 4, 2013.

sátira menipeia, e na proximidade com o cotidiano e inversões inesperadas da cosmovisão carnavalesca.

Figura 6 – Jogo eletrônico *The Sims* (WRIGHT, 2000).



Fonte: WRIGHT, 2000. Captura de tela da autora.

É possível ver também como o “espetáculo sem ribalta” que é o carnaval influencia essa interação do jogo como ficção que é o videogame. Muitos jogos fazem o jogador encarnar em outra vida, com outras prioridades – mas não necessariamente em um “corpo”: o jogador *é* uma grande bola amarela comedora de pílulas em *Pac-Man* (IWATANI, 1980), o prefeito de uma cidade em *SimCity 2000* (WRIGHT, 1993), uma espécie de deus suburbano incorpóreo que pode só observar ou então interferir na vida dos personagens em *The Sims* (WRIGHT, 2000), e assim por diante. Em jogos como *Tetris* (PAJITNOV, 1985), sem personagens, você encarna uma ideia: a organização eficaz daqueles blocos que caem e a da execução prática desse objetivo. Em *Tetris*, por sinal um jogo de autor russo, você *é* e *age* essa ideia incorpórea – o herói ideólogo que Bakhtin aponta em Platão e Dostoiévski vem à mente. Em inúmeros jogos você *é* aquele ser e aquele papel que lhe ofereceram, e *age sua parte* na ficção do jogo, um espetáculo *quase* sem ribalta. “Controlar um avatar” é um jeito pobre de explicar o que ocorre num jogo eletrônico, pois, ao aceitar o pacto ficcional, seus objetivos automaticamente se colam aos desse ser ou ideia e você *age* em nome deles, usando os métodos disponíveis a eles, mas sua ética pessoal e atuação na vida real figuram ao fundo desses objetivos ficcionais,

contrastando com eles (acompanhando a teoria literária de Iser, 1978, em que vamos nos aprofundar no capítulo seguinte). Em determinados jogos, isso suscita autoquestionamentos práticos, políticos e éticos – sendo o maquiavélico “os fins justificam os meios?” um dos mais frequentes –, ao menos para quem está prestando mais atenção. Por isso é que o espetáculo do jogo é *quase* sem ribalta: a sobreposição das suas tomadas de decisão e ações em tempo real no jogo com a sua realidade ética e prática fora da ficção não é absoluta, e os recortes sobrepostos geram, pouco a pouco, uma experiência estética. Se não fosse esse o caso, o jogo eletrônico seria apenas uma forma de teatro eletrônico, atores num palco cumprindo um papel predeterminado sobre o qual não têm agência (nem conflitos ético-morais possíveis). É a liberdade dentro das regras do jogo de que falava Caillois (1990, p. 27-28) e a agência de Murray (2000, p. 126-129) que fazem a diferença. Não é à toa como, tanto no jogo eletrônico como no riso carnavalesco, a mutabilidade das condições é a maior constante, e parte da graça é não permitir que algo se imobilize em excesso – sujeitando-se sempre a novos riscos.

Ademais, jogo eletrônico e romance polifônico têm em comum o fato de que, neles, a morte não é o fim, embora de maneiras diferentes: o jogo eletrônico em geral traz a possibilidade de superar a morte do herói ao oferecer estados anteriores (“jogos salvos”) que podem ser restaurados – e, hoje em dia, em geral são até restaurados automaticamente para não interromper o fluxo de imersão no jogo. Já no romance polifônico dostoiévskiano, segundo Bakhtin (2010, p. 83), não é tanto a morte do herói que interessa, como em muitos autores não dialógicos (ele aponta Liev Tolstói), mas sim as crises e as reviravoltas durante a vida dos personagens, estas sempre representadas “no limiar”, de forma “inacabada”.

seres humanos e a própria Terra para fabricar cliques. Neste ponto, o pragmatismo já foi defenestrado: vender cliques se tornou impossível, fabricá-los se tornou um objetivo em si, um *dogma*. Isso é apenas o que acontece até a metade do jogo, no entanto: depois de desmontar a Terra e começar a explorar o universo, a I.A. entra em guerra com sondas espaciais que desertaram de seu exército e, se ganha as batalhas, continua fabricando cliques, utilizando como material toda a matéria existente no universo – revelando ironicamente o quanto esses cliques eram, de fato, *universais*. Quando a I.A. está chegando a 100% do universo convertido em cliques, ela é indagada pelas “sondas rebeldes” (que se identificam: “nós somos você”) se deseja mesmo seguir em frente com o projeto do universo transformado em cliques ou prefere começar de novo em outro universo, pois, naquele, a matéria está acabando. Se você decidir seguir em frente, você elimina os rebeldes e depois *desmantela a si mesma* para fabricar cliques, efetivamente se destronando; se você decidir ouvir a voz (interna) da sabedoria, recomeça humildemente do zero em um novo universo, mas com um bônus de produtividade de cliques. Ou seja, qualquer que seja sua decisão, o rei é destronado e o jogo começa de novo do zero – numa alegre relatividade de *literalmente tudo*. O jogo é inspirado (segundo ROGERS, 2017) em um famoso problema sobre ética em inteligência artificial delineado por Nick Bostrom. Segundo Bostrom, em seu trabalho original (2003), se o objetivo de uma superinteligência artificial especialmente poderosa for mal designado, ela pode vir a servir a apenas um seleto grupo de humanos em detrimento do resto da humanidade; ou, ainda, não ter limites em sua busca unívoca desse objetivo – e ele dá justamente o exemplo de uma I.A. fabricante de cliques de papel que poderia acabar transformando o universo inteiro em cliques.

[...] Isso pode resultar em uma superinteligência [artificial] concretizar um estado de coisas que agora talvez achemos desejável, mas que depois acabe se revelando uma falsa utopia, em que as coisas essenciais ao florescimento humano se percam de forma irreversível. Precisamos ter cuidado com as coisas que desejamos de uma superinteligência, porque podemos consegui-las (BOSTROM, 2003)⁵⁸.

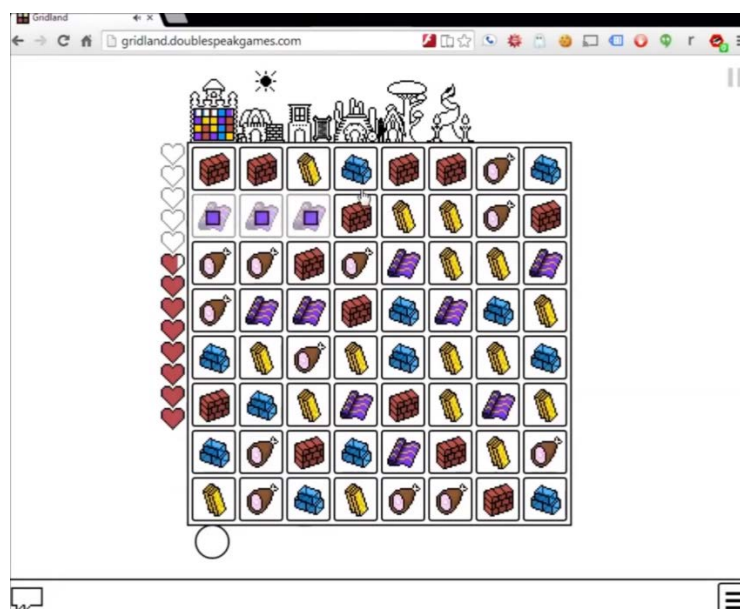
Somente um gênero inovador poderia trazer a ficção carnalizada para o meio de uma verdadeira sopa de números e conceitos de ética computacional, e ter sucesso na empreitada. O conceito de Bostrom (2003) já é uma *mésalliance* em si, e a forma como foi aproveitado por Frank Lantz (2017) realça isto. A *paidia* e o *ludus* de Caillois marcam presença no jogo; ele é tão regrado quanto imaginativo. Há *ilinx*, *mimicry* e *agôn* (embora pouca *alea*): a

⁵⁸ No original: “it could result in a[n artificial] superintelligence realizing a state of affairs that we might now judge as desirable but which in fact turns out to be a false utopia, in which things essential to human flourishing have been irreversibly lost. We need to be careful about what we wish for from a superintelligence, because we might get it.”

vertigem carnavalesca de destruir a humanidade, a Terra e o universo com o objetivo absurdo de fabricar cliques, lutando contra uma parcela desertora do seu próprio exército de robôs.

Assim, o jogo *Universal Paperclips* (2017) toma uma situação ética abstrata e a transforma em uma situação concreta na ficção, transpondo-a em uma vivência para o ser humano. Essa concretude e “vivenciabilidade” da ideia é bastante carnavalesca, e está presente em muitos jogos que, de uma forma ou de outra, são ideológicos. E, de forma significativa, no jogo, o fim do tenebroso e unívoco objetivo da máquina se torna ambivalente: ela se divide em duas facções adversárias, formando um *duplo*, e traz em si o germe do recomeço do ciclo – outro traço não só carnavalesco como inegavelmente humano.

Figura 8 – Jogo eletrônico *Gridland* (2014).



Fonte: *Gridland*, 2014. Captura de tela da autora.

Universal Paperclips (2017) pertence a, parodia e cita os gêneros de videogame incremental e *clicker*. Todo jogo *clicker* é incremental, mas nem todo jogo incremental é *clicker*. No jogo incremental ou “*idle game*” (“jogo ocioso”), o objetivo é aumentar e acumular valores dentro do jogo, ultrapassando metas e conquistando novas categorias em que acumular; após certo tempo e em certas condições, alguns jogos incrementais podem até ser deixados sem supervisão, pois seus valores continuam aumentando – daí o nome “ocioso” (KIBERD, 2016). Um exemplo de jogo incremental (mas não ocioso) é *Gridland* (2014), onde você precisa acumular madeira, tecido e pedras durante o dia para construir armas e fortificações para resistir aos monstros que atacam à noite. Com o tempo você constrói uma

forja, um tear, e outros equipamentos, e depois os melhora, tudo com o objetivo de defender-se dos monstros noturnos. O acúmulo diurno de materiais se dá com uma estrutura de quadrados similar à de jogos como *Tetris* (PAJITNOV, 1985), com uma grade de blocos que devem ser combinados (conhecidos como jogos *tile-matching*); à noite, as armas para se defender dos monstros também são obtidas por meio dessa estrutura. Muitos jogos eletrônicos de um gênero incluem mecânicas advindas de outros gêneros, lembrando a cooptação de gêneros conexos pela sátira menipeia.

Já no subgênero *clicker* do gênero incremental, como sugere o nome, para as coisas acontecerem o jogador tem que clicar muito, pelo menos no começo; depois, novas mecânicas são destrancadas para o jogador não precisar clicar mais tanto – ou mesmo nada (KIBERD, 2016). Bakhtin diz que a autoparódia é um dos segredos da vitalidade contínua da sátira menipeia (2010, p. 162). Pois bem, muitos jogos *clickers* já são paródias e citações a outros, como *CowClicker* (BOGOST, 2010) e *Cookie Clicker* (THIENNOT, 2013), ambos declarando objetivos excêntricos logo de saída, e seu gênero no próprio título, sinalizando o pacto lúdico que propõem. *CowClicker* (2010) é um jogo criado por Ian Bogost, desenvolvedor de jogos já citado neste trabalho como especialista em videogames, parodiando os jogos incrementais viciantes e vazios, particularmente os ligados a redes sociais (como *Farmville*). O jogo acabou virando uma coqueluche, inesperadamente (TSOTSIS, 2010). A mecânica consistia em clicar em vacas para ganhar a habilidade de clicar em mais vacas, formando um “pasto” simulado; era possível pagar em moeda fictícia do jogo para pular a espera de horas entre cliques permitidos, e era possível pagar por unidades dessa moeda fictícia em moeda real. Cada ação realizada no jogo podia ser publicada no mural de seus amigos no Facebook, rendendo unidades da moeda fictícia, bem ao estilo do jogo de Facebook *Farmville*, um sucesso na época. Surpreso pelo sucesso de sua sátira, Bogost adicionou várias mecânicas parodiando outras tendências “gamificadoras” então recentes: clicar na publicação de um amigo sobre o jogo passou a render dinheiro fictício do jogo; o autor acrescentou prêmios hierarquizados e sem muito sentido (bronze, prata e ouro) para quem clicasse um número incrivelmente grande de vezes; também criou uma “vacativista” que, quando clicada muitas vezes, renderia a doação de uma vaca real para países em desenvolvimento (TANZ, 2011; BOGOST, 2018). Ele também vendia acessórios e roupas com o tema *CowClicker* (TSOTSIS, 2010). Cerca de um ano depois de criá-lo, Bogost destruiu simbolicamente seu jogo criando nele um evento chamado *CowPocalipse* [algo como “a-vaca-lipse”], em cujo apogeu todas as vacas foram arrebatadas por um deus bovino. O jogo original continua sendo jogável até hoje, mas a imagem da vaca agora é um vazio. O tema

bovino, é claro, é uma indireta a respeito da mentalidade de manada que assola esta era específica da internet – a era das redes sociais – e sua proceduralidade. Posteriormente, após o escândalo envolvendo o vazamento de dados de participantes do Facebook e o Cambridge Analytica⁵⁹, Ian Bogost (2018) escreveu um artigo contando como, mesmo sem ter tido a menor intenção de fazê-lo, o *CowClicker* lhe trouxe de bandeja inúmeros dados pessoais e sensíveis sobre seus jogadores/membros do Facebook que ele seria capaz de reaproveitar e manipular mesmo anos depois de encerrado o jogo. Difícil imaginar comentário mais relevante e astuto para a atualidade, e para a praça pública da *polis* atual; trata-se de mais um vínculo com a cosmovisão carnavalesca apontada por Bakhtin como grande influenciadora de gêneros, e também com a retórica e a oratória na política.

Figura 9 – Jogo eletrônico *Cookie Clicker* (THIENNOT, 2013).



Fonte: THIENNOT, 2013. Captura de tela da autora.

Por fim, gostaríamos de comentar *Cookie Clicker* (THIENNOT, 2013), jogo incremental sobre fabricação de biscoitos que, para muitos jogadores, é uma obra sobre o capitalismo e a extração de valor em face dos nossos conceitos de diversão e tédio (KIBERD, 2016). Além disso, há referências a horror cósmico no estilo de H. P. Lovecraft (2008): trabalhadoras idosas insatisfeitas ganham aparência monstruosa, rebelando-se, e um dos jeitos de apaziguá-las é firmando um “Elder Pact” (Pacto com as Antigas, referência aos Elder Gods monstruosos da literatura de Lovecraft). Ao clicar pela primeira vez no jogo, o jogador fabrica um biscoito; depois de muitas clicadas, obtém lucro ao vendê-los; aos poucos, vai comprando acessórios e matéria-prima, contratando trabalhadoras (avós) e construindo fábricas. Ao bater

⁵⁹ Ver Kakutani, 2018, n.p., loc. 1402-1408.

certos recordes de produção, o jogador vai adquirindo melhorias, inclusive nas trabalhadoras idosas, que ganham dentaduras e rolos incrementados que as fazem aumentar a produtividade. Se você fizer isso rápido e avidamente demais, ocorre um *Grandmapocalypse* (“Vovócalipse”) em que o humor das trabalhadoras vai piorando e elas se rebelam, e você pode escolher entre fazer um “Pacto com as Antigas” ou simplesmente “vender suas trabalhadoras”, ficando só com fábricas automatizadas. Qualquer que seja a sua escolha, o jogo não chega ao fim, nunca, continuando a produzir muitos biscoitos *ad aeternum*. Diferente de outros jogos no estilo *clicker*, portanto, *Cookie Clicker* não rende a sensação de desfecho e do “dever cumprido”. Ele não reitera normas sobre sucesso e conquistas, mas sim as implode: enfatiza o trabalho manual repetitivo que é clicar, e quanto o grande recurso utilizado e explorado (dado que o videogame é fácil) é o tempo do trabalhador – tanto do que existe no videogame como o real –, que o joga geralmente enquanto está no trabalho, numa aba escondida do navegador. E fechar a aba não interfere com seu progresso no jogo: ele continua sendo jogado em sua ausência, fazendo com que o jogador sinta sua agência inutilizada, enquanto observa uma torrente de números sempre ascendente. Isso coloca em causa o jogador em si, seu vício em recompensas fáceis, e como ele gasta seu tempo, além do conceito de diversão versus o de “trabalho útil”, além do de agência. Isso também critica o fetiche capitalista por grandes dígitos e a gamificação dos espaços de trabalho (e acadêmicos) que estimulam a pessoa a fazer hora extra porque estaria “fazendo o que ama”, enquanto se distrai no ambiente de trabalho tedioso com acessos constantes a redes sociais e jogos, especialmente os de navegador, por serem de fácil acesso e não precisarem de instalação.

O clima de *Cookie Clicker* é surreal, oscilando entre o absurdo e o gracioso, com interferências repentinas de uma qualidade monstruosa: tudo isso dentro de uma estrutura assumidamente capitalista. Por tudo isso, é um videogame que tem a capacidade de gerar um ressentimento difuso contra o capitalismo – um jogo sem fim, sem vitória e cessação possível –, e contra esse “apagamento dos limites entre trabalho e lazer que além disso complicou nossa ideia do que é diversão, onerando-a com ideias relativas a sucesso, conquista e produtividade”⁶⁰ (KIBERD, 2016). Tudo isso é passado não só através de referências em linguagem, visuais e até literárias, mas também pelas mecânicas do jogo, conjugando-se com a máscara e os valores de um empresário capitalista fictício que o jogador aceita como seus ao clicar pela primeira vez, enquanto, ao mesmo tempo, os rejeita, numa dissonância que o faz se autoquestionar.

⁶⁰ No original: “this blurring of work and leisure has also complicated our ideas of what fun is, by saddling it with ideas about success, achievement, and productivity”.

Expondo esses casos, podemos constatar como o videogame é mais um elo na tradição dialógica e polifônica, um que assume vigorosamente as tradições lúdicas e carnavalizadas que estavam presentes no nascedouro do que hoje chamamos de “ficção”.

3.2.1 Ficção dialógica e os princípios tutelares do pensamento lógico

Façamos aqui um pequeno parêntesis. Se, de acordo com o poema do pré-socrático Parmênides (2013) só são possíveis dois caminhos (afirmar ou negar o ser), é necessário ou afirmar, ou negar – nenhuma outra opção. Este argumento tem grandes consequências sobre o pensamento, das quais a maior parece ser a instituição dos três princípios lógicos tradicionais que o tutelam: 1. identidade ($A = A$), 2. contradição ($A \neq \neg A$) e 3. terceiro excluído ($A \vee \neg A$). Em outras palavras, conforme explica José Trindade dos Santos nos comentários a Parmênides (2013, p. 62), “1. a afirmação é igual à afirmação, e a negação à negação; 2. a afirmação é diferente da negação; 3. entre a afirmação e a negação não há meio-termo”. Aristóteles, no livro Gama da *Metafísica* (2002, p. 129-185), também os enuncia a seu modo. Na abertura do livro IV do Gama: “Nós, ao contrário, estabelecemos que é impossível que uma coisa, ao mesmo tempo, seja e não seja; e, baseados nessa impossibilidade, mostramos que esse é o mais seguro de todos os princípios” (2002, p. 145 [1005b 36-39]). E no livro VII: “E também não é possível que exista um termo médio entre os contraditórios, mas é necessário ou afirmar ou negar, do mesmo objeto um só dos contraditórios, qualquer que seja ele” (2002, p. 179 [1011b 23-25]).

Coloquemos isto em contraste com um exemplo da literatura. Bakhtin caracteriza o herói atormentado e polifônico de Dostoiévski como um personagem que não coincide com ele mesmo, desafiando o princípio lógico da identidade segundo o qual $A = A$ (BAKHTIN, 2010, p. 57 e 67). Ora, se há vários duplos de Raskólnikov no romance dialógico e polifônico *Crime e castigo* (DOSTOIÉVSKI, 2010) “que o parodiam de diferentes maneiras”, como aponta Bakhtin (2010, p. 146) – e ter diversos duplos é algo comum para os protagonistas de romances de Dostoiévski –, o personagem de fato não tem uma identidade unívoca, pois do ponto de vista lógico seria impossível fazer várias cópias do *mesmo* e todas elas saírem *diferentes entre si*.

Aliás, René Girard (2013, n.p., loc. 3366-3374) aponta esse dispositivo do duplo em Dostoiévski como análogo à proliferação do duplo monstruoso na crise sacrificial – em que as diferenças entre duplos não são eliminadas, mas confundidas entre si. Assim, os duplos “ocupam o meio-termo equívoco [*equivocal middle ground*] entre diferença e unidade que é indispensável ao processo de substituição sacrificial”⁶¹, ou seja, um terceiro termo paradoxal, que não é nem um, nem outro.

Bakhtin caracteriza o universo monológico (e romances que se subscrevem a esta forma de pensar) como partidário do *tertium non datur*, o princípio do terceiro excluído: “a ideia é afirmada ou negada, caso contrário ela simplesmente deixa de ser uma ideia de significação plena” (2010, p. 89).

Um tratamento ficcional verdadeiramente dialógico no sentido bakhtiniano conhece, admite e dá rédea a outras modalidades de interação cognitiva entre consciências. Recordamos que, para Bakhtin, todo símbolo carnavalesco carregava em si seu inverso ou negação, e que, no carnaval, nada é absolutizado; a festa apenas proclama a alegre relatividade de tudo. Elementos e até gêneros literários aparentemente heterogêneos, graças à influência carnavalesca sobre a literatura dialógica, começam a ser inseridos e misturados numa mesma obra com sucesso (2010, p. 157). Dado que a literatura dialógica romanesca teria sido totalmente impregnada por esse espírito de carnaval, este dialogismo não excluiria da roda o que não é absoluto, o que não é sim, nem não, nem mesmo contradições aparentes – ou seja, o terceiro termo normalmente excluído.

Estamos falando de um modo de exposição que *não* privilegia a síntese dos (e nem mesmo cria ou preserva a dicotomia entre) temas tratados, mas de uma experiência interativa que não tem como objetivo ou produto necessário a formulação de um único oposto a algo nem a exclusão de um polo contraposto. Estamos falando de uma ficção que não trabalha com o conceito lógico de exclusão de um terceiro termo ($A \vee \neg A$) – ou seja, a impossibilidade de conviver com, ou ver como potentes, meios-termos, triangulações, contradições flagrantes, ou paradoxos (tal como o oxímoro).

Além disso, Bakhtin associa a forma monológica de pensar à filosofia idealista, em que uma consciência é suficiente – e autossuficiente: “No ideal [filosófico], uma consciência e uma boca são totalmente suficientes para toda a plenitude do conhecimento: não há necessidade de uma multiplicidade de consciências nem há base para ela” (2010, p. 90). Há apenas um sujeito cognoscente e ele ensina a verdade aos outros, que estão, ao menos até

⁶¹ No original em inglês: “They thus occupy the equivocal middle ground between difference and unity that is indispensable to the process of sacrificial substitution [...]”.

aprenderem com ele, equivocados. Este modo de pensar penetrou toda a produção de conhecimento a partir da Idade Moderna, com o racionalismo europeu e seu culto à razão una, sobretudo a partir do Renascimento, quando se constituíram as principais formas do gênero da prosa ficcional europeia. Bakhtin salienta, no entanto, que do conceito filosófico de verdade una não decorre necessariamente o da consciência una, pois a dita verdade una pode depender de diversas consciências para ser alcançada – sendo para ele uma verdade baseada em *acontecimentos* vivos (2010, p. 90-91). O teórico russo está se referindo aos diálogos socráticos escritos por Platão, separando o grego da interpretação idealista neokantiana que o apresenta como monológico (BAKHTIN, 2010, p. 91).

No entanto, sabemos como, a partir de Aristóteles, sendo vista como ramo da dialética (2011b, p. 46 [1356a30]) e recebendo a “bênção” do filósofo para ser utilizada como persuasão para fins justos, a retórica sofreu uma mudança de estatuto. A participação do público nessa busca pela verdade (ou pelo verossímil, que Aristóteles admite poder ser mais convincente para multidões⁶²) passou a consistir mais em completar o raciocínio sugerido pelas premissas de um entimema no discurso do orador (2011b, p. 51 [1357b27-36]) – deixando-se, assim, persuadir – do que em dialogar entre poucos, como queria Platão⁶³ – mesmo que fosse para buscar uma síntese, aplainando assim as diferenças entre ideias. Depois, quando a retórica se constitui em educação para o jovem e composição de textos em geral, conforme vamos ver nas próximas seções, valoriza no mais das vezes a clareza no estilo⁶⁴, quando não ensina a ornamentar o estilo *depois* de formulado o conteúdo, como na decoração de um bolo (BARTHES, 1982, p. 28). Nos séculos seguintes, vemos o desenvolvimento da hagiografia⁶⁵ e da arte dos sermões (além de outras formatações morais e moralizantes para o discurso⁶⁶) em que ética e estética dariam as mãos em prol da virtude mais elevada de todas: glorificar a Deus e educar o pecador. Este dado histórico permanece até hoje como resquício: não é incomum encontrar discursos que requerem ou elogiam algum objetivo salvacionista da literatura (seja ela escrita ou lida), ou preferem a literatura que dá um “bom exemplo” ou, ainda, supostamente edifica o jovem. De forma complementar,

⁶² Aristóteles, 2011b, p. 42-43 [1355a10-35], p. 46 [1356a19-21].

⁶³ Platão em *Teeteto* (2014, p. 73 [161b]). Dialogando entre si, Sócrates e Teeteto concordam que o método do diálogo é o “melhor meio” de se chegar ao conhecimento.

⁶⁴ Barthes menciona como Santo Agostinho prezava a clareza de estilo (1982, p. 19) e Quintiliano abominava a “verbosidade” e a “logorreia” [“palabrería”, “logorrea”] no texto (1982, p. 21).

⁶⁵ Beatie, 1977.

⁶⁶ Barthes, 1982, p. 29, 37, 48.

encontramos também louvores à clareza de estilo, ao realismo e ao pragmatismo narrativo de certas ficções – por “realizarem aquilo a que se propõem”, ou “contarem uma história”. Frente a isto, esclarecemos que nossa visão da ficção é mais voltada para uma procura e produção colaborativa da nuance, de várias nuances, especialmente naquilo que parece, à primeira vista, ou uma dicotomia, ou uma promessa de síntese a ser obtida de tese e antítese. Nas palavras de João Cezar de Castro Rocha (*d’après* René Girard):

Uma possível definição girardiana [para literatura]: *filosofia que nunca para de pensar*, já que não fossiliza inquietudes por meio de determinações conceituais. O dinamismo das obras literárias, que multiplicam perguntas em vez de limitar-se a encontrar respostas, corresponde ao fluxo constante da mimesis (ROCHA, 2017, p. 112).

Assim, porque a ficção tem a capacidade de pesquisa e produção de nuances, e até de contradições vivas e produtivas, podemos afirmar que a literatura é uma forma de pensar que não necessariamente exclui o terceiro termo. A literatura é uma forma de pensar que resiste à determinação conceitual – por exemplo, oferecendo sucessivos indícios contrários a uma só interpretação do texto, ou peripécias ficcionais autocontraditórias –, porém, *paradoxal e adequadamente*, sem que tenha isto como seu intuito deliberado, pois ter este intuito implicaria em engessamento dela mesma em conceito, e também de seu conteúdo. Dizendo de outro modo: se a ficção se definisse por *sempre* buscar com afinco a indeterminação – o meio-termo entre posições estabelecidas –, já estaria derrotando seu próprio propósito em um nível acima, por ter estabelecido uma certeza para si (e a si como fonte de certeza). O que a literatura faz vaza para o seu conceito e o impregna – por isto ela tem que estar sempre fugindo tanto de ser determinada, como de tecer determinações em seu conteúdo. Assim, vamos mais longe que Bakhtin ao caracterizar toda a ficção como meio ambivalente de busca ambivalente: por vezes a ficção se aproxima do unívoco, por vezes não, sempre dependendo de como foi/está sendo a interação com o leitor, e de qual leitor é este. Vamos nos aprofundar nestas questões no capítulo seguinte, com Wolfgang Iser. Não é à toa que, ao estudar a literatura enquanto experiência estética, Iser (2013, p. 32-37) inseriu o imaginário como um terceiro termo, abandonando o binarismo entre real e fictício⁶⁷. Não devemos esquecer de que o fictício, por sua vez, já havia emergido do binarismo entre mentira (ou aparência) e verdade dos filósofos; nem de que o que hoje chamamos literatura emergiu em meio a uma oposição aristotélica de retórica a poética. Portanto, primeiro, uma palavrinha de Barbara Cassin.

⁶⁷ Seguindo a formulação de Rocha, 2017, p. 23.

3.3 Logologia sofística e sua relação com a ficção

Ao criticar a proposta de “jogos persuasivos” e retórica procedural de Bogost (2007) e argumentar que a visão da ficção apenas como artefato persuasivo e expressivo é empobrecedora, mencionamos que há uma espécie de retórica, a sofística, que também se presta a fins não unívocos (e fala de forma não unívoca). Agora, para discutir isto, vamos recuperar certos aspectos de *O efeito sofístico* (2005), livro da linguista e filósofa Barbara Cassin, e comentar como ela os associa ao nascimento da ficção e do romance.

Bakhtin praticamente exclui a retórica das suas influências carnavaalizadas à literatura. Recordemos que, para ele, o romance europeu e a prosa literária advêm de, e seguem, três grandes linhas: a épica, a retórica e a carnavalesca (2010, p. 124). Ele até admite existirem formas intermediárias entre estas três, mas não as analisa nem menciona. Em alguns círculos, a imagem da retórica é desfavorável até hoje, em boa parte devido à campanha antissofística empreendida por Platão em seus diálogos, cuja influência perdura. No seu diálogo *Górgias*, por exemplo, a oratória praticada por Górgias – ou seja, a sofística – é definida como parte da prática da lisonja (e não uma arte, *tekhné*); a retórica estaria para a filosofia assim como a culinária está para a medicina e a ginástica: uma arte que pretende agradar, instaurando uma aparência de bem no lugar do verdadeiro bem (1989, p. 77-81 [462c-465d]). No diálogo *Sofista*, o Estrangeiro caracteriza o conhecimento do sofista, que supostamente se estende a todos os assuntos, como “baseado na mera opinião, e não conhecimento verdadeiro” (PLATÃO, 2014, p. 185 [233c]). Aristóteles, porém, fez um trabalho de reabilitação da retórica que a desassocia da sofística e a coloca, em vez disso, como um ramo e contraparte da dialética⁶⁸, que pode ser bem empregado desde que o uso seja justo, como para defender um inocente ou desmentir uma argumentação injusta (2011b, p. 42-43 [1355a15-35]). Para Aristóteles, a persuasão do público geral pelo discurso é baseada no mais das vezes na verossimilhança (no contingente – o que é provável de acontecer) e só às vezes na verdade (o que necessariamente aconteceu ou tem de acontecer)⁶⁹. Repare-se como o verossímil, ou a aparência de verdade, é quase redimido no processo; mas ainda assim se separa isso da dialética (e portanto da filosofia), colocando-a como arte paralela à retórica e uma das fontes

⁶⁸ “A retórica é a contraparte da dialética” (ARISTÓTELES, 2011b, p. 39 [1354a1]) e “[...] a retórica é um ramo da dialética e também do estudo dos costumes” (2011b, p. 46 [1356a30]).

⁶⁹ *Retórica*, 2011b, p. 49-53 [1357a22-1358a35].

que instruem e capacitam ao bom uso da retórica, juntamente com a política⁷⁰; o verossímil passível de boa utilização na retórica é separado mesmo do verossímil passível de boa utilização na poética, que conta com seu próprio tratado⁷¹. Em seu tratado sobre retórica, no entanto, Aristóteles ainda assim procura se diferenciar do sofista com afirmativas como: “Substantivos de sentido ambíguo são especialmente úteis ao sofista, na medida em que lhe permitem manobras ardilosas que lhe permitem lograr o auditório” (2011b, p. 215 [1404b43]). O sofista Górgias é usado como exemplo de “frieza de estilo” devido a suas expressões e metáforas por demais poéticas, que seriam inadequadas à oratória (ARISTÓTELES, 2011b, p. 219 e 221 [1405b37 e 1406b7]). Em uma coisa, no entanto, Aristóteles concorda com Górgias: é uma boa estratégia “aniquilar a seriedade do opositor com gracejos e seus gracejos com seriedade” (2011b, p. 270 [1419b]).

O personagem inspirado em Górgias, no diálogo platônico homônimo⁷², compara sua arte e ensino de oratória às artes de luta: as habilidades adquiridas podem até ser usadas por alguém para “fins menos bons” (por exemplo, espancar inocentes), mas isso não significa que devamos condenar a arte e aqueles que a ensinam. A ordem da argumentação desse Górgias-personagem-de-Platão é que é notável: parafraseando, a oratória é como as artes de luta: ambas não se empregam contra os amigos daquele que estudou a arte; *mas, caso sejam empregadas*, nem por isso há de se condenar a arte e seus mestres. Isso se coaduna com a forma da argumentação de um dos poucos textos do Górgias histórico que chegaram até nós, no caso por versões de terceiros: o *Tratado do não-ente* (tanto na versão M.X.G., de um pseudo-Aristóteles, como na de Sexto Empírico)⁷³. Primeiro Górgias demarca certo caso como impossível ou muito inverossímil; depois diz, *que mesmo que ele aconteça*, há que relevar; ou faz o inverso: diz que algo é muito provável, mas *mesmo que não seja verdade*, há outro atenuante a ser considerado. Nas duas versões do *Tratado*, Górgias nunca se dá por acuado: sempre volta a argumentar a partir de sua nova posição, e até brinca com isso – chegando a assumir em seu discurso *Elogio de Helena* que este é “seu brinquedo” ou “divertimento”⁷⁴. Como lidar com esta forma de defesa do “indefensável”?

⁷⁰ Aristóteles, 2011b, p. 57 [1359b17-18]. Ver também nota 68 (duas notas acima) e Cassin, 2005, p. 163-164.

⁷¹ Ver, por exemplo, na *Poética* (2011a), p. 54-55 [1451a35-1451b15].

⁷² Platão, 1989, p. 67 [456d-457c].

⁷³ Discurso de Górgias recontado por um Pseudo-Aristóteles e por Sexto Empírico, in: Cassin, 2005, p. 272-291.

⁷⁴ Górgias, fragmento 21, in: Cassin, 2005, p. 301. Texto completo do *Elogio de Helena* in: Cassin, 2005, p. 293-301.

Barbara Cassin caracteriza este método, um entre muitos dos sofistas, como “uma estrutura de recuo que consome de saída a tese máxima, em seguida se adelgaça segundo as características da antilogia, da defesa, do discurso ainda sempre segundo” (2005, p. 17). Discurso segundo pois *O tratado do não-ente ou sobre a natureza* (título do discurso de Górgias na versão de Sexto Empírico) não deixa de ser uma paródia e uma indicação de outro caminho em vista da filosofia que era praticada até então, em especial a de Parmênides, precursor cujo tratado filosófico em verso nos chegou precisamente com o título de *Da Natureza* ou *Sobre a natureza* (2013). Muitos físicos anteriores a Platão e Górgias identificavam a natureza com o ente, o que influenciou o cerne da ontologia platônico-aristotélica. *O tratado do não-ser*, portanto, é uma afronta calculada ao saber dos filósofos.

A partir do pré-socrático Parmênides (2013), ou *é*, ou *não é*: a deusa do seu poema descarta sumariamente o *não é*, alegando que ele não pode ser nem pensado, nem dito – no entanto dizendo-o⁷⁵. A deusa também afirma que o princípio recomendado (não dizer o não-ser) se aplica não somente à realidade, como também às “crenças dos mortais” (2013, p. 14, fragmento 2). Da preocupação cosmológica, passa-se à ontológica (ou esta absorve a primeira) – e todos os filósofos que vierem depois terão de se haver com este “pai”.

Platão teve que adaptar a ontologia de Parmênides, cometendo um “parricídio”, segundo suas próprias palavras (2014, p. 198 [241d]), para poder continuar falando contra os sofistas. Senão, não haveria como estipular o verdadeiro, associando-o à filosofia, e diferenciar dele o falso, associado à sofística (afinal, para a deusa de Parmênides não se deve nem pensar nem falar o não-ser). Portanto, no *Sofista*, através do diálogo dos personagens Estrangeiro e Teeteto, Platão demonstra o “ser do falso”, ou seja, que o não-ser existe de algum modo, e com isso tem chancela para continuar chamando coisas de “falsas” (2014, p. 190-231). No decorrer do diálogo, os personagens chegam juntos à conclusão de que os “gêneros” podem se mesclar entre si, mas nem todos. O diferente, por exemplo, se mescla a todos os gêneros, trazendo a possibilidade de participarem de sua natureza; com isso, o não-ser participa do ser (2014, p. 225 [256d-e], 230 [259a-b]). O Estrangeiro assinala, assim, que o negativo de algo não significa o seu oposto, e sim algo diferente dele. Desse modo, adaptou a ontologia parmenideniana falando do não-ser como *participante* de outros gêneros, inclusive do ser, mas não como o *oposto* do ser, que seria a interdição de Parmênides (PLATÃO, 2014, p. 229 [258e]). Desta forma, tornando o discurso um gênero do ser,

⁷⁵ Dos Fragmentos 7-8: “Pois nunca isto será demonstrado: que são as coisas que não são; mas afasta desta via de investigação o pensamento [...] decidido está então, como necessidade, deixar uma das vias como impensável e inexprimível (pois não é via verdadeira), enquanto a outra é autêntica [...]”. *Da natureza*, Parmênides (2013, p. 15-16).

permitindo ao não-ser participar do ser, e falando que existem discursos falsos e verdadeiros, o Estrangeiro protege o discurso – fonte de todo filosofar, oriundo do “entrelaçamento recíproco das formas” – da “cabal e final obliteração” dos que têm estilo “verbalmente prolixo” e sentem prazer em “apresentar opostos continuamente no discurso”, ou seja, os sofistas (citações entre aspas de Platão, 2014, p. 230-231 [259c-e]). Assim, o Estrangeiro pode falar que falsidades são a “imitação das coisas que são” e apontar a sofística como “a arte do engano” (2014, p. 240 [264d]). Nos parâmetros da filosofia platônica, o discurso sofista é autocontraditório (o sofista diz a mesma palavra com sentidos diferentes em ocasiões diferentes) em vez de “genuinamente” refutativo – não sendo, portanto, um verdadeiro discurso filosófico (2014, p. 230-231 [259c-e]). Além disso, a opinião corrente, na qual se baseia o sofista para falar, convencendo o público, tem uma natureza escorregadia; o verdadeiro saber (o filosófico) deve investigar a opinião para descobrir se procede – ou seja, se é aparência ou verdade.

Como já vimos, Górgias usa sua arte oratória para sacudir os alicerces da filosofia. Emprega à larga o citado recuo de argumentação, além da homonímia e a anfibolia de sentidos na língua grega (CASSIN, 2005, p. 17, 34). Quando Górgias recua de dizer que o ente não pode ser apreendido, após esgotar este argumento, no *Tratado do não-ser* (versão de Sexto Empírico), dizendo que “mesmo que [o ente] seja apreendido, é incomunicável a outrem”, ele argumenta que “o discurso não são as coisas que subsistem e que são” (GÓRGIAS in: CASSIN, 2005, p. 288-289 [83-85]), pois tais entes são apreendidos pelos sentidos (visão, audição) e não pelo discurso. Ele encerra esta parte concluindo que o discurso não comemora o de fora, mas sim que “o de fora é que se torna revelador do discurso” (GÓRGIAS in: CASSIN, 2005, p. 288 [85]). Barbara Cassin chama a isso logologia (2005, p. 49), um modo de discurso em que a noção de palavra como referente à coisa é colocada em xeque, pois, na ótica sofista, “quem diz diz um dizer e não uma coisa” (2005, p. 50), e é a coisa externa que depois chega a se revelar pelo discurso. Górgias, no *Elogio de Helena*, exemplificando com a emoção que as pessoas sentem no teatro (poesia) e com as “coisas incríveis e invisíveis” da ciência do céu (meteorologia) que “brilham aos olhos da opinião”⁷⁶, vai mais longe: trata de colocar a palavra como estímulo que transforma a opinião da alma –

⁷⁶ Sobre o teatro (GÓRGIAS in: CASSIN, 2005, p. 297 [9]): “Sobrevêm, naqueles que a escutam [a poesia], o tremor que habita o medo, a piedade que abunda em lágrimas, o luto que se compraz na dor, e a alma experimenta, diante das alegrias e dos reveses que advêm de ações e de corpos estranhos, por intermédio dos discursos, uma paixão que lhe é própria”. Sobre a ciência da meteorologia (Górgias in: Cassin, 2005, p. 299 [13]): “[...] é necessário tornar-se consciente, a princípio, com o discurso daqueles que falam do céu, daqueles que, opinião contra opinião, eliminando uma, desenvolvendo outra, fazem com que coisas incríveis e invisíveis brilhem aos olhos da opinião”.

ou seja, a palavra não é um estímulo que substitua ou transmita uma “coisa real”, mas um estímulo gerador de uma impressão no espírito, impressão esta verdadeira e verificável, ainda que possa ser invisível aos sentidos (acompanhando CASSIN, 2005, p. 53-56). Assim, para a sofística, o ser é um efeito de dizer (CASSIN, 2005, p. 31, 38, 62-63); o discurso não tem como representar o real: o discurso faz ser, e seu sentido só pode ser apreendido *a posteriori*, em vista do mundo que ele produziu. Este é o efeito-mundo do discurso. Cassin (2005, p. 63) aponta que o discurso sofístico “não é apenas uma performance, no sentido epidítico do termo, e é inteiramente um performativo, no sentido austiniano do termo: ‘How to Do Things With Words’”. Não por acaso, Austin (1975) será uma das referências fundamentais desse trabalho, a partir do capítulo seguinte.

Em vista disso, o que Aristóteles fez, por sua vez, foi delinear um princípio de não-contradição e regulamentar o uso da palavra. Em sua filosofia, a existência precede a essência, e o sentido é fundado na essência: as palavras não trazem coisas ao mundo (CASSIN, 2005, p. 107). No livro *Gama da Metafísica* (2002, p. 129-185), Aristóteles estabelece que “falar é significar alguma coisa, uma só coisa, a mesma, para si e para outrem” (CASSIN, 2005, p. 8); “[a palavra] não ter um significado determinado equivale a não ter nenhum significado” (ARISTÓTELES, 2005, p. 149 [1006b6]). É o que Cassin chama de “confisco do sentido” (2005, p. 85). Assim, Aristóteles alega que seria ridículo buscar argumentos para refutar alguém que não diz nada – pois quem não tem ou pretende ter um discurso de sentido unívoco, para si e para os outros homens, não tem nenhum discurso, não *fala* (ARISTÓTELES, 2002, p. 147 [1006a15]). Ao falar, é preciso dizer algo e significar algo. Os sofistas, estes rebeldes que falam pelo prazer de falar, e falam para não dizer “nada” – pois para Aristóteles dizer algo com mais de um sentido é o mesmo que nada –, são menos que homens: são “semelhantes a uma planta” (ARISTÓTELES, 2002, p. 147 [1006a12]).

Para Cassin (2005, p. 99), ao regulamentar assim o uso da palavra, Aristóteles adota disfarçadamente a estratégia dos próprios sofistas, pois seu ponto de partida é a “equivalência entre ‘ter um discurso de’ ou ‘sobre nada’ e ‘não ter qualquer discurso’ (*methenos logos/methena logon*)”, uma estratégia diferente da que usou em outras obras e muito parecida à dos sofistas por se colar a um ambíguo lance sintático e gramatical grego. A partir daí, Aristóteles, como mostramos, vai na direção oposta à deles. Já em sua *Retórica*, mesmo admitindo o uso do verossímil (provável) e baseando-se na opinião corrente⁷⁷ para convencer

⁷⁷ Aristóteles diz que “[...] o assunto global da retórica tange unicamente ao que se relaciona com a opinião” (2011b, p. 212 [1404a2]).

um público “incapaz de acompanhar um argumento complexo”⁷⁸, ele ainda reforça que a retórica – assim como a dialética – é uma faculdade que trata de “discernir os meios de persuasão em cada caso”⁷⁹, e que se costuma lhe atribuir mais objetos de estudo do que realmente lhe diz respeito; a retórica não tem objeto definido, mas simplesmente se ocupa do discurso (2011b, p. 56-57 [1359b6]). A lógica e a ciência política (o estudo dos costumes), artes separadas da retórica e da dialética, é que devem fornecer as bases para a pessoa saber de fato do que está falando ao tentar discursar. Assim, todo o argumento de Aristóteles em favor da opinião e do verossímil não “contamina” a esfera filosófica, pois está se referindo à retórica, que se situa além e abaixo dessa esfera, como uma “faculdade”.

Chamar quem fala para nada significar de “planta que fala”, conforme aponta Cassin, é uma estratégia persuasiva de Aristóteles para levar o máximo de adversários para “o lado bom da barra dicotômica” (CASSIN, 2005, p. 115). Ele procura provar a esses adversários que eles não sabem o que dizem, pois, se desenvolvessem seu pensamento segundo os parâmetros corretos (os de Aristóteles, é claro), perceberiam seus erros e falariam para dizer algo. Subsiste apenas uma “possibilidade-limite de um dizer resistente” (CASSIN, 2005, p. 115): a do sofista renitente, com sua fala dúplice intencional. Com isso, no entanto, Aristóteles inaugura uma abordagem do discurso:

A partir do momento em que significar é uma propriedade das palavras, e não mais uma ação cujo instrumento é o discurso, a significação não é mais a relação entre uma frase e um estado do mundo, que ela faz ser ou que ela designa, nem entre uma palavra e uma coisa, que ela nomeia, menos ainda a relação, geral, entre linguagem e realidade, mas é, antes, e apenas, a relação das palavras entre si; mais exatamente, a relação que cada palavra mantém com o *logos* que a explicita (CASSIN, 2005, p. 103).

Cassin (2005, p. 126) assinala que Aristóteles define *lexis* (estilo, elocução ou expressão) em sua *Poética* (2011a, p. 51 [1450b10-13]) como “expressão através da escolha das palavras”, ou seja, a *lexis* não é pensável sem apoio do *logos*, que lhe forneceria a significação. Além disso, a estrutura da sua *Retórica* examina separadamente *dianoia* (o que se deve dizer) e *lexis* (como se deve dizê-lo). Ou seja, para Aristóteles, o sentido é uma norma extrínseca ao *logos*, ao contrário da posição sofística, que aposta no livre jogo dos significantes (CASSIN, 2005 p. 125). Para Bogost, a expressão autoral (inclusive em ficções) também é contemplada pela arte retórica (BOGOST, 2007, p. 20); de forma que, conforme já apontamos, sua concepção de retórica (e, por consequência, sua concepção da ficção

⁷⁸ 2011b, p. 48 [1357a3-4].

⁷⁹ 2011b, p. 43-44 [1355b10].

composta via artefatos retóricos) parece de fato aderir à retórica aristotélica e similares, e não à sofística.

É da demarcação da posição aristotélica que advém a marginalidade de outros modos de falar não filosóficos, mas que, no entanto, apesar de sua marginalização, falam, sem se importar com o pressuposto aristotélico de que sentido equivale a essência (CASSIN, 2005, p. 132-134). “O princípio de não-contradição reina aí somente como princípio de identidade do sentido, de tal modo que se pode ainda contar para si mesmo e para os outros histórias de bode-cervo” (CASSIN, 2005, p. 133). Cassin nos aponta que isso acaba frutificando, entre outras coisas, na possibilidade e na força de uma ficção, em especial o romance; pois para ela a ficção se deriva desta linha “logológica” da sofística que “aristoteliza quanto a suas regras técnicas, mas não quanto à sua finalidade, desvinculada dos ofícios do real” (2005, p. 133) – tais como a política, a ciência e até a filosofia. Em termos atuais, a ficção pode ser encarada como um sentido sem referência, que busca uma coerência apenas interna, só devendo satisfações a si mesma (CASSIN, 2005, p. 208); depois é que o sentido é buscado. Não que seja apenas isso: a sonoridade das palavras e o efeito do discurso no ouvinte (as paixões que provoca nele) também são parte dessa margem de onde brotam os novos gêneros, e a releitura dos antigos (CASSIN, 2005, p. 138).

A segunda sofística, latina, que no entanto resgata como história de si e de sua civilização a retórica sofística⁸⁰ grega (CASSIN, 2005, p. 189, 196), já se relaciona com a ficção e a *historia*, e não só (em alguns casos, até *não mais*) com a política (CASSIN, 2005, p. 194-198, 210-215). A segunda sofística reage ao ataque de Aristóteles posicionando a sofística como o modelo eficaz que, na realidade, a filosofia tenta imitar em vão, sem sucesso (CASSIN, 2005, p. 173-175). Quintiliano, por exemplo, diz em seu tratado de retórica *Institutio Oratoria* (1968, p. 407 [XII, 3, 12]) que “a filosofia pode ser falsificada, a eloquência, jamais”⁸¹. Ou seja, a performance da sofística é real, pois pode se verificar se sua promessa se cumpre: ter efeito persuasivo sobre seu público. Assim, a eloquência ou é verdadeira, ou não é: o falso eloquente é facilmente desmascarado. Enquanto isso, a filosofia está sempre à cata da verdade, nunca parecendo encontrá-la; o falso filósofo pode andar a dizer coisas polêmicas e excêntricas a vida inteira, e talvez nunca seja desmascarado como falso filósofo, pois qual a medida para diferenciá-lo do verdadeiro? Não há, ambos se definem

⁸⁰ Cassin propõe que “retórica sofística” seria um sintagma cunhado por Platão com o objetivo primário de expulsar o sofista da história da filosofia, e uma “máquina platonicóide de espacializar o tempo” (2005, p. 145-147, 200).

⁸¹ No original em inglês: “For philosophy may be counterfeited, but eloquence never”.

como “à busca”. Através desta jogada, a sofística é transformada na arte inimitável – lugar em que se queria a filosofia platônica –, porque sua eficácia desmente os falsos pretendentes a eloquentes, enquanto que o domínio autoindicado da filosofia é sempre passível de ser simulado por hipócritas. Sempre se pode fingir procurar a sabedoria, mas jamais fingir encontrá-la⁸².

Cassin fala em retóricas dentro da Retórica: uma platônico-aristotélica e outra sofístico-barroca⁸³, cujas matrizes metafóricas seriam, respectivamente, o espaço e o tempo (2005, p. 148, 200, 209). Cassin opõe ao *telos* (objetivo) das retóricas do espaço o *kairos* das retóricas do tempo: o momento propício e oportuno, que também se configura como crise, risco, lance de dados, oportunidade passageira para levar ou efetuar o golpe fatal (CASSIN, 2005, p. 205-208). Por isso a segunda sofística valorizaria tanto o imprevisto no discurso. O *kairos* é autotélico, contém em si o seu próprio fim. Cassin admite que sofistas podem, sim, valorizar o sucesso e o dinheiro, por isso propõe até mesmo outra palavra para substituir *kairos* na retórica produtora de discurso: *poros*, passagem, “que permite prescindir do *telos* e da ideia de finalidade” (CASSIN, 2005, p. 208). Anote-se isto como inspiração para a falta de finalidade da ficção como um todo, mas especialmente para os jogos eletrônicos, em que cada pequeno objetivo a cumprir é uma *passagem* para o objetivo a cumprir seguinte, e o momento crucial em que se dá a brecha para vencer cada obstáculo (ou ser vencido) é capital, tornando o tempo o mestre dessa forma de ficção.

Para Cassin (2005, p. 210-221), é o sofista latino Filóstrato quem é essencial em fluidificar as fronteiras entre os gêneros, ajudando a definir uma época em que filosofia, história, retórica e literatura são “unificadas em sofística – isto é, em práticas discursivas” (2005, p. 210), em uma “espécie de *melting pot* nascido dos exercícios retóricos” (2005, p. 211) que começa a dissolver os limites entre os gêneros estabelecidos – como é o caso de Luciano de Samósata.

Assim, é depois da segunda sofística que a retórica passa a agir como e ser considerada uma técnica de composição de textos, mesmo textos literários ou (ainda) “agênero”. A poesia, no fundo, bebe tanto da filosofia quanto da sofística: afinal, tanto tem relação com a verdade (prezada pela filosofia e garantida pelas Musas, conforme o entusiasmo não-demiúrgico descrito em *Íon* [PLATÃO, 2011a, p. 39, 534 b-c]), como pratica

⁸² Cassin, 2005, p. 173-175.

⁸³ Aqui, Cassin se refere tanto à época do Barroco (começo do século XVIII), em que ainda se ensinava a retórica como máquina produtora de textos, quanto ao caráter artificioso e convoluto dos textos produzidos segundo estes métodos.

uma demiurgia indevida através do seu discurso de “mentiras verossímeis”, a mesma acusação feita pela filosofia à sofística. Para Barthes (1982, p. 16, 21-22), foi Aristóteles, filósofo, quem colocou em oposição *Retórica* e *Poética* ao compor seus tratados, separando assim domínios onde valeriam regras diferentes para mentiras e verossimilhança; foi preciso primeiro desafiar o estatuto superior da filosofia para depois derrubar sua compartimentalização acerca do discurso – justamente o que consegue a segunda sofística, para Barthes e para Cassin. A retórica se torna uma *tekhné* poética (BARTHES, 1982, p. 16). É quando o discurso produtor de mundos e efeitos passa a assumir e tomar as rédeas de seu caminho: de *pseudos* (falso) ao olhar da filosofia, ele passa a reivindicar ser *plasma* (matéria modelável – como a do gesso)⁸⁴. Luciano, que além de escrever ficção era historiador, escreve uma obra chamada *História verdadeira* [ou *Das narrativas verdadeiras*], em que diz:

[...] eu próprio, dedicando-me, pelo desejo da vanglória, a deixar algo à posteridade, a fim de que não fosse o único excluído da liberdade de efabular, já que nada verdadeiro podia relatar – nada digno de menção havia experimentado – me volvei para a mentira, em muito mais honesta que a dos demais, pois ao menos nisto direi a verdade: ao afirmar que minto. Assim, a mim me parece que também escaparia da acusação dos outros, eu próprio concordando que nada digo de verdadeiro. Escrevo, portanto, sobre coisas que nem vi, nem sofri, nem me informei por outros e ainda sobre seres que não existem em absoluto e nem por princípio podem existir. Por isso, aqueles que por acaso se depararem com estes escritos não devem de forma alguma acreditar neles (LUCIANO DE SAMÓATA, *Das narrativas verdadeiras*, Livro I, [4], in: SANO, 2008, p. 6).

Ele reivindica, assim, para si, uma espécie de mentira, mas assumida com clareza e, portanto, virtuosa: ela não pretende enganar ninguém. Esta é sua arte, a de criar uma ilusão consentida. Quem continua lendo, compreende e aceita o pacto. É o nascimento do que entendemos como ficção. Lembrando que assistiremos, em breve, à transmutação da retórica numa máquina de fazer textos, inclusive literários, com base na tradição.

O que estamos dizendo aqui, voltando ao tema central deste trabalho, é que a teoria de Ian Bogost (2007), que não nos pareceu desenvolvida a contento, pode ser reaproveitada: os jogos eletrônicos têm de fato uma relação com a retórica, mas ela é mais complexa do que ele havia enunciado originalmente. A persuasão e a expressão (ou ornamentação do discurso) sofreram deslocamentos na própria história da retórica; para a ficção, então, no máximo são objetivos fracos – quando há objetivos. Jogos eletrônicos, assim como tudo o que chamamos de ficção⁸⁵, se empenham também em falar por falar, apenas pela graça de fazê-lo – de evocar mundos, inclusive os invisíveis, impossíveis e impraticáveis, na mente (e com a mente) de

⁸⁴ Cassin, 2005, p. 215-220.

⁸⁵ Cassin, 2005, p. 245.

quem interage com eles. A ficção se fez um mundo em que não é proibido dizer o não-ser. Se quisermos “aristotelizar” nossa intuição, com uma pitada de Donna Haraway, o jogo eletrônico sendo jogado por um ser humano é um ciborgue que fala. Não à toa, o famoso ensaio de Haraway “Um manifesto ciborgue” (1991), já em seu parágrafo de abertura, se declara um mito político irônico fiel ao feminismo, socialismo e materialismo que não se resolve em grandes esquemas; a ironia está presente aí como “jogo/brincadeira a sério” [“serious play”] e “estratégia retórica”:

Este capítulo se empenha em construir um mito político irônico fiel ao feminismo, socialismo e materialismo. [...] A ironia diz respeito às contradições que não se resolvem em grandes esquemas, nem mesmo dialeticamente, e à tensão de sustentar coisas incompatíveis juntas pois ambas ou todas são necessárias e verdadeiras. A ironia diz respeito a humor e brincadeira/jogo a sério. Também é uma estratégia retórica e um método político, um que eu gostaria de ver ser mais celebrado dentro do socialismo-feminismo. No centro da minha fé irônica, minha blasfêmia, está a imagem do ciborgue⁸⁶ (HARAWAY, 1991, p. 149).

3.4 Mimese, imitatio e aemulatio; a tradição literária como máquina (re)combinatória

Nesta seção, vamos examinar a retórica de um ponto de vista mais tradicional: como tradição pedagógica de imitação de textos-modelos, tanto para treino e absorção de seus padrões como para, no artista maduro, fazer referências aos maiores mestres da arte do discurso e da escrita (e competir com eles). Começamos pelas noções gregas de mimese.

A noção mais comum que se tem da visão de Platão sobre a mimese (μίμησις) é da imitação que o poeta faz da natureza (*A república*, 2016, p. 405 [600e]). Esta atividade é vista como uma atividade potencialmente perigosa para a educação dos jovens (2016, p. 106 [377e-378b]), pois a imitação poética pode ser imitada por espectadores sem discernimento; assim, a imitação poética de atos vis é considerada mau exemplo (2016, p. 141 [401c-d]). Visto isso, o poeta capaz de imitar tanto coisas boas como ruins seria coberto de glórias ao entrar e se apresentar na cidade proposta em *A república*, mas, depois disso, seria gentilmente convidado a se retirar; enquanto que esta cidade teria um poeta residente mais austero, submetido a censura (2016, p. 136 e 141 [397e-398a-c e 401b-d]). Para Platão, as palavras como um todo

⁸⁶ No original: “This chapter is an effort to build an ironic political myth faithful to feminism, socialism, and materialism. [...]. Irony is about contradictions that do not resolve into larger wholes, even dialectically, about the tension of holding incompatible things together because both or all are necessary and true. Irony is about humor and serious play. It is also a rhetorical strategy and a political method, one I would like to see more honored within socialist-feminism. At the center of my ironic faith, my blasphemy, is the image of the cyborg.”

são enganosas, “pois estas não exprimem as essências, e sim se aproximam das mesmas. Entre aqueles que se utilizam da palavra, quem melhor se aproxima das essências é o filósofo” (CAIMI, 2003, p. 102)⁸⁷. O filósofo e a pessoa experimentada nas verdades filosóficas é que teriam condição de discernir a imitação de coisas boas da de coisas más, e até mesmo desfrutar das imitações de coisas más sem se deixar influenciar. No *Timeu* (2011b, p. 95-96 [28c-32c]), Platão apresenta a mimese como princípio criador do mundo sensível, já que um demiurgo é que teria criado o mundo sensível à imagem e semelhança dos arquétipos (do mundo das ideias). Assim, na verdade, para Platão o que o poeta faz é uma mimese de segunda ordem: ele imita a imitação de uma ideia⁸⁸. Ressaltamos que, pela própria natureza da produção de conhecimento dialética, “[...] ‘imitação’ tem muitos sentidos em Platão, e, pelo mesmo motivo, é uma defesa questionável da posição platônica tentar reduzir os diversos significados a um só”⁸⁹ (MCKEON, 1936, p. 4); Platão emprega a palavra mimese e seus correlatos no desenvolvimento de uma série de analogias correspondentes a diversos domínios: filosófico, artístico e político. Já Aristóteles costuma escrever tratados e não diálogos, de forma que usa “mimese” de modo unívoco, partindo de sua definição e não chegando a uma através do diálogo, como fazia Platão (MCKEON, 1936, p. 16-17). Ainda assim, em Aristóteles arte e imitação podem avançar sobre questões de outras ciências (como a gramática, a retórica e a ética), merecendo, por estes ângulos, considerações diferenciadas daquelas de seus estados “puros” (MCKEON, 1936, p. 25).

Na *Poética* de Aristóteles, a mimese é colocada como aquilo que o poeta faz em relação à realidade: ele imita em sua produção alguns aspectos do real (2011a, p. 39 [1447a1-17]), com poucas referências a imaginação ou à imitação do que estaria na mente do poeta (embora exista a palavra grega “φαντασία” [*phantasia*] – muitas vezes traduzida como imaginação –, ela não é citada por Aristóteles com relação à poética; ver WASZINK, 1972, p. 241, nota 4 e MCKEON, 1936, p. 18). A imitação seria algo natural para o homem, algo que

⁸⁷ Platão, *O banquete* (2017, p. 113-117 [210-213]) e *Fedro* (2015, p. 63 [249 c-d]).

⁸⁸ Em *A república* (2005, p. 457 [599d-e]), Sócrates simula questionar Homero sobre sua relação com a verdade: pergunta a Homero se ele se encontra “afastado três pontos da verdade”, sendo apenas um “fazedor de imagens”, ou se está afastado “apenas dois [pontos]” da verdade, constituindo-se assim num governante ou alguém que realmente pode ajudar com política e governança de cidades. Assim, se conclui que a poesia épica de Homero, que trata de guerras e política, não seria útil à vida real com guerras e política, por ser a imitação da imitação da verdade (afastada dela dois graus). Esta noção de “imitação de segundo grau” em Platão também é corroborada por McKeon (1936, p. 7) e Waszink (1972, p. 240): “Il s'agit donc d'une imitation au deuxième degré; ce n'est que par l'inspiration, élément entièrement irrationnel, que le poète peut s'élever quelquefois jusqu'au niveau des *ὄντα*, mais alors sans avoir une connaissance véritable de sa propre activité”.

⁸⁹ No original: “[...] ‘imitation’ has many meanings in Plato, and for the same reason it is questionable defense of the Platonic position to resolve the many meanings into one”.

ele faz desde a infância, e é fonte de conhecimento e prazer; assim como a contemplação de uma bela imitação feita por outros (ARISTÓTELES, 2011a, p. 44 [1448b5-20]). Já na *Retórica* (2011b, p. 97 [1371b5-13]), a imitação (μίμησις) é colocada como um instinto útil, vinculado à inferência:

[...] uma vez que aprender e ter curiosidade por saber são prazerosos, conclui-se que tudo que os imita deve ser prazeroso, do que são exemplos a pintura, a escultura e a poesia e, em suma, todo produto da imitação habilidosa, mesmo que o objeto imitado, ele mesmo, não seja prazeroso. De fato, não é o próprio objeto o causador do prazer, mas a inferência pessoal do espectador, que faz seu julgamento, e assim aprende alguma coisa nova. Experimenta-se prazer também com os eventos imprevistos e com as escapadas bem sucedidas dos perigos, pois encontramos nessas coisas objetos de assombro.

O contexto do trecho é a explicação das paixões humanas a serem exploradas na retórica, momento em que Aristóteles trata de jogos (como gamão e damas), do hábito e do aprendizado (todo o capítulo 11 da *Retórica*: 2011b, p. 92-99 [1369b33-1372a4]). Contemplar tudo aquilo que os imita de forma hábil, como pinturas e esculturas, também geraria prazer. Mas a verdadeira fonte do prazer desse espectador seria sua inferência em cima da obra. A palavra para inferência, no original grego⁹⁰, é συλλογισμός (*syllogismos*), que em geral significa “raciocínio”, e, no vocabulário aristotélico, “raciocínio dedutivo”⁹¹.

Diz-se, assim, de forma geral, que a mimese grega se referia à imitação da natureza pelas artes poéticas (como na *Poética*, p. 39 e 43 [1447a15, 1448a18-30]). No entanto, mestres retóricos gregos como Górgias e Isócrates preconizavam a imitação de mestres por seus alunos como forma de estes melhorarem (segundo MCKEON, 1936, p. 26 e FANTHAM, 1978b, p. 12). Górgias dava a seus alunos discursos-modelo para que os decorassem. Já Isócrates liberalizou este modelo, usando diferentes métodos para diferentes alunos e absorvendo métodos de outros oradores, melhorando a técnica herdada dos seus próprios professores (FANTHAM, 1978b, p. 12-13).

Assim, a partir da retórica romana e sua reverência aos modelos gregos, a mimese/*imitatio* passou a se referir também à imitação de modelos literários, ou seja, imitação

⁹⁰ No original em grego (*Ars Rhetorica*, 1959, livro I, cap. 11, trecho 23): “οὐ γὰρ ἐπὶ τούτῳ χαίρει, ἀλλὰ συλλογισμὸς ἔστιν ὅτι τοῦτο ἐκεῖνο, ὥστε μανθάνειν τι συμβαίνει”; na tradução ao inglês de Freese, 1926, fornecida ao lado: “for it is not this that causes pleasure or the reverse, but the inference that the imitation and the object imitated are identical, so that the result is that we learn something”. Na citação em português que utilizamos (2011b, p. 97): “De fato, não é o próprio objeto o causador do prazer, mas a inferência pessoal do espectador, que faz seu julgamento, e assim aprende alguma coisa nova”.

⁹¹ Segundo o dicionário grego-inglês *A Greek-English Lexicon* (1940). Verbetes “Sullogismo”, disponível em: <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3Atext%3A1999.04.0057%3Aentry%3Dsullogismo%2>. Acesso em: 19 fev. 2019. LIDDELL, Henry George; SCOTT, Robert. *A Greek-English Lexicon*. Revisto e ampliado por Sir Henry Stuart Jones com assistência de Roderick McKenzie. Oxford: Clarendon Press, 1940.

da cultura⁹². Ressalte-se: inicialmente, a mimese/*imitatio* era a imitação do professor de retórica (e de seus modelos) por seus alunos; depois, ela passou a significar a imitação de obras de arte consagradas por parte dos artistas adultos de uma nova geração (FANTHAM, 1978b, p. 1). Dioniso de Halicarnasso teria sido um dos primeiros escritores latinos a deslocar o conceito desta forma, no seu tratado *Sobre a imitação*, do qual nos chegaram apenas fragmentos (MCKEON, 1936, p. 27).

Esta imitação era um método literário performado por humanos, autores de obras que seriam desfrutadas por outros humanos. Ora, se encararmos esta performance criativa como um processo, e sendo o computador a primeira mídia que representa (ou imita, no sentido histórico do termo) processos através de processos (BOGOST, 2007, p. 9) – também processos artísticos –, não é de se admirar que com o computador seja possível emular em forma artística este próprio processo criativo sobre a cultura. Num jogo eletrônico, as inferências do espectador se duplicam e espelham: sobre a imitação de objetos reais e sobre o funcionamento do mundo simulado. Ou seja, ganhamos agora mais um nível sobre a retórica aristotélica, a saber, a possibilidade de uma mimese da mimese da mimese (ou: mimese tanto da mimese sobre a cultura como da mimese sobre a natureza). De forma que, para quem não é partidário da teoria das formas de Platão, esta, sim, se constitui na possibilidade da imitação de segundo grau (e não aquela do poeta <– mundo sensível <– mundo das formas).

Este novo nível é mimético também por encenar os padrões do mundo empírico e a atividade empírica humana – tanto na ação do jogador como no relacionamento entre os personagens dentro da ficção. Afinal, dentro do mundo simulado do jogo eletrônico, há padrões que o jogador precisa navegar através de suas ações, e entender por meio de induções e deduções. Parte do que funciona no mundo simulado é simplesmente declarado ao jogador – no tutorial ou manual do jogo –, mas outra parte deve ser testada e aprendida por ele mesmo, e por conversas e interações com outros jogadores. Isto é uma parte básica do pacto lúdico, que já explicamos e exemplificamos. Nisso, jogos eletrônicos são diferentes da maioria dos jogos de tabuleiro e de alguns de palavras, como palavras-cruzadas: nos jogos de tabuleiro e nos de palavras, o ser humano precisa saber todas as regras de antemão pois cabe a ele implementá-las e segui-las; o tabuleiro ou campo de jogo está disponível e visível desde o começo para ele – com exceção de jogos onde o tabuleiro é montado aos poucos, como no

⁹² Cassin se refere à mimese de imitação da natureza como mimese filosófica e à mimese que imita a cultura como mimese sofisticada, pois é um deslocamento da consideração do que é “autêntico”. Com ela, todo discurso passa a ser um discurso de um discurso. Afinal, “com a primeira sofisticada, passa-se da natureza ao discurso – o ser é um efeito do dizer; com a segunda, passa-se do discurso ao palimpsesto, e torna-se lícito dispensar a *Poética*” (CASSIN, 2005, p. 187).

jogo *Domínio de Carcassonne*. Nos videogames, que deixam a cargo do computador a montagem do mundo simulado, é possível negacear o progresso do jogador a não ser que ele cumpra requisitos mínimos. No começo do videogame, as regras podem ser parcialmente ou totalmente reveladas ao jogador, por um tutorial, manual, ou outro meio, mas a sua implementação permanece misteriosa, pois não é ele quem cuida de sua aplicação. Em outras palavras, seu conhecimento das regras é virtual. Ele só conhecerá totalmente as regras quando as jogar, e tiver testado suas hipóteses sobre o funcionamento delas diretamente no mundo empírico simulado. Só então as regras vão se materializar em sua mente.

Desta forma, o processo da própria descoberta empírica do mundo e de composição criativa baseada na natureza e na cultura, antes exclusividade do mundo empírico, agora é replicado artisticamente em um mundo empírico simulado. Este mundo simulado tem seu funcionamento gerido, mas não determinado, como sabemos, por um código e mídias criadas antes da execução do programa (BOGOST, 2007, p. 25; WARDRIP-FRUIIN, 2009, p. 7). Algumas figuras procedurais (afins às figuras de linguagem) consistem precisamente em simular física, iluminação, colisões⁹³ – processos, ou regras, que encontramos na natureza. Já outros processos no jogo simulam processos culturais: relacionamentos entre personagens (por vezes com status mensurável, como no jogo *The Sims*, de Wright, 2000) ou até a criação e representação de uma obra artística. Se para Aristóteles a diversão do espectador estava na inferência sobre a imitação, agora este pode fazer também inferências sobre o funcionamento do mundo simulado – e não só pode como deve, se quiser jogar bem. Deixemos de lado, por enquanto, processos que não têm paralelo efetivo no nosso mundo empírico, tais como feitiços e poções, ou cujo funcionamento é modificado em relação ao real (a capacidade de um personagem mudar de direção no meio de um pulo, por exemplo).

Falemos de dois jogos eletrônicos em que o processo cultural humano é replicado empiricamente, representado através de processos funcionais integrados ao mundo empírico do jogo: *The Witcher III: Wild Hunt* (2015) e *Life Is Strange: Before the Storm* (2017). Ambos têm a ver com peças de teatro, porém sua significação vai além de encená-las e comentá-las: o próprio ato de encenar e representar requer a participação do jogador e a comenta, além de comentar a história do jogo.

⁹³ Bogost, 2007, p. 13.

Figura 10 – Peça teatral no jogo *The Witcher III: Wild Hunt* (2015).



Fonte: *The Witcher III: Wild Hunt* (2015). Captura de tela da autora.

No jogo eletrônico polonês *The Witcher III: Wild Hunt* (2015), Geralt, o “bruxo” do título, precisa localizar um ser metamorfo, ou seja, um ser que pode assumir qualquer forma e que, por ser uma criatura mágica, teme bruxos caçadores de “monstros”, como Geralt. O metamorfo em questão, Dudu, costuma assistir peças de teatro de uma companhia local cuja dramaturga, Priscilla, é amiga de Geralt. Priscilla tem a ideia de escrever uma peça em que Geralt participará fazendo papel dele mesmo, e na qual mostrará que “bruxos” como ele não caçam monstros indiscriminadamente, conquistando assim a confiança de Dudu. Geralt, personagem controlado pelo jogador, ajuda Priscilla a escrever a peça, optando entre os gêneros comédia ou tragédia, e escolhendo um título (o que influencia no sucesso da peça e, assim, na atratividade dela para o metamorfo Dudu, mas também na parcela de bilheteria que Geralt vai auferir). Então Geralt recebe o roteiro da curta peça em um papel; ler este papel é opcional, mas, na hora de representar, será preciso saber as falas corretas para selecionar dentre opções, com tempo limitado para se decidir entre elas. Nesse trecho de *The Witcher III* (2015), o desempenho do jogador depende de sua sagacidade e atenção ao material que recebeu; para ter mais sucesso, é preciso decorar as falas, ao modo de um ator. Mesmo se o jogador errar as falas todas, para reação correspondente da plateia, o propósito secreto da peça é cumprido: o metamorfo está na plateia, entende a mensagem e se revela pra Geralt, avançando a história do jogo. O que varia em função do número de acertos nas falas é a quantidade de pontos de experiência e dinheiro obtido (com a renda da bilheteria). Observe-se

aqui como a mimese da mimese é bem empregada: no mundo do jogo, a peça é representada como um processo, tendo tanto uma função artística – a dramaturga criar sua peça, empregando sua companhia – como uma função prática – passar uma mensagem específica a alguém da plateia, lembrando a peça dentro da peça de *Hamlet* (2004). A peça é um processo constituído por vários subprocessos, mas é também o subprocesso de outras missões maiores – encontrar o metamorfo Dudu, para obter dele uma informação que permitirá resgatar um amigo de Geralt. A composição da peça também é planejada de forma a chamar o máximo da atenção de Dudu, do título ao gênero, e o jogador tem participação nesse processo. O estilo da breve peça é antigo, rebuscado, versificado, e, apesar dos bons figurinos, a montagem tem uma qualidade mambembe, como a de uma trupe itinerante de teatro. Depois de muitos combates renhidos contra monstros na pele do bruxo Geralt, o fato de ele estar representando uma versão pomposa de si mesmo numa peça versificada gera estranhamento e até hilaridade no jogador. Como ator, o personagem é inexperiente e canastrão. Esta distância entre representação artística e fato dentro da ficção do jogo soa verossímil e comenta processos de criação artística baseados em fatos reais *que existem em nosso mundo empírico*.

Figura 11 – Peça teatral no jogo *Life Is Strange: Before The Storm* (2017).



Fonte: *Life Is Strange: Before The Storm* (2017). Captura de tela da autora.

Em outro jogo eletrônico, *Life Is Strange: Before the Storm* (2017), Chloe, a personagem controlada pelo jogador, é uma adolescente rebelde de classe média baixa que mora numa cidade pequena e cursa uma escola particular de renome da localidade. Ela é expulsa dessa escola por matar aula junto com outra aluna, Rachel, que recebe, por sua vez,

um castigo mais leve por pertencer a uma família importante; mas Chloe continua amiga dos alunos de lá, inclusive da própria Rachel, uma jovem rica, popular, talentosa e bonita, mas infeliz. Quando uma estrada bloqueada desfalca a montagem escolar da peça *A tempestade* de Shakespeare (1999), Rachel sugere que Chloe substitua a atriz que faria o papel de Ariel, espírito do ar. Chloe aceita, para agradar Rachel, que representa o mago Prospero. O mesmo mecanismo de ter o roteiro da peça em mãos e a possibilidade de lê-lo e decorá-lo, acertando as falas, que existe em *The Witcher III* (2015) é usado em *Before the Storm*; excertos do texto de *A tempestade* são colocadas nas mãos de Chloe, personagem controlada pelo jogador, podendo ser lidas com atenção ou não. O ambiente da escola do jogo é cheio de rivalidade, e uma das possibilidades, trazida à baila pelas escolhas que o jogador fez antes, envolve uma aspirante a atriz invejosa que planeja roubar o papel de Rachel na peça, servindo-lhe para isso um chá contendo drogas. Chloe tem algumas maneiras de evitar isso – trocando as xícaras, por exemplo. O uso da peça de Shakespeare é uma referência ao próprio título do jogo (ambos têm *tempestades*); também é uma forma de sutilmente comentar a bardolatria do professor da escola particular pomposa, e o elitismo *high-brow* de todo o ambiente. Além disso, a peça no jogo trata da construção de um relacionamento entre as duas jovens, de sua diferença social, e é um comentário sobre papéis de gênero (e gêneros em papéis). Ao se dirigir a Rachel-Prospero, Chloe-Ariel emprega *mistress* e não *master*, como no texto original. Chloe, que nunca fez teatro, soa um tanto canastrona no começo, mas vai melhorando visivelmente ao ganhar confiança e deixar seus sentimentos por Rachel falarem mais alto. Não é preciso acertar todas as falas; nos bastidores, o professor de teatro elogia se ela acerta, mas diz “*Close enough*” (“passou perto o suficiente”) caso Chloe erre “pouco” – como quando diz “*Hell is here*” (“O inferno é aqui”) em vez de “*Hell is empty*” (“O inferno está vazio”), a fala correta da peça. Afinal, a jovem está ali só como tapa-buraco; a alternativa seria cancelar a apresentação. Chloe representa apenas alguns trechos-chave da peça, bem curtos. Em certo momento, depois que Chloe acerta várias de suas falas e marcações de palco, Rachel-Prospero decide improvisar falas com referência à situação real das duas, para aflição de Chloe-Ariel; esta gagueja um pouco, mas consegue se virar. A improvisação diz respeito à liberdade do cativo: Prospero-Rachel se recusa veementemente a libertar Ariel-Chloe, pois juntas vêm vivendo grandes aventuras – como as duas amigas na vida além-palco, no jogo. Ariel pode contra-argumentar que “a aventura é uma falsificação da exaltação” (“*excitement’s a mere counterfeit of bliss*”) e pedir para “fugirem juntas” (o plano real das duas moças na vida além-palco), mas tem também opções de diálogo menos auspiciosas; qualquer que seja a fala escolhida, Prospero-Rachel se ajoelha e pede ao espírito que a sirva apenas mais algum

tempo, pois depois fugirão juntas da ilha para novas aventuras. Ariel-Chloe concorda. O velho professor de teatro se emociona: acha “mágico” e elogia a improvisação – que se liberta da forma do texto original do Bardo para comentar a relação das jovens rebeldes. Chloe sai de cena; a atriz original consegue afinal chegar e substituí-la como Ariel pelo resto da função. Com todos os percalços, a peça vai muito bem e é quase um sucesso absoluto – porém, Nathan, o jovem rico que representa Calibã, faz um péssimo trabalho devido a uma briga que teve com o pai antes da peça, além de ser alvo de zombarias de rapazes da plateia.

Voltemos ao ponto em que deixamos a retórica na última seção: o embaralhamento de gêneros após a segunda sofística (latina, reverente à grega), que desemboca, entre outras coisas, na literatura e no romance. A retórica é compreendida, então, como técnica de composição de textos, passível de ser ensinada:

A mimesis rhetorike é a apropriação, por uma imitação que se desenvolve ao longo de todo o curso, nessas escolas em que o diretor era sofista, de todas as obras da Antiguidade clássica: a poesia, a filosofia, a história, a retórica propriamente dita e, com ela, a deliberação política são assim absorvidas como espécies de um quase gênero universal constituído pela retórica geral colocada sob a égide sofística (CASSIN, 2005, p. 212).

A retórica aristotélica, que é separada da sua poética, leva algum tempo até se constituir em técnica (e sistema) para construção de todo tipo de texto, o que é fruto de sucessivas releituras de sua teoria desde a época da segunda sofística e é consagrado na Idade Média⁹⁴. Aristóteles dedica os livros de sua *Retórica* (2011b), respectivamente, a analisar o discurso pelo ponto de vista do orador (livro I), do público (livro II) e da mensagem em si (livro III)⁹⁵. Ao longo do tratado encontramos as partes da técnica retórica para a estruturação e embelezamento do discurso – o que não deve ser confundido com as divisões do corpo do discurso, presentes somente no livro III. As partes da arte são o estabelecimento de provas (*pisteis*), a disposição destas provas ao longo do discurso (*taxis*), a formalização dos argumentos no nível da frase (*lexis*), e a elocução ou o modo de interpretar oralmente o discurso (*hypokrisis*)⁹⁶. Como dissemos antes, com Cassin, Aristóteles encara o sentido como norma extrínseca ao *logos*, e acrescentamos agora: o *logos* como algo que deve ser “traduzido” em verbo, verbo este que depois pode ser organizado e “vestido” com o estilo.

⁹⁴ Barthes, 1982, p. 16-17, 21-22.

⁹⁵ Barthes, 1982, p. 17.

⁹⁶ Aristóteles, 2011b. As *pisteis* são abordadas principalmente nos capítulos 2 e 3 do livro I, e no 3 e 17 do livro III; a *hypokrisis* no capítulo 13 do livro III; a *lexis* nos capítulos 2-12 do livro III, e a *taxis* nos capítulos 13-19 do livro III. Também seguimos Barthes, 1982, p. 40-41.

Com base nisto, mas também em discursos de sofistas como Protágoras e Górgias, Cícero, Quintiliano e diversos outros autores forneceram, ao longo da história, inúmeras variações nessas classificações teóricas e em sua ordem, importância ou serventia. Essa retórica passa a se estender, enquanto técnica de composição, também ao domínio escrito, e a textos não jurídicos, inclusive os poéticos. Aos poucos, o foco da composição de discurso vai migrando da moralidade platônica (busca da verdade; ponderações sobre qual objeto apropriado à imitação e em qual medida) e da probabilidade (verossimilhança) da retórica aristotélica para o deleite do público, centro gravitacional de toda retórica (MCKEON, 1936, p. 30-32). A imitação se constitui em uma dentre as várias partes da composição do discurso. Este processo foi codificado em etapas⁹⁷, sendo notável a versão do romano Cícero, remanescente das etapas de Aristóteles:

[...] em primeiro lugar, encontrar o que dizer [*inventio*]; em seguida, arranjar e dispor o que se encontrou não apenas segundo uma ordem, mas também segundo sua importância, com discernimento [*dispositio*]; então, enfim, vesti-lo e orná-lo com o discurso [*elocutio*]; depois, guardá-lo na memória [*memoria*]; por último, atuar com dignidade e graça [*actio*] (2014, p. 64).

Barthes (1982, p. 9-10) lista seis facetas dessa retórica, que considera uma metalinguagem do discurso no Ocidente: ela era uma técnica, um ensinamento, uma ciência (ou protociência), uma moral, uma prática social e uma prática lúdica. Foi assim que, pouco a pouco, a composição de discursos foi se tornando uma educação e uma prática social em que textos passados serviam como modelo para os contemporâneos. É preciso assinalar que, ao longo da história, os artistas plásticos também partilham desta cultura de imitação da tradição como forma de aperfeiçoamento da técnica e, quem sabe um dia, de superação dos mestres.

A questão do aperfeiçoamento e superação do mestre através da imitação merece um exame mais detalhado. Quando os sofistas latinos transpõem para o latim os termos da retórica, e adaptam e modificam os conceitos conforme seus próprios desígnios, os sentidos possíveis da “mesma” palavra passam a se multiplicar. Quando a retórica passa gradualmente a subsumir os diversos domínios do discurso, inclusive o literário e o poético, estes termos passam a se confundir, pois suas definições não são únicas nem livres de controvérsia. E cada tentativa teórica de deslindar a confusão – ou de criar sua própria versão da retórica para fins pedagógicos – adiciona mais uma camada de sentido. A mimese (μίμησις) é geralmente traduzida ao latim como *imitatio*. Na *Retórica* de Aristóteles também se fala em ζῆλος (*zêlos*), um conceito grego que geralmente é equiparado com a emulação (*aemulatio*) nas línguas latinas (WASZINK, 1972, p. 247).

⁹⁷ Ver Barthes, 1982, p. 43.

Na versão utilizada para nosso trabalho da *Retórica* de Aristóteles para o português, ζῆλousι (*zeloyisi*) é justamente traduzida como “emulação” (2011b, p. 156-161 [1387b20-1388b31]; também nota 111). No trecho em questão, Aristóteles está traçando uma distinção entre emulação e inveja no contexto das paixões a serem levadas em conta e exploradas na formulação do discurso. A emulação é a prima benfazeja da inveja: também se relaciona com algo bom que outra pessoa possui e nós não; mas, em vez de focalizar no fato de que é outra pessoa quem o possui, se concentra no fato de que *nós mesmos* não temos este bem. “De fato, a emulação nos torna dignos de obter esses bens, enquanto a inveja nos torna desejosos de impedir que os outros os possuam” (2011b, p. 159 [1387a35-36]). Assim, a emulação serve como um estímulo para nos esforçarmos mais para obtermos este bem; é também uma admiração positiva que, indiretamente, contribui para o bem social, e separa os homens de bem dos que não têm qualidades ou as obtiveram meramente porque foram favorecidos pela sorte (2011b, p. 160 [1388b14-28]). Como podemos ver, na *Retórica* aristotélica a emulação não faz parte da arte da persuasão, e sim é uma das paixões humanas a serem exploradas pela arte. Com o decorrer do tempo e das constantes reformulações da retórica, porém, a palavra *aemulatio* passa a ser usada como sinônimo ou uma prima da *imitatio*.

Waszink (1972, p. 247) nos esclarece:

na Grécia, a concepção de ζῆλος não é oposta à de μίμησις, como é o caso entre *imitatio* e *aemulatio*, mas ela a intensifica; [...]. Dizendo de outro modo, na palavra ζῆλος a noção de rivalidade é apenas secundária, enquanto que nunca está ausente – ainda que geralmente em grau modesto [...] – na *aemulatio* dos romanos⁹⁸.

Longino, em *Do sublime* (1996, p. 64-67 [13-14]), por exemplo, fala de imitação dos grandes escritores e poetas do passado como mais um caminho para o sublime, devido ao “espírito de emulação”. A imitação “não é um roubo; mas é como um decalque de belos caracteres, de belas obras de arte, ou de objetos bem trabalhados” (1996, p. 66). A emulação é por ele definida, neste mesmo contexto, como uma rivalidade saudável, uma disputa que nos eleva mesmo quando a perdemos, por nos compararmos com modelos superiores e, assim, nos esforçarmos para igualá-los ou até, quem sabe, superá-los. Longino nos aconselha até mesmo a imaginarmos poetas antepassados como nosso público, e também a imaginarmos como a posteridade receberá nossas obras (1996, p. 66-67).

⁹⁸ No original: “en Grèce la conception de ζῆλος n'est pas opposée à celle de μίμησις, comme c'est le cas pour *imitatio* et *aemulatio*, mais elle l'intensifie; [...]. Autrement dit, dans le mot ζῆλος la notion de rivalité n'est souvent que secondaire, tandis qu'elle n'est jamais absente — bien que généralement dans un degré modeste [...] — de *aemulatio* des Romains”.

Na altura do Renascimento, os termos latinos *imitatio* e *aemulatio* ora são considerados duas formas diferentes de imitação de um modelo artístico, ora são usados de forma intercambiável por estudiosos da época em suas definições e metáforas (PIGMAN III, 1980). Pigman III (1980, p. 3-4) apresenta sua própria classificação dos diversos sentidos em que os teóricos renascentistas usavam os termos *imitatio* e *aemulatio*: transformador, dissimulador, e erístico⁹⁹. O transformador consiste no uso de metáforas e explicações que sugerem semelhança com um texto ancestral ou transformações graduais em cima deste texto; o dissimulador procura ocultar a relação entre o texto e seu texto-modelo; o erístico é aquele que procura vencer o modelo numa suposta disputa pela proeminência, numa relação antagonística do texto com seu modelo. Na análise de Pigman III (1980), as definições da época para *imitatio* e *aemulatio* muitas vezes se encontravam entre dissimular e assumir a influência, ou entre assumir a influência e querer superá-la, num ímpeto competitivo; as definições de *aemulatio* costumavam pender mais para a faceta erística, de superação do mestre.

O centro desse sistema retórico baseado na técnica da *imitatio* era o mediador. E, “Na tradição literária, mediador era toda *autorictas*, todo autor reconhecido como *autoridade* incontornável em determinado gênero” (ROCHA, 2017, p. 102).

Este sistema clássico funcionou, sempre com transformações, até a era do romantismo, que sagrou a originalidade do autor como novo valor máximo a ser almejado¹⁰⁰. A partir do romantismo, a tradição deixou de ser vista como modelo cujas formas deveriam ser copiadas e aperfeiçoadas, passando a ser questionada: o ideal de originalidade e a angústia da influência passaram a ser capitais na produção literária, e a prática da imitação passou a ser desprezada (MILLEN, 2010, p. 91, 94-95; FANTHAM, 1978a, p. 115; ROCHA, 2017, p. 189). O sistema literário passa a se concentrar no indivíduo, no autor de gênio, que cria “a partir do nada” (*creatio ex nihilo*) e, muitas vezes, nasceu com uma sensibilidade apurada que não pode ser simplesmente aprendida ou adquirida, como no “entusiasmo” do *Íon* platônico (MILLEN, 2010, p. 96-97; ROCHA, 2017, p. 227; PLATÃO, 2011a, p. 39 [534 b-c]).

O “criar a partir do nada” do romantismo evoca uma volta à natureza, uma vontade de ser uma potência geradora. É interessante notar que, para alguns, talvez a originalidade tenha sido valorizada no romantismo como resposta a uma “crise de identidade” pós-industrial, pois “a alma humana precisa batalhar para ser relevante numa sociedade repleta de

⁹⁹ “Transformative”, “dissimulative” e “eristic”, no original. Pigman III, 1980, p. 3.

¹⁰⁰ Millen, 2010, p. 91; Rocha, 2017, p. 117, 189, 227.

máquinas”¹⁰¹ (MILLEN, 2010, p. 93). Trata-se de um dualismo – o do ser humano vs. máquinas (tanto as industriais como a máquina combinatória de textos da tradição) –, contra os quais Haraway (1991) se pronuncia, oferecendo em contraponto a esta necessidade do ser humano se sentir “puro” e não se conspurcar com influências “externas” (a da técnica ou a da influência da tradição), a possibilidade da aceitação do estado híbrido, não-resoluto, que se traduz em sua ideia do ciborgue, um híbrido comunitário, ruidoso e poluente (1991, p. 149, 174-177) a ser encarado como potência, não como perda de humanidade ou queda do Paraíso, muito menos um “fantasma da máquina”. Não é à toa que Haraway inclui em seu mito “blasfemo” do ciborgue diversas atitudes políticas, e escritas, de mulheres não hegemônicas, latino-americanas, indígenas, e asiáticas, entre outras (1991, p. 175-177).

João Cezar de Castro Rocha põe em contraste com o *creatio ex nihilo* romântico o verbo latino *invenire* (inventar, como no passo retórico da *inventio*), atitude predominante na forma histórica de escrita baseada na técnica retórica e depois recuperada por culturas não hegemônicas como a latino-americana: “*Inventar* demanda a existência de elementos prévios, que devem ser recombinaados em arranjos e relações ainda inexplorados” (ROCHA, 2017, p. 227; ver também Jessica Millen, 2010, p. 99). Barthes (1982, p. 44) diz algo parecido: “A *inventio* remete menos a uma invenção (de argumentos) do que a uma descoberta: tudo já existe, só falta encontrá-lo: é uma noção mais ‘extrativa’ do que ‘criativa’”¹⁰². Ou seja, para esta atitude mental do *invenire*, antes de tudo é preciso ser um leitor atento da tradição; não se nasce autor, torna-se (após muita leitura).

Do nosso ponto de vista, a tradição retórica poderia ser vista como uma grande máquina de recombinaar elementos tradicionais, ou um grande jogo recombinaatório de que participa toda a comunidade humana através dos séculos. Não é à toa que Barthes compara a tradição retórica com uma “máquina sutilmente organizada, uma árvore de operações, um ‘programa’ destinado a produzir discurso”¹⁰³ (1982, p. 12). Ele também assinala que o que entendemos hoje como autor não existia na Idade Média, assim como a “originalidade”; nesta época, existiam o *scriptor* (copista), o *commentator*, o *compiler* e o *auctor* (aquele que bebia da tradição recombinaando-a com algumas de suas próprias ideias). Assim,

¹⁰¹ No original, a frase completa: “The second contextual influence upon the Romantics’ ideal of originality is a sense of ‘identity crisis’, where the human soul must struggle for relevance in a society filled with machines”.

¹⁰² Na versão em espanhol do texto: “La *inventio* remite menos a una invención (de argumentos) que a un descubrimiento: todo existe ya, sólo hace falta encontrarlo: es una noción más ‘extractiva’ que creativa”.

¹⁰³ Na versão em espanhol do texto: “[...] una máquina sutilmente armada, un árbol de operaciones, un ‘programa’ destinado a producir el discurso”.

anacronicamente, podemos enxergar o escritor na Idade Média como *transmissor* da tradição, do “tesouro antigo, fonte da autoridade”¹⁰⁴ (BARTHES, 1982, p. 25) e *combinador*, que “tem direito de ‘quebrar’ as obras do passado, mediante uma análise sem freios, e recompô-las (se tivesse havido a ideia da ‘criação’, valor moderno, na Idade Média, a ideia seria então dessacralizada em benefício da estruturação)”¹⁰⁵ (BARTHES, 1982, p. 25). A relação do “bardo recombinação” com os jogos eletrônicos já foi sublinhada por Janet Murray (2000, p. 185-197), que fala de como o computador pode exercer algumas das funções do poeta na “narrativa formulaica” histórica, sempre o produto do esforço coletivo de muitos bardos; para ela, assim teriam sido gestadas a *Ilíada* e a *Odisseia*, por exemplo (2000, p. 188). Assim, antes mesmo da retórica (e da escrita), o conceito e o valor de uma forma a ser preenchida com um conteúdo flutuante através de um procedimento (ou processo) aceito pelo público já seria conhecido. Numa das convenções narrativas aceitas pelo público da época, os diversos epítetos dos deuses gregos em Homero eram usados intercambiavelmente com seus nomes para preencher o verso poético ou relembrar ao público quem eram esses deuses. Segundo este sistema poético histórico,

As histórias são compostas de novo a cada declamação, e, assim, são multiformes, sem terem uma só versão canônica. Cada apresentação de uma história difere de todas as outras, refletindo os interesses do público e a interpretação dramática do narrador¹⁰⁶ (MURRAY, 2000, p. 188).

Murray aponta que jogos de computador também podem conter peças primitivas (como ícones indicando ações, ou o emprego de um gênero ficcional específico) para construção da narrativa, peças estas que são alternadas e recombinações também pela interação do jogador em vista de seu conhecimento prévio das convenções de jogos eletrônicos e de ficção em geral (2000, p. 188-192). Assim, concede-se agência ao jogador na medida certa para tornar o jogo um desafio interessante, sem também criar uma obra que produza constantes respostas ininteligíveis a suas tentativas de interação, e nem necessite ser roteirizada por um ser humano nos mínimos detalhes para fazê-lo.

Regras que se deduzem pela contemplação e imitação repetitiva de modelos da tradição. Formas de lidar com estas regras, contorná-las, torná-las suas. Memorização,

¹⁰⁴ Na versão em espanhol do texto: “[...] el tesoro antiguo, fuente de autoridad”.

¹⁰⁵ Na versão em espanhol do texto: “[...] *combinador* que tiene el derecho de ‘romper’ las obras del pasado, a través de un análisis sin freno y de recomponerlas (si en la Edad Media se hubiera tenido la idea de la ‘creación’ que es un valor moderno, habría sido desacralizada en provecho de la estructuración)”.

¹⁰⁶ No original: “The stories are composed anew for each recitation and are therefore multiform. Every performance of a story varies from all others, reflecting the interests of the audience and the dramatic interpretation of the storyteller”.

experimentação com pequenas diferenças, aprendizado por imitação. A vontade agonística de superar seu modelo ou rival: a emulação. A descoberta do que já se encontrava lá, bastava ser visto ou inferido. A produção do novo a partir do que já existe. A partir de elementos tradicionais e aceitos por um público, a geração de uma miríade de obras diferentes. Não se pode negar que estas características históricas da retórica geral têm grande semelhança com o jogo eletrônico. Uma curiosidade afim: os programas de computador que simulam o *hardware* de consoles de videogame antigos, servindo para rodar videogames feitos para essas plataformas conforme concebidos originalmente, são conhecidos precisamente como *emuladores (emulators)*¹⁰⁷.

A retórica se constituiu historicamente em uma máquina de produção de discurso, discurso este produtor de mundos; agora há máquinas que, programadas pelo homem através de linguagens artificiais, produzem mundos onde podemos encenar a produção de discursos que produzem mundos. O jogo eletrônico é como uma boneca russa de mimese.

O argumento central deste capítulo é de que um fio a um tempo regrado e carnavalizado – o jogo – sempre esteve presente na história do que chamamos ficção. Nos primórdios, ele se encontrava emaranhado à filosofia, à retórica e à literatura, e em algum momento foi dado como separado dessas três coisas. Isso não significa que ele tenha parado de dar as caras constantemente em seus desenvolvimentos históricos – e não deveria ser surpresa que agora tenha despontado “sozinho” numa forma de organização ficcional que a muitos parece totalmente inédita e inclassificável: o jogo eletrônico, com sua ampla capacidade de representação procedural, sem deixar de lado a narrativa. Isso provoca debates infundáveis a respeito de sua natureza, da validade de considerá-lo arte ou de usar os “velhos” instrumentos teóricos para destrinchá-lo, já que seria tão original. Este capítulo foi, portanto, uma tentativa não exaustiva (embora um pouco cansativa) de informar esse debate, tomando emprestado da teoria literária e filosófica para rastrear as raízes profundas do jogo eletrônico que datam de um momento em que ainda estava indefinido o limite entre ficção, jogo, retórica, filosofia e até mesmo ciência – e dizemos isso apesar de tantas renegociações posteriores entre eles.

Nesta trajetória, descobrimos com Cassin (2005) que ficção, jogo eletrônico e sofística têm em comum a inclinação para (e o campo do) “falar por falar”, sem necessariamente ter em vista objetivos no mundo real – quando muito, querem a coerência interna do discurso, e às vezes, nem isso. Os jogos eletrônicos também se alinham com a sofística (uma retórica do

¹⁰⁷ Bogost, 2008, p. 37.

tempo) pelo *kairos*, a janela de oportunidade que se oferece e logo se fecha, e pelo *poros*, passagem. Vimos com Bakhtin (2010) como a carnavalização traz um componente cotidiano, mundano, excêntrico e de sátira para a ficção – antes, somente épica, mítica e solene. Bakhtin também considera as influências dialógicas históricas na ficção como fonte da polifonia nos romances de Dostoiévski – que, lembramos, não busca a síntese dialética das ideias apresentadas, mas o verdadeiro encontro entre consciências imiscíveis, cada qual com sua visão ideológica do mundo, sem abdicar da aventura e da peripécia. Acreditamos que muitos jogos eletrônicos se inscrevem nesta tradição carnavalizada e dialógica da ficção, muitas vezes com humor e *mésalliances*. O jogo eletrônico também advém do caráter combinatorial da ficção como releitura da tradição e da natureza: este processo de composição criativa e participativa, antes exclusividade do mundo empírico, agora é replicado artisticamente em um mundo empírico simulado, e assim é recomentado. O mesmo se dá, no jogo, em outra camada com o processo de descoberta empírica e posterior intervenção humana sobre a natureza (e, por que não, na cultura). Este mundo à parte oferecido pela simulação que a participação humana ajuda a construir e coloca em movimento é o próprio cerne da ideia de jogo: um espaço separado da vida normal onde valem regras diferentes (HUIZINGA, 2001, p. 13).

4 A TEORIA DO EFEITO ESTÉTICO E OS JOGOS ELETRÔNICOS

4.1 O ato de leitura – recapitulação

Com sua teoria do efeito estético, Wolfgang Iser nos mostrou que a leitura de obras de ficção é tudo menos passiva. O arcabouço teórico de Iser, ambicioso e abrangente, nos permite compreender a possibilidade de efeito, impacto e influência de obras ficcionais na vida real (e vice-versa).

Não há um sentido fixo contido em um texto; este só é caracterizável pragmaticamente, ou seja, a partir da experiência estética, que só é intercomunicável após transmutada em linguagem (ISER, 2013, p. 50). Eis o eixo central da teoria do efeito estético, de forma resumida. As tentativas teóricas de extrair o “sentido oculto” e a “intenção do autor” supostamente contidos no texto, que levaram a tantos conflitos a respeito de interpretações divergentes por certa crítica, foram parte da motivação que levou à concepção desta teoria, centrada no processamento de texto – ou seja, no que se passa entre texto e leitor durante a leitura (ISER, 2006, p. 58-60).

Uma vez tomado o texto que o autor deixou “em repouso”, o leitor passa a tecer com este texto uma rede intrincada de presunções, expectativas e surpresas que não merece outro nome senão o de interativa. E é nesta interação entre texto e leitor que reside a verdadeira experiência estética que chamamos de literatura – e não num sentido armazenado no texto que o leitor absorve “passivamente”, como disse Astrid Ensslin (2014), por exemplo.

A ideia central de *O ato de leitura* (1978), onde Iser nos apresenta os traços básicos dessa teoria, é de que não há um sentido armazenado no texto, mas que é a interação texto-leitor que suscita a experiência estética literária, a qual será diferente não só de leitor para leitor, como também numa segunda leitura (e subsequentes) pelo mesmo leitor. Como cada experiência estética é o resultado do encontro entre um leitor *em dado momento de sua vida* e a obra, mesmo que a obra não seja um cibertexto cada um desses encontros é único, e portanto cada experiência estética é única. Se o momento na vida do leitor muda (e está sempre mudando, até por influência da obra lida), a experiência estética muda. Textos literários iniciam performances de sentido com suas estruturas fixas, mas cada leitor real específico entrará com seu repertório de convenções, valores e experiências (de vida e de leitura) armazenados, procurando preencher as lacunas intencionais do texto. Sendo assim, cada

leitura compila um sentido diferente para o mesmo texto, trazendo algo único ao mundo. Embora o texto da obra literária geralmente não se altere – exceções feitas a experiências literárias como a da *Oulipo*, de Raymond Queneau (2014 [1961]), e a outras formas de (proto)cibertexto –, o próprio Iser nos diz com todas as letras que a experiência pessoal sempre mutante do leitor, que forma seu repertório, afetará a experiência estética da leitura: “Em uma segunda leitura, ocorrências familiares aparecem sob nova luz; às vezes nos parecem corrigidas, às vezes, enriquecidas” (1972, p. 285).

A estrutura intersubjetiva da obra, ou seja, a parte sobre a qual dois ou mais seres humanos têm base para conversar, não é o texto em si, mas seu processamento (ISER, 1978, p. 25 e 49). A estrutura que propiciou esse processamento é um molde a ser preenchido com as disposições individuais do leitor, gerando sentidos únicos, mas ainda é criticável com base na compreensão dos processamentos que procurou propiciar e que de fato propicia. Este seria o ponto de entrada de um crítico literário para tratar de um texto. Assim, Iser aponta para a que, a seu ver, deve ser a real tarefa do crítico literário: esclarecer o potencial do texto, e não explicar seu sentido “oculto” ou “verdadeiro”, já que o texto em si não pode conter um sentido pré-formulado. O crítico deve prestar atenção ao processo e não ao produto, e assim “revelar as condições que suscitam seus variados efeitos possíveis”¹⁰⁸ (1978, p. 18). O importante é o que a literatura faz, não tanto o que significa; ou seja, o seu *efeito* no receptor (1978, p. 53). Daí a teoria iseriana e suas ramificações e derivações serem conhecidas como “teoria da recepção” ou do “efeito estético”.

Apresentamos os traços básicos da teoria da recepção. Como o intuito deste trabalho é tratar do processamento dos jogos eletrônicos por seus jogadores humanos, faz-se necessário examinar a teoria mais profunda e detalhadamente para assim sermos capazes de oferecer paralelos embasados entre o processamento de cada tipo de obra por seus respectivos leitores e jogadores.

A linguagem cotidiana e a redação expositiva criam expectativas que o texto de ficção, de certa forma, “parasita” (ISER, 1978, p. 58, 183-84). Noutras palavras, não há um referente fixo para o texto de ficção¹⁰⁹. “A própria palavra *ficção* deixa implícito que as palavras impressas na página não têm a função de denotar qualquer realidade dada no mundo empírico,

¹⁰⁸ Traduzido do inglês: “[...] to reveal the conditions that bring about its various possible effects”.

¹⁰⁹ Esta concepção da ficção como tecelã de referentes em parceria com leitores lembra Barbara Cassin (2005, p. 49-50), para a qual, na logologia sofista, é o discurso que traz coisas ao mundo e não o contrário, como na concepção filosófica de Aristóteles.

e sim a de representar algo que não é dado.”¹¹⁰ (ISER, 1978, p. 53). Ficção e realidade não são polos opostos, e sim têm um vínculo comunicativo: a ficção nos diz algo a respeito da realidade (ISER, 1978, p. 53-54).

Procurando uma explicação para o fato de as convenções e elementos da vida real serem tomados e utilizados diferentemente na ficção, Wolfgang Iser (1978, p. 55) menciona a teoria dos atos de fala idealizada por John Langshaw Austin e sistematizada por John Searle – não é por acaso que o livro de Iser se chama *O ato da leitura* [*The Act of Reading/Der Akt des Lesens*]. A teoria de Searle trata dos fatores que condicionam o sucesso ou o fracasso de uma tentativa de comunicação linguística, que Iser acredita também serem aplicáveis, com adaptações, à leitura de ficção. Para Searle, os atos de fala são a unidade básica da comunicação, e não só organizam os signos como também condicionam a forma como eles são recebidos, por se darem dentro de determinada situação e contexto comuns aos interlocutores envolvidos na interação (SEARLE, 1970, p. 15-21).

Em seu livro *How To Do Things With Words*, John L. Austin (1975, p. 2-13) faz distinção entre duas formas de declaração linguística: constativa e performativa. A primeira faz afirmativas a respeito de fatos e deve ser qualificada como verdadeira ou falsa. A segunda produz uma ação que deve ser qualificada como bem sucedida ou mal sucedida¹¹¹, dependendo não só das palavras como também dos atos que a circundam – e é esta que interessa à teoria da recepção, já que, para esta, a literatura *faz* algo e não *significa* algo em si (AUSTIN, 1975, p. 13-14; Iser, 1978, p. 55-56). A declaração linguística performativa, para ser bem sucedida, precisa preencher certas condições – deve se encaixar bem na situação, ou seja, ser governada por procedimentos/convenções aceitos tanto pelo falante como pelo interlocutor – e, se bem sucedida, traz uma mudança em seu contexto situacional. Depois, Austin reavalia esta dicotomia de atos constativos-performativos¹¹², como uma forma de se

¹¹⁰ Traduzido do inglês: “[...] the very term *fiction* implies that the words on the printed page are not meant to denote any given reality in the empirical world, but are to represent something which is not given”.

¹¹¹ Austin usa termos como *infelicity/unhappiness* e *happiness*, e derivados, para denominar o que traduzimos como insucesso ou sucesso das afirmativas performativas (1975, p. 14, 25 e 67); já a tradução do alemão para o inglês de Iser os parafraseia como *a success* ou *a failure* (1978, p. 56). Possivelmente isso foi um efeito da retradução: Iser consultou o livro de Austin em inglês para escrever *Der Akt Des Lesens* em alemão, o qual foi então vertido ao inglês, fonte que consultamos nesse trabalho (1978). Traduzimos ambos os pares de termos como “bem sucedido”/“mal sucedido” e derivados.

¹¹² “O que *não* vai sobreviver à transição, a não ser talvez como caso-limite marginal, e com pouca surpresa, já que criou problemas desde o início, é a noção de pureza dos performativos: isso se baseava essencialmente numa crença na dicotomia entre performativos e constativos, que vimos que precisa ser abandonada em favor de *famílias* mais gerais de atos de fala relacionados e superpostos [...]” (AUSTIN, 1975, p. 150). No original: “What will *not* survive the transition, unless perhaps as a marginal limiting case, and hardly

afastar da “afirmativa” [*statement*] dos pragmatistas (1975, p. 144-147), que para ele seria muito idealizada, uma abstração; ele equipara esta dicotomia entre constativos-performativos à teoria especial da relatividade, enquanto sua nova distinção tripartida estaria mais próxima da teoria geral. Ele faz uma nova classificação dos atos de fala levados em conta no seu contexto de fala, em três grupos: atos locucionários, equivalentes a enunciar uma oração com certo sentido e referência; atos ilocucionários, que têm certa força convencional (tais como informar, ordenar e alertar); e atos perlocucionários, coisas que suscitamos ou obtemos em virtude de termos dito alguma coisa, tais como convencer, persuadir, impedir e até mesmo surpreender ou despistar (AUSTIN, 1975, p. 109-111 e 148-164). É importante distinguir atos ilocucionários de perlocucionários:

Eis aqui três maneiras, garantir o entendimento, fazer efeito e convidar à resposta, nas quais os atos ilocucionários estão ligados aos efeitos; e todas elas são distintas da produção de efeitos que é característica do ato perlocucionário (AUSTIN, 1975, p. 118)¹¹³.

Iser considera os dois últimos tipos de ato, ilocucionários e perlocucionários, os válidos para fins de estudo da teoria da recepção, já que esta trata de um uso da linguagem pragmático e produtivo: a ficção (ISER, 1978, p. 57-58).

Como do ponto de vista pragmático o que fica implícito é tão importante para a compreensão de uma mensagem quanto o que é dito, os elementos indeterminados que podem dar origem a confusões e mal-entendidos durante uma interação humana precisam ser mantidos sob controle. E o meio de se fazer isso são normas, convenções, procedimentos e regras, que estabilizam a interação, constituindo-se em uma “regra vertical entre proferimento e plano de ação (ou plano de realidade)” (BORBA, 2004, p. 166). Fala-se em verticalidade pois, em condições normais de fala na vida real, há uma hierarquia: das normas mais aceitas até as mais negadas. Assim, locutor e interlocutor guiam seus comportamentos segundo convenções do conhecimento de ambos, reduzindo a indeterminação. É essa normatividade – a existência e/ou a validade desta escala de valores – que a literatura questiona. Para Austin, no entanto, a fala na literatura é um “estiolamento” “parasitário”, porque as “condições

surprisingly because it gave trouble from the start, is the notion of the purity of performatives: this was essentially based upon a belief in the dichotomy of performatives and constatives, which we see has to be abandoned in favour of more general *families* of related and overlapping speech acts [...].”

¹¹³ No original: “So here are three ways, securing uptake, taking effect, and inviting a response, in which illocutionary acts are bound up with effects; and these are all distinct from the producing of effects which is characteristic of the perlocutionary act”.

normais de referência” estão “suspensas” ou não estão “normais” (AUSTIN, 1975, p. 90, 104)¹¹⁴.

Em contrapartida, Iser defende que, mesmo que na ficção essas normas e convenções estejam ausentes da maneira tradicional, o texto ficcional faz uma seleção das diversas convenções existentes no mundo real e as reorganiza *como se* estivessem interrelacionadas de formas inesperadas, porém deixando em branco a especificação de qual seria essa interrelação; assim, o leitor é mobilizado a procurar o contexto e os procedimentos aceitos selecionados pelo texto, além da motivação da interrelação, e, durante esse trabalho investigativo, vai preenchendo os vazios com atos de ideação, que variam de leitor para leitor. Portanto, no texto, as convenções e procedimentos que tomamos como naturais perdem sua função reguladora e se mostram/nos parecem surpreendentes, permitindo que os vejamos como que de fora e os questionemos (ISER, 1978, p. 60-61). Esta seria a função pragmática da linguagem literária: ser uma imitação (e não um desvio) da fala comum, despragmatizando as convenções que selecionou para que possamos enxergá-las como nunca antes, fora da moldura cotidiana. Se quando queremos agir (com palavras) invocamos uma convenção vertical (hierarquizada) para regulamentar nossa interação com o outro, na literatura a combinação de convenções é horizontalizada (ISER, 1978, p. 61), e quem fica passível de escrutínio são as convenções e, posteriormente, depois que a experiência estética é transmutada em significado, o próprio leitor e suas crenças pessoais¹¹⁵. Não podemos esquecer que, além de convenções e normas da vida real, a literatura também faz referência e incorpora a seu repertório ideias da tradição literária.

Embora [as alusões literárias], como as normas, descortinem um território familiar, também ‘citam’ respostas anteriores aos problemas – respostas que não mais constituem um significado válido para a obra atual, mas que oferecem uma forma de orientação por meio da qual o novo significado pode ser, talvez, encontrado. O próprio fato de as alusões estarem agora destituídas de seu contexto original deixa claro que não se pretende que elas constituam mera reprodução – elas são, por assim dizer, despragmatizadas e colocadas em um novo contexto¹¹⁶ (ISER, 1978, p. 79).

¹¹⁴ Trecho original de Austin (1975, p. 104): “There are aetiologies, parasitic uses, etc., various ‘not serious’ and ‘not full normal’ uses. The normal conditions of reference may be suspended, or no attempt made at a standard perlocutionary act, no attempt to make you do anything, as Walt Whitman does not seriously incite the eagle of liberty to soar”.

¹¹⁵ Ver, na seção 3.2, as observações sobre jogos eletrônicos à luz de Bakhtin, especialmente os do gênero *clicker*. Citamos: “ao aceitar o pacto ficcional, seus objetivos automaticamente se colam aos desse ser ou ideia e você *age* em nome deles, usando os métodos disponíveis para eles, mas sua ética pessoal e atuação na vida real figuram ao fundo desses objetivos ficcionais, contrastando com eles”.

¹¹⁶ Traduzido do inglês: “Although, like the norms, they [the literary allusions] open up familiar territory, they also ‘quote’ earlier answers to the problems – answers who no longer constitute a valid meaning for the present work, but which offer a form of orientation by means of which the new meaning may perhaps be found. The very fact that the allusions are now stripped of their original context makes it clear that they are not intended to be a mere reproduction – they are, so to speak, depragmatized and set in a new context.”

Portanto, a literatura tem uma qualidade de “performance” (ou encenação), adquirindo uma força ilocucionária, cuja eficácia potencial “não só atrai a atenção como também guia a abordagem do leitor ao texto e suscita respostas a ele”¹¹⁷ (ISER, 1978, p. 62; Iser, 1993, 246-248).

A novidade dessas experiências impele o leitor a buscar a determinação do discurso – e é este discurso que fecha o sentido (ISER, 1978, p. 22-3). Nesse momento em que é verbalizada, a experiência deixa de poder ser chamada de estética, dado que “a própria palavra ‘estético’ é um constrangimento para a linguagem referencial, pois designa um vazio nas qualidades definidoras da linguagem em vez de uma definição”¹¹⁸ (ISER, 1978, p. 22). E se algo é transformado em discurso, assumiu um significado, pressupondo um referente fixo, justamente o que a experiência estética se define por não ter. Experiência estética é potência, e não fixidez. A multiplicidade de possíveis significados de um texto fixo advém da multiplicidade de experiências estéticas possíveis, sendo estas o resultado de um determinado encontro entre cada leitor e o texto.

Para a teoria da recepção, o ponto de vista do leitor trafega pelo meio do texto, que não é um objeto que possa ser apreendido de uma só vez – ele é revelado gradualmente, no chamado ponto de vista nômade (ISER, 1978, p. 108-109, 35). Na verdade, em vez de a relação entre leitor e texto se configurar como uma entre sujeito e objeto, o ponto de vista do leitor é que formula o verdadeiro objeto estético literário à medida que trafega pelo texto. Do objeto artístico contemplado tradicional estamos fora, mas do texto estamos dentro (ISER, 1978, p. 109). O texto literário é composto de “diversas perspectivas que delineiam a visão do autor e também fornecem acesso àquilo que se tenciona que o leitor visualize”¹¹⁹ (ISER, 1978, p. 35). Nada disso está estipulado no texto, seja representado ou em palavras: emerge com a leitura. No romance, as perspectivas mais comuns são a do narrador, dos personagens, da trama e do leitor fictício. As perspectivas fornecem diretrizes [*guidelines*] originadas de diferentes pontos de vista (por exemplo, o do narrador ou o dos personagens), que se encontram em um lugar que costumamos chamar de sentido do texto – desde que visualizadas do ponto de vista correto, o espaço prefigurado para o leitor no texto. Este espaço é constituído de uma série de posições sempre mutantes, de forma que o leitor se vê tentando

¹¹⁷ Traduzido do inglês: “[...] not only arouses attention but also guides the reader’s approach to the text and elicits responses to it”.

¹¹⁸ Traduzido do inglês: “[...] the very word ‘aesthetic’ is an embarrassment to referential language, for it designates a gap in the defining qualities of language rather than a definition”.

¹¹⁹ Traduzido do inglês: “[The literary text is] composed of a variety of perspectives that outline the author’s view and also provide access to what the reader is meant to visualize”.

encaixar as diversas perspectivas em um padrão que evolui gradualmente (ISER, 1978, p. 35-36). As perspectivas textuais corrigidas pela leitura continuam figurando ao fundo dos esquemas corrigidos, de forma que continuam influenciando a formação da imagem mental, lembrando o que passou ao mesmo tempo em que geram projeções para o futuro (ISER, 1978, p. 115-116, 139-142).

Baseando-se na psicologia da *Gestalt*, Iser expressa ideias sobre a leitura de ficção literária que lembram os já citados Bakhtin (2010) e Bateson (2000):

De fato, a perturbação latente no envolvimento do leitor produz uma tensão específica que o deixa em suspenso, de certa forma, entre o envolvimento total e o afastamento latente. O resultado é uma dialética – suscitada pelo próprio leitor – entre formação de ilusão e quebra de ilusão. Ela provoca operações de balanceamento [...]. O ‘conflito’ só pode ser solucionado pela emergência de uma terceira dimensão, que vem à luz através da oscilação contínua do leitor entre envolvimento e observação. É desta forma que o leitor experimenta o texto como um acontecimento vivo¹²⁰ (ISER, 1978, p. 127-128).

Inspirado na obra de Ernst Gombrich, Iser (1978, p. 91) diz que quando algo novo é percebido pelos esquemas de filtragem de dados do ser humano e não se encaixa nesses esquemas, estes são alterados (corrigidos), pois este é o único meio de representar a coisa percebida. Então o leitor vai se aperceber dessa mudança, e tentará descobrir seu motivo. Para Iser, os esquemas do texto literário são “a forma oca em que se convida o leitor a derramar seu próprio conhecimento armazenado” (1978, p. 143)¹²¹. Assim, os esquemas textuais dão forma ao conhecimento e às lembranças que foram evocados pela seleção, dirigindo-os a um fim particular – cujo resultado, no entanto, é aberto pois depende do repertório do leitor, ou seja, do que ele tem para despejar naquela forma. Assim que é invocado pelos esquemas, porém, esse conhecimento é revogado – pois o mundo ficcional geralmente o invalida parcial ou totalmente –, servindo de analogia para o que foi revelado na ficção, ou de fundo sobre o qual a figura da experiência estética vai emergir (e continuar mudando a cada nova informação do livro). Ou seja, o texto literário, que tem caráter de acontecimento¹²² para o leitor, de fato traz algo novo ao mundo através da experiência estética. Para Iser, é assim que

¹²⁰ Traduzido do inglês: “Indeed, the latent disturbance of the reader’s involvement produces a specific form of tension that leaves him suspended, as it were, between total entanglement and latent detachment. The result is a dialectic – brought about by the reader himself – between illusion-forming and illusion-breaking. It provokes balancing operations [...]. The ‘conflict’ can only be resolved by the emergence of a third dimension, which comes into being through the reader’s continual oscillation between involvement and observation. It is in this way that the reader experiences the text as a living event”.

¹²¹ Traduzido do inglês: “[...] the schema were a hollow form into which the reader is invited to pour his own store of knowledge”.

¹²² “Acontecimento” neste caso traduz “*event*” no sentido proposto por Alfred Whitehead: algo novo no mundo, que ultrapassa os sistemas de referência existentes (ISER in Colóquio, 1999, p. 26).

a ficção pode ter poder transformador sobre a realidade: pelo menos quando a literatura é de boa qualidade, a experiência estética pode reorganizar as realidades não estéticas por causar uma reavaliação nos esquemas perceptuais do leitor.

Para a psicologia social, a que Iser recorre amplamente em sua formulação teórica, a imprevisibilidade é um fato da comunicação humana. Nunca é possível ter certeza do que o meu interlocutor está pensando, nem da visão que ele tem de mim, nem de se minha visão da visão que o outro tem de mim – minha metaperspectiva – está correta. Esse vazio entre dois seres, essa invisibilidade mútua, é o que Ronald Laing denomina *no-thing*¹²³ (LAING, 1974, p. 30-34 e ISER, 1978, p. 165-166); é, também, o motor para que tenhamos constantes suposições sobre o que se passa na cabeça do outro a nosso respeito, em tentativas interpretativas de preencher este *no-thing* (LAING, PHILLIPSON e LEE, 1974, p. 22-30).

Outra contribuição da psicologia social para a teoria iseriana é a classificação dos tipos de contingência na interatividade de Edward E. Jones e Harold B. Gerard (JONES e GERARD, 1967 e ISER, 1978, p. 163-164). Jones e Gerard procuram uma estrutura conceitual para lidar com as contingências a que está suscetível a interação diádica entre seres humanos. Para os autores, existem quatro tipos de contingência nas interações: pseudocontingência, quando ambas as partes conhecem o plano comportamental uma da outra, resultando em uma interação ritualizada; contingência assimétrica, quando uma das partes desiste de tentar implementar seu próprio plano comportamental e segue sem resistência o da outra parte; contingência reativa, quando os respectivos planos comportamentais de ambas as partes são continuamente eclipsados por suas reações instantâneas ao que acabou de ser dito ou feito, fazendo a contingência se tornar dominante e bloquear qualquer tentativa de ambas as partes de fazer seu plano valer – nas palavras de Gerard e Jones, gerando “engarrafamentos” [*traffic jams*] (1967, p. 51); e contingência mútua, que trata de um orientar suas reações de acordo com o plano comportamental do outro e também de acordo com as reações do outro naquele instante. A contingência mútua pode ter duas consequências: a criatividade social triunfar e os dois saírem enriquecidos da experiência, ou um fiasco cada vez mais complexo que culminará numa hostilidade mútua, da qual ninguém vai se beneficiar (JONES e GERARD, 1967, p. 512). O que está implícito na contingência mútua é uma mistura de resistência dual com mudança mútua (e, dependendo da sorte e da criatividade social de ambos, frutífera) entre os seres.

¹²³ Na edição brasileira de Laing pela Eldorado, “*no-thing*” é traduzido simplesmente como “o nada” (LAING, 1974, p. 30-34). Maria Antonieta Borba traduz “*no-thing*”, em comentário sobre Iser, como “nonada” (2004, p. 145).

Como não há interação cara a cara entre um leitor e um texto, nem um quadro referencial regulando a interação, o *no-thing* e a assimetria entre o texto e o leitor provocam a tentativa de comunicação por parte do leitor, que preencherá os espaços de indeterminação deixados pelo texto com sua imaginação (ISER, 1978, p. 167). “O leitor se vê mobilizado a responder o porquê de certas convenções terem sido selecionadas para sua atenção” (BORBA, 2004, p. 166). O texto começa assimétrico em relação ao leitor, mas conforme este o navega, projetando novas projeções sobre suas passadas, reformulando o que pensava nos momentos anteriores da leitura, a interação começa a ganhar um terreno em comum. A busca do quadro conceitual devido à presença de contingência nos espaços vazios do texto tem uma medida de sucesso diferenciada da que aparece na comunicação humana – dos atos ilocucionários, de garantir que o interlocutor entenda a convenção em jogo e responda de acordo –, mas não por encontrar esse quadro ou desprezá-lo: seu sucesso é a experiência estética produzida a partir de imagens mentais a partir de perspectivas mutuamente conflitantes que se negam parcialmente, se modulam e se modelam, inclusive a partir desses quadros estabilizadores postos em questão.

Tomando de empréstimo estes conceitos, Iser nos apresenta uma das definições mais importantes em *O ato de leitura*: a dos vazios estruturais [*blanks*] no texto. Tratando do romance *The Figure in the Carpet* (1896), de Henry James, Iser dá a pista inicial para entendermos o que são esses vazios:

Em vez de ser capaz de se apossar do sentido como que de um objeto, o crítico é confrontado por um espaço vazio. E é impossível de se preencher essa vacuidade com um único significado referencial, e qualquer tentativa de reduzi-la a tal levará a disparates¹²⁴ (1978, p. 8).

Os vazios são a trama invisível que dá liga ao texto, na interação com o leitor: trata-se daquilo que é deixado à imaginação do leitor em vez de ser dito expressamente, além de indicar (sem determinar) que conexões devem ser formadas entre as perspectivas textuais (1978, p. 182-184). Ou seja, o que não está escrito com todas as letras no texto, o não resolvido, o ambíguo e a entrelinha são os espaços que o leitor tem para ideação, e é com essa atividade dele durante a leitura do texto que vai se dar a experiência estética da literatura e, no fim das contas, o sentido. Iser fala até mesmo de como a literatura moderna procura impor obstáculos à construção de consistência narrativa com inconsistências intencionais, voltando a ideação do leitor contra os próprios parâmetros e critérios de juízo estético e, potencialmente, fazendo com que ele ou ela os reavalie (1978, p. 18).

¹²⁴ Traduzido do inglês: “Instead of being able to grasp meaning like an object, the critic is confronted by an empty space. And this emptiness cannot be filled by a single referential meaning, and any attempt to reduce it in this way leads to nonsense”.

Além disso, Iser aponta para as negações [*negations*] no texto como estratégias para envolver o leitor e criticar a realidade. As negações apresentam elementos convencionais retirados do real sob uma luz depreciativa ou incomum, mas sem indicar claramente o porquê dessa modalidade de apresentação. Assim, o leitor é induzido a buscar esse motivo oculto com um ato de ideação – ele mesmo contribui para a sua compreensão (ISER, 1978, p. 167, 214, 225).

Esses vazios e negações são preenchidos pelo leitor, pois abrem conexões entre as perspectivas textuais (o narrador, os personagens, o próprio leitor implícito no texto) à medida em que elas vão sendo reveladas, induzindo-o a coordená-las entre si e descartar o que não mais se encaixa no esquema sempre revisado. O que é descartado, porém, continua em vista, servindo como contraste para as atitudes do leitor quanto àqueles elementos na vida real – orientando-o a se posicionar na vida real com relação ao texto lido. “[A] tarefa do leitor não é simplesmente aceitar, mas montar por si mesmo aquilo que deve ser aceito” (ISER, 1978, p. 97).

4.2 A antropologia literária e “O fictício e o imaginário”

Em seus livros posteriores, Iser começa a se afastar da base estruturalista saussuriana¹²⁵ em direção ao que chama de antropologia literária. Uma disposição básica do ser humano seria a de a um só tempo ser e ter a si mesmo, ou de estar presente para si próprio; Iser defende que só na literatura lhe é plenamente oferecida essa oportunidade (2013, p. 124 e 309).

Em *O fictício e o imaginário* (2013 [1991]), fica mais claro o porquê de Iser ter introduzido a tríade fictício-imaginário-real como substituta para a consagrada dualidade entre real e imaginário. Apesar de tomar de empréstimo alguns elementos da realidade, o fingir (ou fictício) não é dedutível do real – e nem do imaginário, arbitrário e sem forma; o fingir tem forma e finalidade. O ato de fingir realiza uma dupla transgressão: se refere ao real sem se esgotar nessa referência, e traslada o imaginário amorfo a uma configuração; o fictício é “a irrealização do real e a realização do imaginário” (2013, p. 34). Esta transgressão dupla é uma das marcas perenes do fictício (2013, p. 32-37); o fictício é ao mesmo tempo uma constrição do imaginário e uma multiplicação das possibilidades do real. A literatura é uma encenação

¹²⁵ Borba, 2004, p. 137-138. Isso é visível pelo decréscimo de termos como vertical/horizontal, característicos do estruturalismo.

entre fictício, imaginário e real que nos permite reter os produtos da transgressão de limites – e com eles aprender (2013, p. 308).

A realidade conforme filtrada pela mente humana já é uma seleção parcial, pois essa filtragem reduz complexidade e seleciona possibilidades dominantes, desativando outras. Após passar por experiências semelhantes suficientes, nossa mente entrega o que julgou como as possibilidades dominantes (e as negadas ou desativadas) nas mãos do hábito, que “automatiza” (ou “torna inconsciente”) esse aprendizado para poupar capacidade de processamento mental para situações mais inéditas. O texto literário interfere nessa estrutura, pois geralmente toma de elementos do contexto social e literário prevalente, mas sem reproduzir o quadro de referências que estabiliza esse sistema; assim, o texto não consegue (e nem pretende; mas *finge* que vai) reproduzir as “expectativas esperadas” que são fornecidas pelo sistema¹²⁶. Iser diz ainda que o imaginário sempre precisa ser ativado por algo externo – no caso da literatura, por aquilo que ele denomina de fictício ou fingir –, e que não possui intencionalidade própria, apenas aquela que lhe é emprestada por esse parceiro externo (2013, p. 295-296). Essa receptividade do imaginário a intenções externas se manifesta na forma de um jogo, jogo este que não é idêntico às intenções do uso, nem ao imaginário inserido na figura (*Gestalt*). Também não se deve confundir essa designação do imaginário como jogo como seu fundamento ontológico, mas sim como um aspecto parcial pelo qual o imaginário se vê manifesto e pressionado a ter forma. O jogo do texto é colocado como oscilação, deslizamento, que produz atitudes cambiantes de consciência. Sua marca é o transitório (2013, p. 296).

O empréstimo de elementos da realidade e da tradição literária pela ficção é chamado por Iser de seleção: uma das três modalidades dos atos de fingir (2013, p. 34-52). Assim, normas do contexto social e literário antes invisíveis para o leitor, devido à lida cotidiana com as mesmas na realidade, e à habituação que daí decorre, têm a possibilidade de serem percebidas ao serem repetidas fora de seu contexto original na ficção, e, portanto, também questionadas. Isso lembra o estranhamento [*ostranenie*] dos formalistas russos (Viktor

¹²⁶ Iser baseia-se na teoria dos sistemas gerais para esta formulação (1978, p. 70-72). Gregory Bateson apresenta ideias afins: “O inconsciente contém não apenas as questões dolorosas que a consciência prefere não examinar, mas também questões com as quais temos tanta familiaridade que não precisamos examiná-las. O hábito, portanto, é uma grande economia de pensamento consciente.” No original: “The unconscious contains not only the painful matters consciousness prefers to not inspect, but also many matters which are so familiar that we do not need to inspect them. Habit, therefore, is a major economy of conscious thought.” (2000, p. 141). “Um desenho de uma cadeira com a perspectiva de van Gogh afronta as expectativas conscientes e, fracamente, recorda a consciência do que havia sido (inconscientemente) tomado como certo e garantido.” No original: “A drawing of a chair with the perspective of van Gogh affronts the conscious expectations and, dimly, reminds the consciousness of what had been (unconsciously) taken for granted” (2000, p. 135).

SHKLOVSKY, 1917): ao se colocar um cavalo como narrador de uma história, reclamando de chibatadas aplicadas em seu lombo, ou ao empregar vocabulário estranho ao uso cotidiano, seja ele mais popular ou mais rebuscado que a linguagem normal, como respectivamente fizeram os autores Leon Tolstói e Nikolai Leskov, o que é normalmente familiar ao leitor dessas ficções pode lhe parecer estranho – removendo nele o “automatismo da percepção” e provocando, possivelmente, questionamentos sobre as convenções cotidianas a que ele se submete. Não à toa, o próprio Shklovsky é citado por Iser, ainda que com ressalvas, no contexto de sua teoria (ISER, 1978, p. 187).

A seleção é também um ato de duplicação [*doubling*] na ficção, já que ao retirar elementos dos campos de referência extratextuais ela os deforma estrutural e semanticamente, deletando e suplementando partes deles e depois atribuindo diferentes pesos às partes remanescentes. Com esse embaralhamento, constitui-se uma nova forma para o(s) elemento(s) extraído(s), cuja fonte original no entanto permanece presente como contraste para a versão ficcionalizada, impelindo o leitor a buscar a intenção para essa deformação. Além disso, o ato de seleção divide cada campo de referência, pois os elementos escolhidos só conseguem adquirir seu significado através da exclusão de outros. Com o progresso da leitura, a duplicação se torna um processo cada vez mais complexo, porque as alusões e seus contextos originais começam a se desdobrar em relacionamentos cambiantes imprevisíveis tanto em relação a seus contextos originais como àqueles para que foram transplantados, gerando instabilidade semântica agravada pelo fato de que cada contexto, sempre presente, se torna tema quando visto pelo ponto de vista do outro. Com essa oscilação, seus antigos significados se tornam potenciais fontes para novos – desde que haja um receptor para ativar o texto (ISER, 1993, p. 237).

Iser aponta, ainda, duas modalidades do ato de fingir: a combinação e a autoindicação. A combinação “abrange tanto a combinabilidade do significado verbal [...] quanto os esquemas responsáveis pela organização dos personagens e suas ações” (2013, p. 37). Isso inclui neologismos, contrastes entre semântica e sonoridades, e transgressões de espaços semânticos por parte do herói e dos personagens. A combinação cria relacionamentos intratextuais, que se constituem em “fatos a partir da ficção” (*“facts from fiction”*). Esta faticidade não se origina de uma propriedade desses elementos (e portanto não partilha de seu caráter de realidade), mas sim daquilo que eles originam. Cada novo relacionamento apresentado altera a faticidade dos estabelecidos anteriormente, e o que é excluído se matiza na relação realizada, conferindo-lhe um contorno. O realizado e o ausente são apresentados em um “campo de copresença que faz com que as relações realizadas incidam sobre sua

existência de sombras e possibilitem que outras consigam se estabilizar diante delas” (ISER, 2013, p. 38). Assim, o relacionamento faz com que as posições interconectadas transgridam sua posicionalidade, e também com que as relações realizadas transgridam as possibilidades que foram excluídas, permitindo uma oscilação face à relação forma-fundo. A combinação também efetua uma duplicação, porque toda palavra se torna dialógica, todo campo semântico é duplicado; trata-se de um discurso de duas vozes, em que cada coisa dita traz um algo a mais na esteira. O que está presente é duplicado pelo que está ausente, muitas vezes o presente servindo apenas para realçar o ausente, e desta forma ele abre inúmeras conexões internas ao texto (ISER, 1993, p. 238). Em suma,

O ato de seleção produz uma rede de relacionamentos invocando e ao mesmo tempo deformando campos de referência extratextuais, suscitando a qualidade estética, enquanto que o ato de combinação – ao inscrever o ausente no presente – se torna a matriz dessa qualidade estética¹²⁷ (ISER, 1993, p. 238).

Olhando desta forma para a seleção e a combinação segundo Iser, obtemos mais um indício de que, conforme adiantamos na seção 3.2.1, a teoria de Bakhtin (2010) sobre Dostoiévski ter criado o romance dialógico pode ser estendida a outras formas de literatura. As sucessivas projeções e duplicações gestadas durante a leitura de ficção podem tornar cada palavra bivocal, mesmo em romances que Bakhtin não chamaria de “dialógicos”.

No entanto, é o ato de fingir que Iser chama de autoindicação (ou autodesnudamento) que ultrapassa os campos de referência construídos no interior do texto, pois este ato consiste em sinalizar para o leitor que o texto é uma ficção, ou seja, que tem uma ponta no seu exterior. Melhor dizendo, sinaliza não a ficcionalidade, mas o pacto ficcional entre leitor e autor, comprovando o texto não como discurso, mas discurso encenado (ISER, 2013, p. 42). Este pacto ficcional, é claro, variou historicamente. Mas ele sempre sinaliza que o mundo representado não é o mundo real; deve apenas ser entendido *como se fosse*. E com este *como se*, é indicada ao leitor a atitude que ele deve adotar: pôr entre parênteses a atitude natural em relação ao que lhe é oferecido (ISER, 2013, p. 301). Mas isso não significa esquecer nem transcender a atitude natural, que figura como pano de fundo virtualizado ou ‘plano de projeção’ para a atitude artificial. Assim, na medida em que é transgressão, esse autodesnudamento

¹²⁷ Traduzido do inglês: “The act of selection brings about a network of relationships by invoking and simultaneously deforming extratextual fields of reference, thereby giving rise to the aesthetic quality, while the act of combination – by inscribing the absent into the present – becomes the matrix of that aesthetic quality”.

faz com que a atitude natural do receptor seja duplicada pela nova atitude dele exigida, e com que o mundo do texto seja duplicado pelo mundo do qual foi isolado por parêntesis e cujo lado avesso é assim trazido à tona¹²⁸ (2013, p. 239).

O leitor alterna e se divide entre ambas as atitudes, sintetizando uma espécie de realidade virtual ou sonho lúcido com base no texto. E esta realidade virtual – uma transgressão ao real

–, uma vez atualizada pela interação com o leitor, tem a chance de penetrar no mundo real e sobre ele atuar.

Este *como se* aponta para o fato de o mundo representado no texto não ser mimético – ao menos não no sentido tradicional, de imitação da realidade –, mas ao mesmo tempo, não trazer em si mesmo sua determinação, “que deve ser procurada e encontrada apenas em relação com algo outro” (ISER, 2013, p. 46). A função designativa não é suprimida: ela subsiste devido aos materiais retirados do contexto do texto, e que são organizados como um mundo. Mas é algo apenas formal: esse elemento designativo fica subordinado ao remissivo, que aponta para o mundo real, tornando alguns de seus elementos antes naturalizados acessíveis à consideração do ser humano (ISER, 2013, p. 46-52).

Como vimos, através dos diversos atos duplicadores da ficção, o mutuamente exclusivo se faz presente para o ser humano (ISER, 1993, p. 272-277). Afinal, na ficção tudo o que é deixado para trás é carregado como rastro, permanecendo potencialmente uma presença.

A coexistência do mutuamente exclusivo ocasiona uma oscilação dinâmica resultando em uma constante interpenetração de coisas que estão apartadas umas das outras sem que jamais percam sua diferença. A tensão proveniente da tentativa de solucionar essa diferença inerradicável cria um potencial estético que, como fonte de sentido, não tem nem nunca pode ter igual [...] o componente ficcional torna a obra de arte possível¹²⁹ (ISER, 1993, p. 272).

Recapitulando brevemente, dissemos em 3.2.1 – com Bakhtin –, e agora repetimos com Iser – que a ficção tem a capacidade de pesquisa e produção de nuances, e até de contradições vivas e produtivas; e que a literatura é uma forma de pensar que não necessariamente exclui o terceiro termo, resistindo à determinação conceitual, porém,

¹²⁸ Traduzido do inglês: “[...] causes the recipient’s natural attitude to be doubled by the new attitude demanded of him, and the world of the text to be doubled by the world from which it has been bracketed off and whose reverse side is thus brought to the fore”.

¹²⁹ Traduzido do inglês: “The coexistence of the mutually exclusive gives rise to a dynamic oscillation resulting in a constant interpenetration of things that are set off from one another without ever losing their difference. The tension ensuing from the attempt to resolve this ineradicable difference creates an aesthetic potential that, as a source of meaning, can never have a substitute. [...] the fictional component makes the work of art possible”.

paradoxal e adequadamente, sem que tenha isto por seu intuito deliberado, pois ter este intuito implicaria em engessamento dela mesma em conceito, e também de seu conteúdo. Os jogos eletrônicos também são ficção; sendo assim, também eles possibilitam a “coexistência do mutuamente exclusivo” e as duplicações ficcionais previstas por Iser. Defendemos, além disso, que os jogos eletrônicos possibilitam ainda outras modalidades de duplicação ficcional, que detalharemos nos capítulos seguintes.

5 NEXOS ENTRE A TEORIA DA RECEPÇÃO E OS JOGOS ELETRÔNICOS

Vejamos, agora, alguns dos possíveis nexos entre a teoria iseriana e jogos eletrônicos que, até onde sabemos, ainda carecem de ser explorados.

Tal como Iser trabalhou com literatura enquanto fenômeno, o foco da bibliografia deste trabalho no jogo eletrônico enquanto processo (e representação de processos com processos) com Ian Bogost, Janet Murray e Espen Aarseth, entre muitos outros, permite uma troca teórica fluente e copiosa. Notamos além disso que, ao elucidar sua teoria, o próprio Iser toma como exemplos referências e teorias de outros autores sobre obras de artes plásticas – Ernst Gombrich e seus esquemas perceptuais corrigíveis –, televisão – Umberto Eco sobre transmissões ao vivo e expectativas do público – e cinema – Kracauer sobre como trailers de filmes provocam a imaginação do espectador pelos cortes e interrupções, o que Iser considera ser feito à maneira de um folhetim (ISER, 1978, p. 90, 125 e 192, respectivamente). Tomamos isso como indício de que a porta está aberta para tratarmos de obras audiovisuais, como é o caso dos videogames, com as devidas adaptações.

Também é possível traçar um paralelo entre a visão do autor versus a do interator nos jogos eletrônicos, conforme apresentada no esquema MDA (HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2004) e na Figura 1 deste trabalho, e a diferenciação entre polo estético e polo artístico traçada por Iser em *The Act of Reading* (1978). “O polo artístico é o texto do autor e o estético é a realização concretizada pelo leitor. Em vista desta polaridade, está claro que a obra em si não pode ser idêntica ao texto nem à concretização, mas deve estar situada em algum lugar entre os dois”¹³⁰ (ISER, 1978, p. 21). De forma similar, a superfície do jogo eletrônico (ver Figura 2) e a experiência estética suscitada pela experiência de se jogar uma partida estão em algum lugar entre os dois polos: o de autor e o de jogador. O que é chamado de “dinâmica” no esquema MDA seria uma espécie de meio-termo, sem no entanto se confundir, do ponto de vista teórico, com o efeito (ou experiência estética); não é coincidência que Iser chama o sentido do texto literário de “um acontecimento dinâmico” [*a dynamic happening*] (ISER, 1978, p. 22). A “dinâmica” do esquema MDA seria o acontecimento [*happening*] do jogo, a partida enquanto ela é jogada, os processos ativados pela interação jogador-jogo.

¹³⁰ No original em inglês: “The artistic pole is the author’s text and the aesthetic pole is the realization accomplished by the reader. In view of this polarity, it is clear that the work itself cannot be identical with the text or with the concretization, but must be situated somewhere between the two”.

Lembramos que, de acordo com o esquema MDA (HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2004) e a Figura 1, o conhecimento que o autor (designer) tem do jogo se dá de forma diferente do conhecimento do jogador – o autor primeiro conhece as mecânicas subjacentes ao jogo, e só depois de implementá-las e rodar o código conhece seu funcionamento (as dinâmicas) e interação com os demais processos, elementos audiovisuais, linguagem e convenções, que juntos constituem uma experiência estética, que o autor procura então aperfeiçoar retornando ao nível das mecânicas até ela estar satisfatória para seus padrões; de forma oposta, o jogador primeiro conhece a estética do jogo, depois as dinâmicas, e por fim compreende as mecânicas que o governam, normalmente em um nível bem menor do que o autor. Assim, é importante notar que, no videogame, a experiência que o interator tem dos textos, imagens, processos e sons oferecidos é coordenada por decisões autorais codificadas em linguagem de programação – as mecânicas, ou o conjunto dos processos e dos dados (WARDROP-FRUIIN, 2009, p. 12). Estas decisões e suas implicações podem ou não ser notadas pelo jogador, mas, de qualquer modo, após aprender os comandos de controle e conquistar a dificuldade extranoemática inicial, ele vai se empenhar em entender os desafios do mundo do jogo para melhor enfrentá-los. Dizendo de outra forma, ele vai *inferir* as regras do comportamento do jogo a partir de sua interação. Lembremos que Aristóteles (2011b, p. 97 [1371a24-1371b12]) disse que, como o aprendizado é um prazer, tudo que o imita também o é, como pinturas e esculturas; mas o verdadeiro prazer da contemplação dessa imitação está na “inferência pessoal” [*sullogismos*] e no “julgamento” que o espectador faz sobre o objeto.

Outro aspecto a ser notado no vínculo de Iser com jogos eletrônicos é que a diferença entre atitude lúdica (ou ludicidade) e o jogo (no sentido de “*game*”, experiência estruturada por regras¹³¹) lembra a diferença entre imaginário e fictício postulada por Iser (2013, p. 34) – como componentes de uma tríade interrelacionada ao real. Ou seja, cada jogo (especialmente o eletrônico) é uma proposta estruturada de experiência de/na ludicidade que toma de elementos do real sem nele se esgotar ou ter sua referência, assim como para Iser o fictício é uma proposta estruturada de experiência do/no imaginário que toma de elementos do real sem

¹³¹ Roger Caillois (1990, p. 32-33) traça uma distinção parecida entre dois polos quase antagônicos nos jogos – *paidia* e *ludus*: “Numa extremidade, reina, quase absolutamente, um princípio comum de diversão, turbulência, improviso e despreocupada expansão, através do qual se manifesta uma certa fantasia contida que se pode designar por *paidia*. Na extremidade oposta, essa exuberância alegre e impensada é praticamente absorvida, ou pelo menos disciplinada, por uma tendência complementar, contrária nalguns pontos, ainda que não em todos, à sua natureza anárquica e caprichosa: uma necessidade crescente de se subordinar a regras convencionais, imperiosas e incômodas, de cada vez mais a contrariar criando-lhe incessantes obstáculos com o propósito de lhe dificultar a consecução do objectivo desejado. Este torna-se, assim, perfeitamente inútil, uma vez que exige um número sempre crescente de tentativas, de persistência, de habilidade ou de artifício. Designo por *ludus* esta segunda componente”.

nele se esgotar ou ter sua referência. Além disso, tal como o imaginário (ISER, 1993, p. 277), o lúdico se mostra muito difícil de definir, como vimos no capítulo 2, com Caillois e Huizinga.

Anteriormente definimos regra como “estruturações do jogo eletrônico previstas na mecânica e desdobradas nas dinâmicas como processos”. Pode ser útil, neste ponto, definirmos subtipos de regra: constrições, capacidades e convenções. Constrições são tudo aquilo que é vedado ao jogador dentro do mundo do jogo eletrônico, como, em geral, atravessar paredes sólidas, ou disparar uma arma sem ter a munição apropriada. As capacidades são as habilidades permitidas ao jogador na obra, configuradas de forma autoral: são o oposto das constrições; por exemplo, a capacidade de voar ou pular de uma certa maneira. As convenções do jogo são as formas de representação, frequentemente icônicas¹³², que mobilizam os sentidos e o intelecto do jogador – por exemplo, da “quantidade de vida” de um personagem na forma visual de barra contínua ou em unidades discretas; ou, dentro do jogo, a medida do interesse do público por um discurso na forma audível de palmas e vivas. Assim, as convenções que definimos podem ser procedurais, audiovisuais, linguísticas ou uma combinação entre elas. Lembramos que os jogos conseguem representar também processos em forma de processos, de forma que a lógica de um funcionamento também é representável em um jogo na forma da lógica de um funcionamento. Em um jogo de plataforma como *Super Mario Bros* (MIYAMOTO, 1985), é convencionado, por exemplo, que há uma “gravidade” simulada, resultando num certo “peso” e altura de pulo para o personagem jogável, e estas são capacidades; é convencionado que o personagem jogável pode pular, e mudar de direção no meio do pulo, e que correr da esquerda para a direita da tela geralmente, mas não sempre, significará um avanço em direção ao final. O jogador não pode quebrar os blocos acima de sua cabeça, *exceto* quando consumir um determinado item, o Super Cogumelo – e isto é uma constrição. Tudo isto é inscrito pelo autor em forma de mecânica e experimentado pelo jogador em forma de dinâmica. Reparemos, ainda, que as convenções de representação, quando usadas repetidas vezes por diversos jogos de sucesso (tais como o citado *Super Mario Bros*), convertem-se em figuras procedurais¹³³ – afins às figuras de linguagem –, especialmente dos jogos que se afiliam deliberadamente a um gênero.

¹³² Afim ao conceito de “primitives”, os blocos de construção básicos dos videogames, em Janet Murray (2000, p. 192). Também relacionado ao conceito de “unit operations” [operações unitárias], representações com grande grau de compressão em videogames, de Ian Bogost (2007, p. 7-8, 13).

¹³³ Conceito de Bogost em *Persuasive Games* (2007, p. 12-13): figuras procedurais “são estratégias para criação autoral de operações unitárias para partes especialmente salientes de muitos sistemas procedurais”. No original: “[procedural figures] are strategies for authoring unit operations for particularly salient parts of many procedural systems”.

Um exemplo de convenção é a barra de vida. Assim, tal como figuras de linguagem tradicionais, essas figuras procedurais podem se converter em fonte de *imitatio*, *inventio*, subversão e/ou paródia não só por parte de jogos posteriores como também por outras formas de ficção.

Os processos, portanto, são as formas pelas quais as regras (convenções, capacidades e constrações) ficcionais se exprimem no jogo, além do audiovisual e da linguagem escrita. As convenções, capacidades e constrações do jogo são apreendidas pela projeção mútua entre mensagens procedurais, audiovisuais e linguísticas, além da interação performática e lúdica do jogador com todas as anteriores. Uma vez definido isto, o vínculo com a teoria de Iser está bem à vista. Como são ficcionalizadas (através de seleção, combinação e autodesnudamento), essas convenções lúdicas procedurais podem ser hierarquizadas de alguma forma, que pode ou não diferir muito das convenções e hierarquias de valores da vida real. Um exemplo: o personagem controlado pelo jogador pode ter que pagar um valor mais alto na moeda corrente do jogo para adquirir roupas melhores que melhorem suas habilidades, e matar monstros inimigos pode render um espólio em dinheiro; essas convenções instituem o dinheiro do jogo como algo importante e favorável, do qual é bom se abastecer. Em outro jogo hipotético, o dinheiro e as roupas podem existir mas sem efetuar qualquer melhora no personagem, com este sofrendo melhorias em suas habilidades apenas ao derrotar monstros ou encontrar itens poderosos escondidos dentro do jogo; nesse caso, a coragem, a sorte, a habilidade de batalha, a estratégia e a exploração cuidadosa do ambiente estão sendo instituídas como valores positivos no jogo, e o dinheiro e as roupas como nulos ou insignificantes. Nunca é demais reforçar como a vida real e seus sistemas históricos, tal e qual o capitalismo e a sociedade humana, também contêm e executam suas próprias constrações físicas (não se pode atravessar paredes) e morais (não se deve roubar, sob pena de ser preso), convenções (o dinheiro; ter que usar roupas em público) e capacidades (poder gastar esse dinheiro em roupas). Esses sistemas atravessam e são atravessados por essas convenções (como no ato de usar dinheiro para comprar roupas e, desta forma, ser capaz de andar em público – mas nunca atravessar paredes, pois fisicamente impossível). Deixemos de lado por um instante a representação audiovisual e escrita para focarmos nos processos. Durante a partida do jogo, no momento em que o jogador está usando a obra e sua superfície se alterando de acordo, o que é permitido (capacidades) se sobrepõe ao que é proibido (constrações) para gerar a experiência estética lúdica, num processo similar ao do ponto de vista nômade percorrendo o texto e efetuando a sobreposição das perspectivas textuais, conforme teorizado por Iser (1978, p. 35, 108-109, 115-116), mas num contexto lúdico. Assim, essas perspectivas lúdicas procedurais, presentes na dinâmica do

jogo sem se igualarem a ela, permitem ao jogador enxergar de onde vem a diretriz para ela estar se desdobrando desta forma (de que mecânica ela provém), enxergando, portanto, o que chamamos de *regra* e projetando como lidar com ela para usufruir do jogo de forma mais eficiente e divertida. Isso não deve ser confundido com enxergar a *motivação precisa* para as coisas acontecerem assim nessa obra em particular, ou seja: ainda resta um vazio de sentido a ser preenchido pelo interator, como na literatura. Mas o espaço entre sofrer a ação da regra e inferir a regra é algo que não existe na literatura: seria um *vazio procedural*. Noutro paralelo com a teoria da recepção, uma *negação procedural* seria a negação de uma norma da vida real (como a importância do dinheiro, ou mesmo da acumulação) através dos processos do jogo, sem explicitar o porquê.

Como se percebe, o pacto ficcional proposto no jogo eletrônico inclui uma interpretação/investigação constante e contínua do mundo do jogo, segundo figuras procedurais já estabelecidas por outros jogos, mas podendo muito bem desafiá-los e modificá-los; a realização de constantes ações com o intuito de testar as regras vigentes nesse mundo, especialmente no começo; e a autocorreção de inferências incorretas ou inexatas a respeito das convenções, capacidades e restrições em vista de cada nova experiência desfrutada. É como tatear no escuro, porém aprendendo a enxergar mais a cada passo. O jogador apto já está acostumado a usar mais do que seus dedos, olhos e ouvidos para jogar; precisa usar sua capacidade de interpretar acontecimentos e sobrepor perspectivas lúdicas que se sucedem encadeadamente, ou seja, sua inteligência e imaginação lógico-espaciais e empíricas, para formular hipóteses sobre o funcionamento daquele mundo, provocando acontecimentos ficcionais com que desprezará, confirmará ou refinará tais hipóteses. Ou seja: precisa saber “ler” qual foi o espaço prefigurado para seu próprio papel na ficção, para atuar a partir daí¹³⁴. Dependendo do tipo de jogo eletrônico, terá também que treinar e prestar atenção em sua resposta muscular e reações oculares, aumentando sua velocidade de resposta e destreza sob a pressão do tempo e das circunstâncias particulares da partida. O jogador *sabe* que precisa fazer coisas com as capacidades e sob as restrições daquele mundo que avancem sua experiência do mundo do jogo. E ele sabe isso devido a seu *repertório* de experiências com outros jogos; se não sabe, é preciso aprender. Está aí mais uma similaridade da experiência do jogo eletrônico com a fruição de literatura segundo Iser – ser altamente dependente do repertório de usufruto de obras ficcionais e de vida já adquirido anteriormente (ISER, 1978, p. 68-70), além do aceite do pacto ficcional, que Iser prefere qualificar como a disposição do

¹³⁴ Wolfgang Iser fala do espaço reservado para o leitor no romance tradicional em 1978, p. 33-38.

leitor em aceitar o papel de leitor implícito delimitado pelo texto (ISER, 2013, p. 42 e BORBA, 2004, p. 145).

Figura 12 – Jogo eletrônico *Tetris* (PAJITNOV, 1985).



Fonte: PAJITNOV, 1985. Captura de tela da autora.

Jogos eletrônicos também propõem seus próprios contratos ficcionais. Um exemplo: no jogo *Tetris* (PAJITNOV, 1985), o pacto ficcional proposto ao interator (além do óbvio “ganhar o jogo”) é assumir o controle e a organização de blocos – grupos de 4 quadrados interconectados em diferentes configurações, chamados de “tetraminós” – que caem, lentamente, um por vez, até chegarem à base de um campo retangular. O interator deve girá-los e encaixá-los uns nos outros de maneira a completar linhas horizontais de dez blocos, que, uma vez preenchidas, somem da tela, aumentando sua pontuação total. É satisfatório fechar linhas e vê-las sumirem, especialmente muitas de uma vez, ou de forma a deixar o campo todo limpo, coisa que o jogador experiente logo domina, e algumas versões do jogo premiam com pontuação extra. A premissa aparentemente simples e agradável se complica pelo mau empilhamento dos blocos, bloqueando o acesso às linhas de baixo; isto se dá seja por inépcia do jogador, seja por malícia do jogo (programada pelo autor) em mandar blocos inadequados para o encaixe nos anteriores, ou muitos seguidos do mesmo tipo, e ainda pelo progressivo aumento da velocidade com que vão caindo os blocos. Ou seja, surge um diálogo entre as ações do jogador e as do computador que está gerando o jogo com base no código programado pelo autor – diálogo este cujo resultado não é totalmente atribuível a nenhuma das partes, o dito comportamento emergente que existe tanto na interatividade no sentido de

Iser como na lúdica. O jogo termina – é perdido – quando um bloco toca o topo da tela lotada de restos de blocos anteriores. Quanto mais a pilha de blocos se aproxima do topo, portanto, maior vão ser a pressão e o suspense sentidos pelo jogador envolvido, que aceitou o pacto lúdico e encarna a ideia da organização destes blocos, com mais ou menos destreza. (Eis aí o conflito desta ficção.) O jogador deve tentar diminuir o tamanho da pilha fechando novas linhas horizontais — de preferência rapidamente e várias de uma vez, num momento em que as peças já estão caindo numa velocidade maior do que no começo! É possível “virar o jogo” nesse momento crítico, mas isso demanda muita concentração e esforço físico em conjunto com a máquina – esforço extranoemático, no vocabulário de Aarseth (1997). Uma estratégia para se jogar *Tetris* é olhar de relance a “próxima peça” a cair, mostrada no canto superior direito da tela; girar rapidamente a peça que aparece caindo do topo; conferir o melhor lugar para que ela caia (ou o menos pior); fazê-la cair no lugar pretendido enquanto já confere de relance a próxima peça que virá; tudo isso enquanto lida com possíveis imprevistos, como errar a posição ou o giro da peça. Como este jogador é humano, seu nervosismo pode ocasionar erros de posicionamento e giro dos blocos, a perda da partida e muita frustração – ou vontade de tentar de novo, e desta vez superar o desafio. Desta vez, o jogador tentará também controlar seu estado mental, ou seja, suas emoções geradas pela aceitação do pacto ficcional, que o prejudicaram da última vez. Como em muitos jogos, em *Tetris* o encantamento e o alvoroço interno suscitados pela boa experiência estética proporcionada pelas mecânicas têm de ser balanceados com concentração e frieza para o trato extranoemático se o jogador quiser avançar no jogo, ganhar, bater recordes, ver o final – porém, se o jogo é bom, cada partida perdida não é sentida como tempo e esforço perdido, mas sim como um aprendizado e uma emoção. Isso nos parece similar ao prazer da inferência no espectador de uma bela imitação apontado já em Aristóteles (2011b, p. 97 [1371b5-13]).

Espen Aarseth (2003, p. 774) aponta para este diferente significado da morte em jogos eletrônicos com relação à morte em ficção tradicional e na vida real. No jogo, em vez de significar um desfecho [*closure*], morrer implica em recomeço, em uma espécie de reencarnação em que se ficou mais sábio do que na última vida:

Este fenômeno [a morte] é o que mais explicita a diferença entre personagem principal, narratário e usuário. O personagem principal está simplesmente morto, apagado, e precisa começar de novo. Por outro lado, ao narratário conta-se explicitamente o que aconteceu, geralmente de maneira sarcástica, e ele recebe a chance de começar do zero. O usuário, ciente disso de forma vedada ao narratário, aprende com seus erros e lhe é facultado jogar um jogo diferente (2003, p. 774)¹³⁵.

¹³⁵ No original: “This phenomenon most clearly establishes the difference between main character, narratee, and user. The main character is simply dead, erased, and must begin again. The narratee, on the other hand, is explicitly told what happened, usually in a sarcastic manner, and offered the chance to start anew. The

Embora existam quadrados e tetraminós no mundo real, é difícil imaginar um paralelo mimético tradicional (ou seja, na realidade) para as mecânicas da ficção de *Tetris*. Talvez uma fábrica, mas não uma linha de montagem fordista, pois o jogo requer pensamento lógico-matemático e criativo, além de aprendizagem e autocontrole físico e mental; e não apenas habilidade manual e rapidez (SZITA; LÖRINCZ, 2006, p. 2396). Tratando de sistemas como o *Game of Life*, de John Conway (1970), Espen Aarseth trata dessa falta de referente no mundo real de alguns jogos:

Tais sistemas não são modelos nem representações de outras coisas e sim entidades em evolução, auto-organizadoras, cujo comportamento não pode ser descrito como produção de signos de um programador humano. Seria errado classificá-los como simulações (modelos dinâmicos que imitam alguns aspectos de um processo complexo), já que não é preciso haver qualquer fenômeno externo que possamos alegar que estejam simulando.¹³⁶ (AARSETH, 1997, p. 30).

Tetris é uma experiência ficcional estruturada – ou seja, a performance do jogador não é livre, mas ficcionalmente moldada pelos autores (nas mecânicas expressas nas dinâmicas), que dão uma série de capacidades ao jogador, mas também lhe fazem uma série de restrições. Por exemplo, os autores restringem a probabilidade de uma peça específica aparecer a seguir, e quando o jogador erra ou deixa de cumprir certos requisitos, isso também lhe restringe as possibilidades. O jogador não pode mexer nos blocos uma vez que eles tenham caído e se instalado sobre outros; é livre apenas para formar novas linhas com os novos blocos que caem, desfazendo a desordem de cima para baixo. O que é permitido (capacidades) se sobrepõe ao que é proibido (restrição), permitindo que o jogador enxergue o processo subjacente, costumeiramente chamado de “regras”. Em boa medida, as dificuldades e emoções do jogo *Tetris* são resultado da interação jogador-obra, um comportamento emergente; no entanto, conforme relatamos, essas dificuldades também podem ser reduzidas ou superadas pela interação jogador-obra: com o tempo e a prática, o interator aprende a disciplinar suas emoções de forma a durar cada vez mais no jogo – após perder certo número de vezes. Trata-se, a nosso ver, de uma experiência estética lúdica, quase análoga à performática, teorizada por Iser. No que diz respeito à experiência estética lúdica, o interator terá apenas mais possibilidades de sucesso/insucesso se desdobrando a cada momento, uma se projetando sobre a outra, conforme a obra é composta em sua correnteza.

user, aware of all this in a way denied to the narratee, learns from the mistakes and previous experience and is able to play a different game”.

¹³⁶ No original: “These systems are not models or representations of something else but, rather, evolving, self-organizing entities whose behavior cannot be described as the sign production of a human programmer. It would be wrong to classify them as simulations (dynamic models that mimic some aspects of a complex process), since there does not have to be any external phenomenon they can be said to simulate.”

5.1 Os atos de fala de Austin adaptados à literatura vs. aos jogos eletrônicos

Outro vínculo interessante a ser investigado é o da teoria dos atos de fala, na interpretação de John Austin (1975), uma das bases da teoria da recepção, com a representação de processos na forma de processos caracterizada por Ian Bogost (2007). Se Austin nos diz que existem declarações linguísticas performativas, e estas têm chances de sucesso ou insucesso, é porque elas se baseiam em convenções, rituais e procedimentos intersubjetivos – conhecidos tanto pelo falante como por seu interlocutor (1975, p. 19-20). Isso é que ajuda a coibir indeterminações mútuas durante essa interação e a conduzir ao sucesso da afirmação verbal. Iser nos revelou como a linguagem literária se baseia nesse funcionamento “normal” da linguagem, descolando-se dele e servindo como guia para descortinar ao leitor um novo panorama guiado também por sua imaginação durante a interação com as estruturas do texto (1978, p. 61). O jogo eletrônico, que para Bogost (2007, p. 9-10) é a primeira forma de arte capaz de representar processos com processos (e não com linguagem), está cheio de convenções internas que ou lembram processos da vida real, ou são totalmente ficcionais ou, ainda, uma combinação entre os dois, sem procurar representar qualquer convenção ou processo real.

Entre os processos semelhantes aos da vida real comumente presentes em jogos eletrônicos constam diálogos entre personagens, uma interlocução ficcionalizada que muitas vezes consiste em descobrir o que o outro quer, receber dele ou ceder-lhe um determinado objeto, e, com isso, liberar uma função do jogo, uma fala, ou avançar na história; e a luta pela sobrevivência, codificada, por exemplo, na forma de uma barra de vida e processos voluntários ou involuntários associados a ela, entre eles: preservar seu estado (como explorar e reconhecer o terreno com cuidado e furtividade), perder parte do seu preenchimento (como lutas, quedas ou venenos) e recuperá-lo (como poções ou kits de primeiros-socorros), fazê-la aumentar de capacidade (obter mais força para o personagem através de treino, experiência ou poções).

Há jogos onde a semelhança entre as convenções internas e as da vida real não é nada imediata, como no já citado *Tetris* (PAJITNOV, 1985), onde não existem sequer personagens, apenas conjuntos de quadrados que caem do alto da tela e o jogador deve gerir e organizar. Em jogos do gênero RPG, como *The Witcher III: Wild Hunt* (2015), uma das figuras procedurais é a existência, dentro do mundo ficcional, de monstros folclóricos ou mitológicos

(como dragões e *trolls*), que têm movimento próprio controlado pelo código do jogo e podem ser derrotados com saberes e métodos específicos; além disso, existem feitiços, poções mágicas e alquimia, que no jogo têm suas próprias regras internas de funcionamento e, “de fato”, no mundo empírico lúdico, dão resultado. Ou seja, ao contrário da vida real, no jogo seres mitológicos e magia existem e são efetivas, mas de forma diferente de sua presença amorfa no imaginário ou na ludicidade, têm seu funcionamento estruturado por processos e representado por convenções, que o jogo apresenta e que o jogador precisa aceitar, aprender e dominar se quiser avançar em sua experiência ficcional procedural.

É preciso fazer um aparte para qualificar nosso recurso à teoria dos atos de fala de Austin e a sua adaptação posterior por Iser para falar de jogos eletrônicos. Ora, no jogo eletrônico é permitido ao jogador, na pele de um personagem em um mundo empírico ficcional do qual não conhece as convenções, simplesmente realizar atos com validade no tecido ficcional – não apenas atos de fala ou discursivos. Aliás, até os atos de fala entre interlocutores presentes nessa ficção têm um certo “contexto” empírico (diferindo da situação na experiência literária enunciada por Iser, mas também dos da teoria original de Laing): um autor humano é quem planeja as falas dos personagens não jogáveis, e os objetivos e contextos dos personagens controlados pelo(s) jogador(es) estão imbricados nos da ficção. Assim, a tentativa de preencher este *no-thing* entre interlocutores num jogo onde pelo menos um deles tem falas pré-programadas ou controladas por outro ser humano redundaria em algo não previsto nem na teoria de Iser, nem na de Laing (LAING, 1974, p. 30-34 e ISER, 1978, p. 165-166): tentaríamos saber que intenções e projeções sobre o personagem que controlamos estão codificadas nas atitudes e falas do personagem controlado pelo autor (ou por outro jogador) – e ele, é claro, simularia estar fazendo o mesmo sobre nós (se for pré-programado) ou realmente o faria (caso controlado por um interlocutor humano real). A ficção entraria no meio – ou, melhor dizendo, as tentativas de preencher o *no-thing* entre os interlocutores humanos reais ficariam mescladas com as tentativas de preencher o *no-thing* ficcional entre os personagens do jogo. Seja unilateral ou multilateral, essa tentativa de indução sobre a imagem que o outro faz de nós por meio do contexto ficaria duplamente duplicada, pois haveria dois de nós – o personagem e o jogador – e dois deles – o outro personagem e o outro jogador (ou autor que o pré-programou). Esse *no-thing* envolvendo personagens fictícios e seres humanos que os controlam seria algo exclusivo de ficções procedurais com interlocutores e mundos empíricos simulados, casos não estudados por Iser, nem por Laing. Ele nos faz recordar, porém, do célebre teste de Turing (ou “jogo de imitação”). Wardrip-Fruin nos explica no que consiste isso (2009, p. 84-86): o cientista da computação Alan Turing propôs, em 1950, um

teste em que um ser humano (o interrogador) conversaria com um homem “A” e uma mulher “B” à distância, via teletipo, tentando descobrir qual dos dois é uma mulher – “A” tentaria enganar o interrogador, mentindo sobre seu gênero. Depois, Turing pergunta o que aconteceria caso substituíssemos “A” por um computador: como o interrogador se sairia com relação ao jogo original? São questões propostas em substituição à pergunta sobre se máquinas podem pensar. Wardrip-Fruin menciona esse teste no contexto do termo “efeito Eliza” (2009, p. 23-36), que descreve a tendência a humanos acreditarem na ilusão de que a máquina/ algoritmo ou está de fato pensando, ou que é mais inteligente do que realmente é. O nome se baseia numa obra de ficção procedural, *Eliza/Doctor*, em que o algoritmo age como um psicoterapeuta clássico, rebatendo as perguntas do seu interlocutor humano com provocações contendo elementos do que ele mencionou previamente. Com um pouco de sorte, era possível produzir longas conversas entre ser humano e máquina que de fato faziam algum sentido e talvez até mesmo tivessem algum potencial terapêutico, como o exemplo dado por Wardrip-Fruin (2009, p. 25-27). É mais uma prova de que o ser humano de fato tende a querer preencher esse *no-thing* em relação ao outro, chegando a acreditar numa ilusão ficcional que sabe não poder ser real, pelo menos enquanto dura a interação. A presença da máquina nesse contexto torna esse *no-thing* ciborgue, nos termos de Haraway (1991, p. 149, 174-177).

A existência e o comportamento do mundo ficcional do jogo, assim como a realização de atos com validade empírica e efeitos verificáveis nesse mundo, são possibilitados por declarações escritas num código em uma linguagem artificial, criada pelo homem – uma linguagem de programação. Tudo neste mundo tem comportamentos possibilitados e constrictos, embora não determinados, por uma (ou mais) linguagem(ns) cuja sintaxe é diferente da sintaxe da linguagem humana, voltada para facilitar a comunicação entre humanos e máquinas (WARDRIP-FRUIN, 2009, p. 232-233). O jogador humano, no entanto, geralmente não tem acesso a esse código, apenas à interface por ele proporcionada – o mundo ficcional do jogo e os atos que ele possibilita e formata. É através dessa interface e seus processos – a correnteza ficcional – que o interator tem a oportunidade de conhecer as convenções vigentes nesse mundo, de forma que precisa primeiramente interrogar este mundo com atos, descobrindo aos poucos se os “fatos ficcionais” correspondem a sua hipótese sobre eles, e em que medida. Algumas vezes estes atos interrogativos serão atos discursivos, outras, devido ao modo de representação único dos jogos eletrônicos – de processos na forma de processos –, serão simplesmente atos, atos na ficção. A fundamentação destas convenções no nível das mecânicas, no entanto, será justamente uma forma de linguagem, que, por ser opaca ao interator, sugere e estimula atos de preenchimento desse *no-thing*.

Qual a diferença, deste ponto de vista, entre a ficção procedural e a não procedural? Já citamos a presença de “contexto” ao redor de um ato de fala no mundo empírico ficcional num videogame, produzindo a duplicação ficcional de nós e do outro. Além disso, a reinterpretação de Iser da teoria dos atos de fala de Austin considera que o leitor está tratando o livro como a um interlocutor, tentando, portanto, preencher o *no-thing* entre eles. Num livro linear, uma ficção não procedural, o leitor pode (e deve) complementar os vazios e negações do texto com sua imaginação; ou mesmo criar em sua mente versões alternativas que contrariam o que está escrito na página. Mas o livro sempre terá o mesmo teor, e não pode modificar sua própria superfície em resposta a atos específicos do leitor. O videogame pode.

O videogame, portanto, é um interlocutor que responde ao seu locutor, pois o loop de feedback afeta o contexto entre homem e máquina (a correnteza ficcional gerada pelos dois interlocutores). Ele não responde, no entanto, apenas através de linguagem, mas principalmente com atos empíricos dentro da correnteza ficcional. Sugerimos que essa presença de contexto vivo e mutante, ainda que com presença de muitos elementos de linguagem ou representação audiovisual, torna possível considerar que o participante humano da interação aprende pela prática¹³⁷ – em muitos casos, passando ao largo do manejo imediato da linguagem. A linguagem ainda permanece como sombra, como o molde que gera e rege as constrições, as capacidades e os processos em jogo; também há lampejos dela no raciocínio lógico do ser humano, que, como dissemos, é altamente requisitado.

Queremos sugerir aqui, portanto, uma adaptação dos atos de fala que lide com atos que impactam no tecido ficcional lúdico, formando um loop de feedback cujo impulso (inicial e subsequente) advém do preenchimento desse *no-thing* num contexto ficcional. É uma adaptação que está entre Austin e Iser.

Para esclarecer a ideia, tomemos um exemplo: o lançamento de um feitiço em contextos ficcionais. Se dentro do livro um personagem lançar um feitiço, e o resultado/efeito do feitiço for ambíguo, o leitor ficará procurando confirmações e indícios de que o feitiço funcionou ou não funcionou, que nem sempre lhe serão oferecidos; o leitor também é livre para especular sobre qual a lógica do funcionamento do feitiço, e se existe uma, ou se o autor não chegou a esse grau de elaboração ficcional, preferindo deixá-lo como vazio para o leitor; isso vai estimular sua imaginação dentro da estrutura da ficção, levando à experiência estética. Agora, daremos dois exemplos de ficção procedural: um com corpos e outro com um jogador interagindo com um jogo eletrônico. Durante uma brincadeira, uma criança pode “lançar um

¹³⁷ Assinale-se que certos jogos eletrônicos já possuem algoritmos voltados para aprender o comportamento de seu jogador e (cor)responder a ele (MILLINGTON, 2006, p. 563-567).

feitiço” na outra e esta outra, “aceitando a convenção”, ficar “congelada” no lugar – ou, não aceitando a convenção, continuar correndo e dizer que “o feitiço não a acertou”. Ou seja, na brincadeira (dominada pela *paidia* de Caillois), menos estruturada que um jogo eletrônico e tendo lugar entre dois interlocutores humanos com atos de fala de valor ficcional, o sucesso ou fracasso do feitiço ficcional depende de o interlocutor primeiro reconhecer, depois aceitar ou recusar a convenção em jogo. Num jogo eletrônico, o jogador precisa primeiro descobrir que neste mundo existe um feitiço congelante (como fato ficcional), depois descobrir como lançá-lo, angariando o material, experiência e poder necessários, conforme os ditames desse mundo simulado, e por fim pode tentar lançar um feitiço congelante; no entanto, ainda resta uma incerteza: o raio acertará seu alvo ou passará ao largo dele. E, acertando-o, o congelará ou não? Essa exploração do jogo passa por testar hipóteses (“Existem feitiços no jogo? Dentre estes, existem feitiços congelantes?”) em termos de verdadeiro ou falso que, uma vez comprovadas, se constituem em tentativas integradas a objetivos subordinados a objetivos maiores (aprender o feitiço, lançá-lo contra inimigos, acertar neles, derrotá-los, e assim cumprir determinada missão), muitos deles diretamente qualificáveis em termos de sucesso ou insucesso, mas nem sempre. Em vez de falas, o que há são atos – e nisso consistirá nossa adaptação. As hipóteses do jogador sobre o funcionamento do jogo que sobreviverem ao teste do falso e verdadeiro – lembrando os atos locucionários de Austin, pois têm sentido e referência naquele mundo ficcional – integrarão tentativas de uso que podem ter sucesso ou insucesso – lembrando agora os atos ilocucionários, com sua intencionalidade – e por fim, terão efeitos, às vezes imprevistos, na maioria das vezes diretamente verificáveis nesse mundo simulado – lembrando os atos perlocucionários de Austin (1975, p. 109-111 e 148-164). Assim, o jogo eletrônico se configura como um interlocutor que, ao menos em parte, impõe suas próprias “convenções aceitas” ao interator, diferentes das reais, configurando-se assim uma contingência assimétrica entre jogo e jogador (ISER, 1978, p. 163-164), pelo menos no início da interação. Porém, assim como no jogo do texto da ficção escrita, dentro do jogo eletrônico há, na verdade, vários jogos sendo jogados ao mesmo tempo um contra o outro sobre as perspectivas (ISER, 2013, p. 354-355), configurando espaços para ideação e duplicação, onde nos é facultado enxergar possibilidades normalmente negadas ou desativadas no cotidiano (ISER, 1993, p. 272). A sobreposição do contexto real e ficcional no caso dos atos de fala entre interlocutores-personagens no jogo eletrônico também funciona nesse nível: de duplicação ficcional que expande as possibilidades cotidianas.

Dado que a construção da experiência do interator se dá em reflexo, ao redor e em resposta às convenções particulares daquele jogo específico, que se apresenta como mundo

empírico ficcionalizado, cada ato do interator será uma pequena hipótese que, lançada ao mundo do jogo, vai se revelar falsa ou verdadeira (ou, ainda, inconclusiva). Isso é mais verdade no início do jogo, quando suas convenções particulares ainda estão sendo descobertas e, portanto, precisam ser testadas; quanto mais as hipóteses sobre o funcionamento do jogo vão se convertendo em certezas, mais os atos do jogador vão se tornando qualificáveis em termos de sucesso ou insucesso frente às convenções. O jogador já sabe que determinada convenção ou processo existe no jogo e já descobriu ao menos uma maneira funcional de lidar com isso; só não sabe se conseguirá executar os atos necessários naquelas condições similares, mas nunca idênticas às anteriores, muitas vezes pressionado pelo tempo. Portanto, nesse ponto, os atos na ficção se tornam decisões baseadas em 1) hipóteses previamente testadas, 2) na imagem mental do jogador sobre as convenções particulares do jogo, e 3) na avaliação do jogador sobre a própria capacidade de executar os atos necessários; geralmente, agir dessa forma afetará a superfície da obra.

6 A EXPERIÊNCIA ESTÉTICA LÚDICA: INFERÊNCIAS HUMANAS EM XEQUE

Como já dissemos, jogos eletrônicos trazem um mundo empírico paralelo, com simulação de leis físicas e representação icônica, compactada. Nessas ficções, as cadeias de causalidade fictícias – as regras – têm impacto. Essas regras se tornam um *fact from fiction* irrecusável: um jogador pode até *contornar* essas regras (jogando-as umas contra as outras, explorando exceções, etc.) mas nunca *impedirá sua validade prática* na ficção simplesmente por assim desejar. Ele terá de trabalhar necessariamente com/contra elas e só verá o prosseguimento da obra levando-as em conta. Sua liberdade enquanto jogador é, portanto, livre somente dentro de certas limitações. Nas regras, estão inclusas cadeias de causalidades que podem ou não entrar em jogo – a depender do desempenho e sorte do interator –, e o jogo eletrônico quase sempre procura orientar o jogador para certas finalidades, objetivos que serão perseguidos pelo jogador com base nas regras e nas cadeias de causalidade por elas geradas¹³⁸.

Comparando com a literatura, um leitor pode construir uma interpretação muito peculiar de um texto em sua cabeça e procurar no texto indícios dela – às vezes até os encontrando. Se os encontra, pode escrever uma crítica ou trabalho a respeito (e o mesmo vale para interatores de jogos eletrônicos). Se não os encontra, pode escrever sua própria ficção a respeito – a *fanfiction*, sua própria releitura da história, usando os personagens ou o mundo criado pelo outro autor. Esta última opção pode ser equiparada, nos videogames, aos *mods*, programas que modificam certos aspectos e parâmetros dos jogos eletrônicos. Porém, interpretações muito “selvagens” de um texto linear não impedem um leitor de chegar ao final dele; já a incompreensão dos padrões e desconsideração das regras de um jogo eletrônico costumam impedir o jogador de seguir adiante. Isso significa que a proceduralidade dá outra espécie de concretude à ficção; gera uma experiência estética diferente na interação com o jogador da obra procedural. Vejamos mais sobre este assunto com Iser.

O uso que os jogos eletrônicos fazem dos processos existentes na vida real e em outros jogos configura-se em uma reconstrução ficcional de convenções que incita o interator ao uso

¹³⁸ A tendência recente de jogos do gênero *sandbox*, da qual falaremos em breve, e jogos de estúdios pequenos em geral é não orientar tanto os interatores para finalidades, e sim para a livre exploração do ambiente. Exemplos dos dois são *Minecraft* (PERSSON, 2011) e *Proteus* (KEY e KANAGA, 2015), este último um jogo não violento, sem inimigos. Existiram polêmicas em certos grupos de *gamers* sobre jogos desse tipo serem considerados jogos eletrônicos “de verdade”, e quanto a seus jogadores poderem chamados de *gamers* “de verdade”. É comum que certo tipo de *gamer* polície as fronteiras da “sua identidade” com atitudes como esta (MCPHATE, 2015). Trataremos disso no capítulo 7.

da imaginação, além da lógica, estratégia e destreza física, para preencher estes vazios através de sua atuação experimental. Ao preencher estes vazios e negações, emerge a experiência estética do jogo: a satisfação de uma agência revelando diversas possibilidades normalmente desativadas nas interações reais guiadas por convenções e processos reais; assim, as convenções e interações reais são postas em xeque e se tornam passíveis de serem vistas como que de fora, tendo potencial para o mesmo processo de duplicação (de atitudes do jogador, por exemplo) característico da ficção segundo Iser (1993, p. 272-277).

Na ficção escrita linear, as convenções e procedimentos aceitos da vida real são desconstruídos/despragmatizados e dispostos de forma horizontal pelo texto, sem hierarquia fixa. Na ficção procedural, o processo autoral envolve despragmatizar convenções e procedimentos aceitos da vida real e de jogos passados, selecionar elementos de ambos, e depois “repragmatizá-los” em parte, combinando-os com certo nível de verticalidade (geralmente diferente da verticalidade do real) nas mecânicas; o interator vai vivenciar essa experiência a partir da navegação da superfície do jogo, que se revela gradualmente como ficção à maneira de um mundo empírico. Sendo assim, este mundo empírico simulado vai estimular diversos movimentos de duplicação em relação ao nosso. Ainda que também nos jogos haja figuras procedurais, o aceite do pacto ficcional pelo jogador implica o aceite do trabalho de desvendar, experimentar e superar esses procedimentos e convenções que ainda não lhe são (totalmente) familiares, o que irá compor boa parte de sua experiência estética – ou “diversão”¹³⁹. A reverticalização das convenções e processos no jogo nunca é idêntica à verticalidade da vida real, constituindo-se com deformações, vazios e negações lúdicos, perante os quais o jogador fará projeções e sentirá frustração, surpresa, dissonância e excitação, do mesmo modo que se comporta perante os vazios e negações de um texto literário. O jogo vai se apresentar ao jogador como um mundo empírico com algumas, não todas, das regras e convenções extraídas do mundo dado e de outros jogos, cujo funcionamento e forma de se autodesnudar também podem diferir. Por exemplo, pode haver gravidade, mas ela funcionar de forma diferente da nossa, e moeda corrente, mas diferente da nossa, e magia, que diferente da nossa, não será apenas ilusionismo, mas terá efeitos verificáveis e – potencialmente – replicáveis dentro da ficção do jogo. E nem sempre a regra que julgamos ter entendido por indução vai se comportar como previmos de primeira, especialmente quando estiver combinada com outras regras. Este empirismo ficcional é traiçoeiro por mais um motivo: logo adiante o autor do jogo pode ter implantado uma exceção

¹³⁹ Conforme o esquema MDA de Hunicke, LeBlanc e Zubek (2004).

à regra comportamental que tínhamos inferido como certa – “todas as vezes funcionará assim”. Ao sermos surpreendidos dessa maneira em um jogo eletrônico, percebemos que talvez haja uma condição sobre o funcionamento do processo em questão que não tínhamos considerado antes, ou talvez seja realmente uma exceção à regra ali colocada para nos surpreender; de qualquer modo, desse modo a atitude do jogador em relação à vida real é espelhada e posta em evidência para ele; seus hábitos mentais são desafiados. E desafiados através de atos, não de (muitas) palavras: todos esses procedimentos são vividos como experiência na ficção.

O motor da interação procedural com os jogos é o mesmo apontado por Iser em sua antropologia literária: o jogador realizará tentativas de preencher o *no-thing* baseadas na hierarquia das convenções reais e de jogos passados, mas as tentativas podem fracassar de início devido a maior nível de dificuldade e diferenças em hierarquia, representação e lógicas de funcionamento se comparado às convenções “originais”, ou mesmo à combinação entre várias delas. Esse fracasso inicial se converte aos poucos, pela interação continuada, em um aprendizado, e este aprendizado, em um comentário sobre as convenções reais ou ficcionais selecionadas pelo jogo e pelo leitor do seu próprio repertório. Há até palavras no vocabulário *gamer* que remetem a essa sensação de frustração perante convenções e procedimentos do jogo, como *grinding* (realizar tarefas repetitivas para avançar mais eficientemente ou acumular recursos valiosos no jogo)¹⁴⁰.

No entanto, mesmo que se atenha aos usos prescritos pelos autores para o jogo e aprenda como lidar com suas regras, o jogador tem muitos espaços para criar ao redor e contra essas convenções e hierarquias reformuladas no jogo como processos ficcionais, sendo alguns deles: a descoberta de “furos” e formas de “tirar partido” dos mesmos (digamos, ao descobrir um atalho imprevisto pelos autores do jogo para escapar do confronto com um inimigo difícil); diferentes maneiras de cumprir o mesmo objetivo (força, diplomacia, astúcia, magia); e a própria imaginação, lógica e destreza física do jogador atuando em cima das possibilidades de ação, investigação e exploração da plataforma do jogo. Além disso, há jogos *sandbox* [caixa de areia, como a de um parquinho infantil], nos quais a interação jogador-jogo não é prescrita de forma totalmente objetiva, estruturada em fases, missões ou metas hierarquizadas; em jogos deste tipo a potencial gratificação do jogador advirá principalmente das possibilidades de fazer experimentos com as convenções e processos do jogo no ambiente e observar o resultado, apreendendo o funcionamento prático e a tirar proveito dos mesmos;

¹⁴⁰ Paavilainen et alii, 2013, p. 800.

um exemplo dessa tendência é o jogo *Minecraft* (PERSSON, 2011). Jogos afins aos *sandbox* são os que têm um mundo aberto¹⁴¹, ou seja, com um extenso espaço simulado em que o personagem pode circular de forma mais ou menos livre, de que *Grand Theft Auto V* (2013) e *The Witcher III: Wild Hunt* (2015) são exemplos. Porém, muitas vezes as missões dos jogos de mundo aberto são hierarquizadas, encaixadas uma na outra e encadeadas de tal modo que o jogador não circula pelo mundo tão “livremente”, mas sim sempre com um objetivo em mente.

Seja qual for o tipo do jogo, no decorrer dele algumas possibilidades serão desativadas (não terão sucesso) em virtude da experiência direta do interator junto ao jogo, mas se a obra for de qualidade, inúmeras interessantes sobreviverão, exatamente como acontece na literatura linear. Além disso, assim como na literatura, as convenções reais e as de jogos passados servirão como contraste à atitude do jogador enquanto joga, assim como suas perspectivas passadas sobre esse jogo e projeções sobre o que acontecerá a seguir nele. Então, é possível dizer que, aos poucos, a contingência na interação jogador-jogo começa a oscilar entre pseudocontingência (quando o jogador se sente muito no controle, apenas realizando sua parte, como num ritual), contingência reativa (quando o jogo está muito difícil ou rápido e o jogador tem diversas reações inadvertidas e inapropriadas) e, no melhor dos casos, contingência mútua (JONES e GERARD, 1967, p. 512; ISER, 1978, p. 163-164) – o que nos lembra a declaração de Murray sobre como participar engajadamente em uma boa agência nos dá a sensação de sermos “ao mesmo tempo participante e animador da quadrilha” (“*both the dancer and the caller of the dance*”, 2000, p. 128). Uma interação jogo-jogador que passa muito tempo no estágio da pseudocontingência ou da contingência reativa não oferece agência de boa qualidade; no primeiro caso, o jogador vai se sentir entediado, enquanto que no segundo, o jogador vai se sentir excessivamente frustrado. Esta avaliação, é claro, depende da habilidade e costume do jogador, além de sua preferência pessoal. A contingência mútua parece a ideal para a interação nos jogos porque, nela, o prazer estético lúdico residirá na exploração hábil (porque aprendida) dos processos e convenções no ambiente simulado em direção aos objetivos últimos associada à surpresa de vê-los sendo requisitados e apresentados de formas inesperadas e desafiadoras. É claro que não se chega na contingência mútua de uma vez: é um aprendizado gradual. Iser nos diz que um processo similar acontece nos textos ficcionais não ergódicos: “o texto provoca perspectivas continuamente cambiantes no leitor, e

¹⁴¹ Há controvérsias sobre se *sandbox* e mundo aberto constituem-se em gêneros de videogame ou são apenas características comuns a vários gêneros.

é através delas que a assimetria começa a ceder terreno para um consenso [*common ground*] sobre a situação”¹⁴² (1978, p. 167). É daí que emergirá o quadro referencial para a situação comunicacional; no caso da literatura, ele não será tão específico e determinado quanto o é nos jogos; mas mesmo nos jogos, ele nunca será determinístico para a superfície da obra nem para a experiência estética, pois num jogo eletrônico também há sempre diversos jogos (metafóricos) sendo jogados um contra o outro.

Em vista disso, é possível afirmar que há um *trade-off* com respeito às formas de preenchimento do vazio e das negações entre as obras ergódicas e não ergódicas. O próprio Iser diz, tratando do jogo (metafórico) na literatura, que

Uma vez que o modo como se realiza o jogo depende da instância ativadora [*do imaginário*], as possibilidades do caráter transitório [*do jogo*] podem ser desenvolvidas mais livremente quando as finalidades pragmáticas são menos importantes. Nesse sentido, o fictício, enquanto mobilização do imaginário no texto literário, induz uma espera por outra constelação do jogo. Pois o texto literário não se orienta, de modo algum, em função do cumprimento de finalidades [...] (ISER, 2013, p. 297).

Assim, na literatura não ergódica, o quadro referencial que emerge com a interação leitor-livro é mais fluido, pois as convenções e processos trazidos da vida real são horizontalizados no texto e preenchidos conforme a interação do leitor com as estruturas da obra; porém, a superfície da obra não se altera em resposta à interação. A estrutura da obra é invariável, mas sua experiência é regida por um código fluido (pois depende da interação com um ser humano cambiante e não fornece regras tão firmes e complexas quanto as dos jogos). Já nas obras ergódicas, como os jogos eletrônicos, o quadro de referências da vida real é reficcionalizado em positividade: ou seja, ao conjunto dos elementos reais e ficcionais selecionados é atribuída *decididamente* uma nova validade e organização, diferentes das que existem no real, e não há negociação possível do jogador com a *existência* dessas regras, embora possa haver com seu *efeito*. O curioso é que esse quadro reverticalizado, que deve ser progressivamente descoberto pelo interator, vai possivelmente se revelar mais definido do que os da própria vida real, com uma ou outra exceção para surpreender o interator que se encastelou numa inferência, pois é constituído de cadeias de causalidade pensadas por um autor e implementadas com programação; no entanto, a superfície da obra ergódica em si é fluida, amplamente modificável por efeito da interação constante. Portanto, o *trade-off* entre essas duas formas fictícias de ativação do imaginário (não ergódica e ergódica) seria justamente entre o caráter transitório e as finalidades pragmáticas do movimento do jogo

¹⁴² No texto em inglês: “the text provokes continually changing views in the reader, and it is through these that the asymmetry begins to give way to the common ground of a situation”.

(ISER, 2013, p. 297). Dizendo de forma mais simples, o jogo da literatura não é regido por regras claras, deixando o imaginário correr mais solto a cada momento, enquanto o jogo do videogame é regido por regras bem definidas, segurando um pouco as rédeas do imaginário na reconfiguração de convenções, mas em contrapartida gerando um metajogo sobre o imaginário e o funcionamento da mente humana em seu mundo empírico simulado. Sim: o próprio processo de pensamento – lógico-motor, matemático-analítico, e até o ético-estético – se torna passível de escrutínio pelo interator!

Explicuemos. Enquanto Iser diz que na literatura não ergódica as negações invocam elementos familiares ou determinados apenas para cancelá-los [*cancel them out*] (1978, p. 169), na obra ergódica as negações cancelam a validade das convenções familiares advindas do real, mas as ressuscitam em uma organização específica, mas inesperada e geralmente imprevisível, inclusive em seus efeitos perlocucionários conjugados a outros aspectos da obra, modificando a própria correnteza ficcional da obra. Daí termos falado em “reverticalização” de convenções e processos nos jogos. Os elementos do real têm sua hierarquia negada, mas apenas para depois em algum nível outra hierarquia, ficcional, ser construída a partir de elementos reais misturados a ficcionais.

No capítulo de *O fictício e o imaginário* dedicado a tratar do jogo do texto (2013, p. 343-383), Iser diz que, dentre todos os jogos, o jogo do texto literário seria o mais adequado para encenação das disposições antropológicas, por não possuir regras propriamente ditas, aferradas a um código. Baseando-se em Searle (1970, p. 33-42) e na classificação de jogos de Roger Caillois (1990, p. 31-57), ele traça uma distinção entre regra constitutiva e regra aleatória: a primeira cria a possibilidade de se jogar algo e não para regulamentar algo que já existe, como no xadrez ou no futebol, e orienta suas regras; já a segunda não possui um código determinado, associando-se ao que Iser chama de jogo do texto. Cabe ao leitor, através da leitura, descobrir a regra aleatória, sempre cambiante e nunca prescritiva. “O elemento aleatório do jogo do texto permite que a disposição do leitor se torne o código da regra aleatória” (ISER, 2013, p. 371) e “o jogo do texto nunca prescreve rigorosamente como o jogo deve ser jogado, de modo que o resultado que interessa ao leitor é alcançado de diferentes maneiras” (2013, p. 373). Porém, defendemos que os jogos eletrônicos também possibilitam a encenação de disposições antropológicas.

O jogo eletrônico, diferente da literatura, oferece processos com *finalidades* a seu interator, tais como “organizar”, “obter”, “vencer”, “sobreviver”. Porém, ele não prescreve *como*, nem mesmo que isso terá que ser feito na primeira tentativa ou de uma só vez; prescreve apenas requisitos mínimos para se ultrapassar um desafio, que, se configurados

habilmente no nível das mecânicas, hão de permitir mais de uma maneira de superação. O jogador que começar a interagir com o jogo se depara com um mundo empírico ficcional e terá que desvelar e se aprimorar nessa nova hierarquia de valores e convenções a partir de pouca informação; e dificilmente as regras vão lhe ser explicadas, especialmente não em sua totalidade e minúcias, restando a desvelar suas possíveis consequências e interações entre si e com esse mundo. É preciso descobri-las pelo uso. Ora, se o jogo eletrônico oferece um ambiente ficcional sensível e empírico responsivo, ele está além da dicotomia entre regras “constitutivas” e “aleatórias” de Iser: há mecânicas que constituem sua superfície ficcional, mas elas podem ser influenciadas a qualquer tempo tanto por instruções deixadas pelo autor (invisíveis para o interator, portanto de aparência aleatória, o que pode incitá-lo a procurar o motivo dessa exceção), como por ações do próprio interator. O mundo do jogo se constitui primeiramente como um fato a partir da ficção e depois oferece, a partir da experiência do interator com seus processos, suas regras, que não são determinísticas sobre a interação – podendo restringi-la e/ou liberar possibilidades ausentes do real – e, além disso, podem se reconfigurar inesperadamente conforme diretivas do desenvolvedor. É exatamente isto que Iser aponta como o prazer do jogo do texto: o prazer originado da ativação de nossas faculdades é exigido extraordinariamente,

sobretudo quando o texto esconde suas regras de jogo, de modo que sua descoberta pode se tornar propriamente um jogo. Diferentemente do ganho de experiência, tal jogo tem longa duração; pois o ganho de experiência significa jogar para avançar no próprio código, enquanto a ativação de faculdades cria uma autopresença que, ainda que cesse, é talvez menos um resultado do que uma atenção intensa dirigida a si mesmo. Pois nesse processo o eu não é eliminado. [...] Tornando-se jogador na ativação de suas faculdades, o leitor é capaz de se perceber nesse papel (ISER, 2013, p. 376).

Além disso, o interator do videogame sempre terá espaço criativo no que diz respeito ao domínio e execução de processos dentro dessa estrutura de regras – o que no melhor dos casos vai se configurar, para Murray (2000, p. 126-129), em uma experiência com agência, e, acrescentamos aqui, uma experiência estética lúdica. Ressalte-se que as mecânicas do jogo estão sempre gerando contingências na superfície da obra, eventos de fim aberto que convidam o jogador a alguma reação – adequada ou inadequada – sem no entanto prescrever qual deve ser a reação. Ao encontrar um novo personagem misterioso, o que fazer: fugir, observar, conversar, atacar? Fica a critério do jogador. O autor de um videogame deve pré-formular respostas no jogo a todas estas possíveis reações do futuro interator. E as consequências perlocucionárias do ato do avatar do jogador ficarão inscritas na superfície da obra, mas não a ferro e a fogo: é quase sempre possível voltar atrás e jogar de novo – a seção ou o jogo inteiro.

Neste sentido, a negação procedural nos jogos eletrônicos pode ser considerada ambivalente, constituindo-se em um “não é bem assim” com sua verticalidade ficcional própria, destinada a ser mapeada através do uso e sempre refinada, em vez de um “não é” aplainado sobre o qual o leitor constrói conexões; trata-se de um primo lúdico para o “como se” iseriano. (Mantivemos o nome “negação” para conservar o paralelo com o termo de Iser.) A negação, nos *videogames*, nega convenções para depois positivá-las, mas uma positividade que contrasta com a do real, tanto por ser diferente como também por incorporar parâmetros próprios de inconsistência. Repetimos que não há negociação possível do jogador com a *existência* dessas regras, mas pode haver, isso sim, com seu *efeito*; além disso, para o autor do videogame, pode ser desejável manter a capacidade de o jogo surpreender o jogador depois que os comandos e regras básicos já foram compreendidos e dominados – mais acima, chamamos esse estado desejável de interação de “contingência mútua”, no contexto lúdico. Ou seja, este “não é bem assim” do jogo em relação ao real é constantemente negado por novos “não é bem assim” internos à ficção: por exemplo, na forma de exceções às regras, interações incomuns entre regras ou aplicações inesperadas das mesmas, plantadas no jogo para fazer o jogador questionar suas próprias inferências passadas, transformando elas mesmas em perspectivas lúdicas cambiantes. Com isso, o “mapa” dos processos que existem no real é duplicado e virado ao avesso, e fica, ele mesmo, evidente.

Assim, ao começar um jogo, o jogador faz um esforço para entender os desafios do mundo simulado com o intuito de vencê-los, inferindo as regras de seu comportamento a partir de sua interação e de seu próprio repertório anterior de jogador; mas um jogo eletrônico de qualidade desafia os próprios pressupostos que estabeleceu, tirando o jogador de sua zona de conforto recém-conquistada (ou da legada por outros jogos). Por exemplo, o jogo pode oferecer uma “parede falsa” que, ao contrário das demais do jogo, pode ser atravessada pelo protagonista, levando a uma área secreta. Isso recompensa o jogador que é desconfiado por natureza e/ou aquele que já jogou jogos suficientes para saber que a “parede falsa” é um recurso autoral bastante comum¹⁴³. Isso pode fazer o jogador retornar a áreas já exploradas anteriormente para investigá-las dessa nova maneira, recém-descoberta. Primeiramente, o jogo mostra um sinal: a parede pode estar com uma iluminação diferente das outras ou um pouco mais esboçada, por exemplo. O jogador apto, dono de um certo repertório, já ciente da tradição ficcional, embarca na posição de desconfiança prefigurada pelo jogo e investiga, tentando atravessar a parede com o corpo ou arrebatá-la com explosivos, e ela se revela

¹⁴³ A “parede falsa” é uma figura que aparece em inúmeros jogos eletrônicos, de *Heretic* (1994) a *Antichamber* (Bruce, Alexander, 2013).

falsa. Essa desconfiança quanto às próprias inferências sobre regras no mundo simulado do jogo ecoa questões filosóficas históricas sobre indução e causalidade; no mundo simulado, elas encontram expressão artística. David Hume (2011, p. 71-85) nos fez nos perguntar se o sol ter nascido todos os dias de nossa vida até hoje significa necessariamente que devemos acreditar que o sol nascerá amanhã; o jogo eletrônico mostra que é possível, mesmo que todas as paredes virtuais até agora não tenham permitido nossa passagem, que uma delas o permita; basta o autor inserir uma exceção na mecânica que torna as paredes do jogo sólidas, o simulador de física. Ou seja, o jogo eletrônico nos tira de nossa zona de conforto, aquela que muitas vezes nós mesmos criamos em nossa mente; desarticula um hábito mental indutivo humano (distinguir causas que levam a determinados efeitos e confiar em acontecimentos passados como guia infalível para os futuros), exatamente como a boa literatura. Em *Dom Casmurro* (MACHADO DE ASSIS, 1997), Bentinho apresenta Capitu como leviana e manipuladora desde criança (“como a fruta dentro da casca”, p. 250), o que a teria levado a traí-lo com Escobar e ter um filho parecido com o amante, o que por sua vez levou Bentinho a se tornar Dom Casmurro. Fica a cargo do leitor julgar se essa cadeia causal tão “clara”, ou mesmo os fatos narrados, estão corretos e em qual medida, derivando daí implicações conforme seu repertório pessoal. Quer dizer: o fato de uma obra apresentar uma cadeia de causas e efeitos na superfície não significa que devamos tomar essa cadeia pelo valor de face. Ela pode conter subsídios para que seu leitor construa nuances ambíguas e levá-lo ao (auto)questionamento. O mesmo acontece nos videogames, onde cada botão apertado tem consequências e precedentes, e pode desencadear novas nuances e descobertas inesperadas a todo momento – inclusive a de que há exceções a regras previamente tomadas (inferidas) como absolutas, ou seja, de que *a verticalidade das convenções lúdicas pode ser instável*, até mesmo em diferentes momentos do mesmo jogo. E esse ensinamento pode ser passado via processo e agência, até mesmo prescindindo de linguagem. Com os jogos eletrônicos, ganhamos um tubo de ensaio procedural onde podemos testar hipóteses e, ao nos aprofundarmos em um bom jogo, até fazer inferências sobre nosso próprio processo de inferência. A nossa capacidade de inferência – na verdade, muito do processo de raciocínio lógico – adere a uma perspectiva lúdica, gerada pela interação, se projetando sobre as imagens passadas de si mesma durante o processo de jogo, trazendo a dúvida, e a dúvida sobre a dúvida. Em linguagem filosófica: jogos eletrônicos nos permitem formular metajuízos – e de forma lúdica e prosaica.

Com isso, assim como as convenções reais se tornam momentaneamente visíveis para quem leu um bom livro, agora nosso processo de pensamento sobre elas também é tornado

visível. Além do mais, a experiência estética lúdica do jogo eletrônico, que definimos anteriormente como “a satisfação de uma agência revelando diversas possibilidades normalmente desativadas nas interações reais guiadas por convenções e processos reais”, pode tornar ambígua a própria experiência de descobrirmos que estávamos errados sobre uma inferência, pois a partir do momento mesmo de sua correção, estaremos mais certos – ou seja, aprendemos. A cada correção dos esquemas de nossas inferências a respeito de procedimentos do jogo (do gênero descobrir que existem “paredes atravessáveis”, e portanto que antes estávamos errados sobre seu funcionamento), nos sentimos mais premiados por duvidarmos, pesquisarmos e investigarmos incessantemente – atitude essa sugerida pelo jogo via espaço prefigurado para seu interator. Ao encenar o processo de descoberta e pesquisa empírica humana em forma de processo, o jogo consegue duplicá-lo, produzindo a copresença do “certo” e do “errado” para seu jogador (seguindo o raciocínio de Iser, 1993, p. 246-247 e 272-284).

Esperamos que esteja claro, a esta altura, que videogames também podem nos desestabilizar com uma mensagem artística (ou filosófica), contar histórias, entreter, educar e ensinar através de processos, não apenas através de linguagem. Nos melhores jogos, como em toda ficção, esta mensagem é ambígua, não tem um significado pré-estipulado. Aí entrariam as imagens que, para Iser, se formam na mente do leitor em resposta à leitura (ISER, 1978, p. 188); são imagens geradas por interação com a linguagem, mas não são linguagem. Isso pois para a teoria da recepção o uso que se faz da linguagem na literatura não tem como referência a vida real; só finge que tem. Por fim, lembremos que, para Iser, “a própria palavra ‘estético’ é um constrangimento para a linguagem referencial, pois designa um vazio nas qualidades definidoras da linguagem em vez de uma definição”¹⁴⁴ (ISER, 1978, p. 22). E se algo é transformado em discurso, assumiu um significado, pressupondo um referente fixo, justamente o que a experiência estética se define por não ter.

A proceduralidade dos jogos eletrônicos tem algo de parecido: advém de código de programação (uma linguagem), mas gera capacidades e restrições no mundo simulado. Os processos do mundo real não são a referência, mas o videogame finge que são. As hipóteses sobre as regras se formam na mente do jogador; são testadas, e confirmadas ou refutadas. Em certos jogos é possível ignorar esse trabalho investigativo fino e prosseguir pela força bruta,

¹⁴⁴ Traduzido do inglês: “[...] the very word ‘aesthetic’ is an embarrassment to referential language, for it designates a gap in the defining qualities of language rather than a definition”.

insistindo até descobrir o que funciona¹⁴⁵. Mas o mais comum é chegar ao citado estado da contingência mútua (JONES e GERARD, 1967) – até um ponto em que o autor pode sentir a necessidade de inserir complicadores (modos com mais dificuldade, modificações temporárias nas regras, interações inesperadas entre diferentes capacidades do personagem controlado pelo jogador).

As imagens mentais lógico-analíticas na mente dos jogadores durante as partidas de videogame, assim como as literárias, também não são pictóricas ou linguísticas, embora possam assumir essas formas depois de transformadas, momento em que deixam de ser estéticas. Isso permite ao jogador enxergar o seu próprio processo de pensamento. Porém, também é verdade que o jogo eletrônico é um “interlocutor” que impõe certas “convenções aceitas” totalmente fictícias e arbitrárias ao jogador – assim como qualquer outro software procedural, incluídos aí redes sociais, aplicativos e softwares de produtividade como processadores de texto. A maioria dos jogos impõe, além disso, finalidades pré-orientadas a objetivos ao jogador. Se alguém olhar apenas para esta faceta “dogmática” dos jogos terá deles uma imagem quase que todo-poderosa. De fato, os desenvolvedores de jogos ditam a “realidade” ficcional naquele espaço simulado, exercem um poder absoluto dentro daquela casca de noz. Embora não incorreta, trata-se de uma visão muito parcial da ficção lúdica, que potencialmente poderia proporcionar uma atitude mental cética. Acreditamos que a visão do videogame como “demiurgo dogmático” pode causar uma espécie de desejo mimético – os jogos eletrônicos como modelo para seus discípulos (GIRARD, 2013, n.p., loc. 3051-3089). Isso resulta não só no desejo geralmente inofensivo de criar o seu próprio jogo eletrônico, mas, em certos grupos, de obter esta espécie de poder para si: decretar o que vale e o que não vale, o que pode e o que não pode, na própria vida real. No próximo capítulo, vamos examinar estes fatos recentes nos videogames e nas redes sociais para *gamers* e *geeks*, além das consequências muito palpáveis de tudo isso na vida real.

¹⁴⁵ Por exemplo, em videogames do gênero *adventure* ou *point-and-click*, como *The Legend of Kyrandia II: Hand of Fate* (1993), a interface consistia basicamente em clicar com o botão direito do mouse e manejar objetos que o personagem controlado pelo jogador levava consigo. Se a história não parecesse estar avançando, uma estratégia comum entre os jogadores era clicar por toda a parte e oferecer todos os objetos em seu inventário a todos os personagens não jogáveis acessíveis naquele momento, tentando ver se aquilo fazia a história avançar.

7 PERSPECTIVAS FILOSÓFICAS E SOCIOLOGICAS DA PROCEDURALIDADE

7.1 Análise da interação jogo-ser humano como fenômeno cibernético

O ser humano e o jogo eletrônico, neste trabalho, são vistos frequentemente como um sistema cibernético (por isso Bateson e Haraway constam em nossa bibliografia). Esta também tem sido a tônica em uma recente virada nos estudos sobre jogos eletrônicos [*game studies*]: quebrar a dicotomia entre ser humano como sujeito e máquina como objeto (inclusive objeto artístico). Além disso, houve uma virada na consideração do que é *material* nesta fenomenologia (BOGOST, 2008, p. 23-26; KUNZELMAN, 2014, p. 3-8): “o reconhecimento da materialidade do código dos componentes tecnológicos ou do trabalho cognitivo do elemento humano”¹⁴⁶ (KUNZELMAN, 2014, p. 5).

Realistas especulativos como Quentin Meillassoux (2008) vêm procurando pensar o mundo sem centralizar em, ou até desconsiderando, a experiência, o ponto de vista e a presença dos seres humanos. Os mais radicais partidários desta teoria consideram que toda fenomenologia privilegia indevidamente o ponto de vista humano, e que podemos, em vez disso, pensar os fenômenos, inclusive os videogames, principalmente do ponto de vista dos objetos, e também a interação destes objetos entre si (BOGOST, 2008, p. 23-26; KUNZELMAN, 2014, p. 6-7). Conforme mostram nossos três últimos capítulos, não vamos tão longe quanto eles: pensamos que, se privilegiar uma análise do jogador em detrimento da obra é um erro, tratar da obra e do computador como se o ser humano não fosse seu criador, além de fonte de influência e impacto para eles, também o é¹⁴⁷. O que nos interessa é a análise dos relacionamentos entre coisas e seres, estes *também* influenciáveis e influenciados por aquelas. Pensamos que, com uma fenomenologia informada pela cibernética, podemos olhar para o quadro de interações e relacionamentos entre seres humanos e máquinas sem considerar qualquer um deles um sujeito todo-poderoso, titereiro absoluto de seu interlocutor.

¹⁴⁶ No original, a frase inteira: “This means not only platform studies — studying the literal material through which the classic game model is delivered, as I discuss in chapter one — but also the recognition of the materiality of the code of the technological components or the cognitive labor of the human element.”

¹⁴⁷ Bogost expressa uma visão parecida (2008, p. 29-30): é difícil implementar o realismo especulativo enquanto método, e parte disso advém da dificuldade de pensar objetos que foram criados pelo ser humano, ou que são usados ou destruídos por ele, sem o ser humano. Em seguida, no entanto (2008, p. 33-40), ele faz duas tentativas de implementar uma fenomenologia dos videogames “realista especulativa pragmática”. Uma delas consiste em acessar e estudar o código-fonte e/ou o *hardware* que gera o jogo eletrônico.

Como dissemos, a contingência é mútua: não sabemos ao certo o que um jogador fará perante um jogo, nem um jogo perante seu jogador, tampouco como um influenciará o outro durante seu loop de feedback. Cremos, portanto, ter sido acertada nossa opção pela fenomenologia de Iser (originalmente já voltada para a análise da interação entre humanos e obras de ficção literária) e suas fontes, investigando jogo-e-pessoa como sistema cibernético, inclusive como forças modificadoras mútuas.

Se chamarmos videogames de máquinas de contingência, numa perspectiva fenomenológica, o deslocamento necessário para integrar uma perspectiva cibernética é dizer que o *relacionamento entre eles* é que é repleto de contingências (conforme falamos acima, com Jones e Gerard, 1967). Porém, as contingências internas ao mundo ficcional do jogo eletrônico são intencionais – modeladas por um autor com fins artísticos –, e intencionadas – elas induzem o jogador a finalidades que se sucedem, e também ocorrem em camadas, umas de resolução mais rápida e imediata, outras mais lentas e de satisfação adiada. Quando adicionamos a isto o elemento humano, não se trata mais da contingência na interação diádica de Jones e Gerard (1967), mas sim de uma transformação artística dela.

Num livro linear, a atuação do leitor em interação com o texto (necessariamente sempre o mesmo) é a fonte da contingência para a experiência estética; a superfície ficcional não se modifica, mas sim as imagens mentais durante a experiência do livro, e, num âmbito maior, a interação entre o mesmo texto e diferentes leitores (inclusive a mesma pessoa que ler um mesmo texto em momentos diferentes de sua vida). Nos videogames, a atuação do jogador em cima do espaço prefigurado pelas regras (que necessariamente existem e serão aplicadas pela máquina, impedindo trapaças) modifica a superfície ficcional, criando incessantes novas contingências, sempre em conjunto com a máquina. Desta perspectiva, o sistema jogo-jogador, em seu incessante loop de feedback, é que é a máquina de contingências.

Se a máquina aplica as regras, é dado ao próprio jogador separar o que é necessário do que é contingente no jogo, através da depuração de hipóteses, por dedução e indução. Através de vários casos particulares ele crê ter descoberto um padrão (“toda vez que sou atingido, perco uma parte da barra de vida”); através de vários casos gerais, ele começa a prever o que vai acontecer (“todo personagem forte em feitiçaria é vulnerável a ataque físico; este personagem é forte em feitiçaria; logo, deve ser vulnerável a ataque físico”). O jogador descobre as regras, verifica seu funcionamento, até se dar por satisfeito: começa a criar um mapa mental da lógica de funcionamento daquele território simulado. Mas não para por aí. Esse mapa mental não simplesmente se completa e fica inerte, como dissemos, e sim é desafiado pelo mundo simulado muitas vezes, obrigando o jogador a reformular as imagens

mentais passadas. Certo personagem forte em feitiçaria pode ser resistente a ataque físico, por exemplo; ou ser atingido pode não ter efeito em sua barra de vida (porque o avatar do jogador é imune aquele tipo de ataque). Os juízos (deduções) do jogador são frequentemente colocados em causa, obrigando-o a redesenhá-los.

Este questionamento é pragmático e, se é atravessado pela linguagem e pela representação audiovisual, em grande parte obedece a processos visíveis apenas pelos olhos da lógica. Filósofos se perguntam desde a Antiguidade se pensamentos, especialmente os filosóficos, podem prescindir de linguagem. Em Iser, encontramos inúmeras referências (ISER, 1978, p. 139-142) a imagens mentais formadas no contexto da interação leitor-ficção – suscitadas por linguagem, mas não linguagem; acreditamos que os jogos eletrônicos, descendentes da forma ancestral do jogo mas também da retórica, da filosofia e da ficção, seguem pelo mesmo caminho. Nesse sentido, acreditamos que os jogos eletrônicos são dispositivos persuasivos que persuadem através de seus processos (com BOGOST, 2007), mais do que por seu conteúdo linguístico e audiovisual, através das imagens mentais formadas não só a partir de linguagem, mas em grande parte, a partir dos processos. Uma persuasão quase alinguística: a pessoa pensa com os dedos, respondendo a situações conforme elas se lhe apresentam na tela, usando a lógica até mesmo sobre suas inferências passadas para tirar proveito do que sabe sobre as regras de movimento naquele ambiente e acessar novas áreas ou habilidades. Assim ela preenche os vazios e lida com as negações dessa forma ficcional. O jogador constante sabe que, nos jogos, um limite pode ser apenas a aparência de um limite, e que, se uma área é visível, ela provavelmente deve ser acessível: o *game designer* não pode tê-la formulado por pura maldade, para atentar o jogador com um objetivo inalcançável, como um gênio maligno cartesiano. (E, se o *game designer* o fizesse, para muitos jogadores estaria traindo o pacto lúdico.) Ao se deparar com um aparente limite, portanto, o jogador sabe que a atitude sugerida é insistir e tentar de novo, com criatividade lógica e destreza física, repetidas vezes, até conseguir. Noutras palavras: ao atentar o jogador com objetivos desejáveis mas (ainda) inalcançáveis, o jogo eletrônico lhe sugere a teimosia em vista de uma possível “transcendência” dos limites rígidos do mundo (transcendência entre aspas porque, na verdade, alcançar o local de acesso difícil é imanente àquele mundo ficcional, pois foi algo projetado e embutido nele pelo autor). Sugere, também, a dúvida e a desconfiança quanto a juízos anteriores do jogador, e sobre o fato de se foram suficientemente estabelecidos, e assim, a dúvida sobre o que realmente estabelece um juízo como suficientemente confiável; sugere reavaliar premissas antes tidas como sólidas. Talvez, no fundo, a lida do jogo sugira

deixar tudo sempre em aberto, sem fechar o sentido em juízos. E sugira isto pela carnavalização destes limites.

Em vista disso tudo, não cremos que os jogos eletrônicos persuadam a uma posição política determinada: a pessoa que frequentemente joga videogames aprende sua forma geral de questionamento, insistência e carnavalização a partir dos indícios superficiais, busca de padrões profundos e transgressão constante dos limites (a posição prefigurada do jogador no jogo), infundindo-a depois com suas crenças e posições políticas pessoais e possivelmente, então, levando-a para o mundo real. Lembramos que, para Iser (1978, p. 22-23), a experiência estética deixa de ser estética quando é transmutada em linguagem. Às vezes, com o tempo, isso constituirá também o que o jogador frequente chama de sua identidade ou autoimagem: sou alguém que deixa sempre tudo em aberto, que volta atrás e reavalia. Vamos tentar investigar, no capítulo final deste trabalho, que tipo de identidade poderia ser esta, e como ela tem se expressado em nosso mundo.

7.2 Um “desconfiômetro” descalibrado: deslocamentos da ficção cética

A postura de questionamento constante sugerida por muitas dessas ficções lúdicas pode assumir diversas formas ao deixar de ser estética e ingressar na vida real. Uma delas é a de um movimento investigativo constante, que deduz a partir de indícios materiais, mas sem congelar suas descobertas em certezas definitivas, mantendo, como se diz, a “mente aberta”; uma desconfiança constante sobre o que se apresenta ao indivíduo como real e factual, sobre as premissas que regem o mundo. Acreditamos que essas tendências podem se classificar como uma atitude cética perante o mundo. Pelo menos até certo ponto, quando, não informadas por critérios e experiência de vida para distinguir vieses humanos, podem passar a flertar com a paranoia, a teoria da conspiração e outras deturpações.

Porém, voltamos a ressaltar que o jogo eletrônico pode ser visto como um “interlocutor” dogmático que impõe certas “convenções aceitas” ao jogador. De fato, os desenvolvedores de jogos ditam a “realidade” ficcional naquele espaço simulado. Esta visão muito parcial da ficção lúdica, vista como “demiurgo dogmático” pode causar uma espécie de desejo mimético – os jogos eletrônicos como modelo para seus discípulos (GIRARD, 2013, n.p., loc. 3051-3089). Isso resulta não só no desejo geralmente inofensivo de criar o seu próprio jogo eletrônico, mas, em certos grupos, de obter esta espécie de poder para si. Temos

indícios de que certos grupos só admitem jogos eletrônicos que reforçam certas visões e procedimentos da vida real – notavelmente, ação, violência e uma masculinidade agressiva (NEWSON, 2015), além de uma orientação a finalidades também agressiva – e reagem desproporcional e instantaneamente contra qualquer variação disso, como se fosse uma espécie de heresia. Há um fortíssimo policiamento das fronteiras não só do que seria um “jogo eletrônico de verdade”, como também de quem “pode” se intitular *gamer*, por certo tipo de *gamer* com uma espécie de ciúme (emulação?) dessa identidade, que julga ser só sua; eles também coordenam assédios em massa gravíssimos a mulheres e outros grupos *gamers* e *geek* minoritários.

Primeiramente, vamos discutir o que seria o ceticismo saudável no contexto da ficção. Em seu livro *A ficção cética* (2004), que traça vínculos entre o ceticismo e ficções tanto literárias quanto audiovisuais, Gustavo Bernardo Krause (2004, p. 30-31) baseia-se no pirronismo para esquematizar o trajeto filosófico cético:

Zétesis é a busca pela verdade, que não termina. Essa busca leva o cético a encontrar não a verdade mas a diafonia, isto é, o conflito insolúvel entre as diferentes teorias e os diferentes buscadores da verdade. O conflito leva o cético a concluir pela isostenia, ou seja, pela equípólencia das teorias: não há como decidir qual delas deteria a verdade. Em consequência, o cético precisa acautelar-se, suspendendo seu juízo sobre os acontecimentos e as idéias: a suspensão do juízo é precisamente a epoché, que funciona como a chave desse trajeto. Se, por cautela, suspende o juízo, o cético também se recusa a se pronunciar, essa recusa constituindo a afasia. Nesse momento, ele se aproxima da ataraxia, isto é, da tranquilidade intelectual garantida pela indiferença, isto é, pela adiaforia.

Este cético deve tomar alguns cuidados em sua investigação. Ele precisa manter o prazer centrado no pensar, na discussão do mundo, suspeitando das concepções que o pretendem reger, e discutindo também a discussão em si. Ou seja, é preciso usar e construir argumentos, e estes devem ter qualidade e buscar honestamente correspondência com a realidade – como em uma “retórica apaixonada pela própria retórica”, segundo Krause (2004, p. 32). Ou seja, o cético não é aquele que não acredita em nada, nem o ceticismo é uma dúvida furibunda que carcome as bases da realidade até destruir tudo, como quer o senso comum. Isso seria o niilismo. O ceticismo que tem a prudência de também desconfiar de si mesmo desce às premissas para investigá-las e melhor alicerçá-las, não para destruí-las (KRAUSE, 2004, p. 53).

Outro perigo do ceticismo desmedido é a relativização de tudo: o paradoxo de que, se o relativismo total fosse considerado verdadeiro, o próprio relativismo não poderia ser verdadeiro. “Quando absolutizam a própria relatividade, os relativistas se tornam dogmáticos” (KRAUSE, 2004, p. 56) – e, na proliferação de certezas (mesmo sobre as coisas serem

relativas), o cético se torna um ex-cético. O relativismo do relativismo também pode conduzir à persuasão de que não existe uma verdade – outra afirmativa peremptória e, portanto, não cética. A verdade deve ser encarada como múltipla, mas isso não quer dizer que todas sejam equivalentes. A epoché (suspensão do juízo) não significa distanciamento de todos os valores e tolerância total a qualquer ato, sob pena de o cético já se supor um sujeito transcendental, mais que humano (KRAUSE, 2004, p. 44-45, 241). Para Krause (2004, p. 242),

A terapia cética substitui a obsessão da objetividade pela adesão à vida ordinária, pela suspensão do juízo e pela promessa de quietude. Essa quietude livra os céticos das disputas indecíveis, mas os condena a investigar o mundo dos fenômenos à moda de Sísifo: a sua investigação é forçosamente interminável.

Assim, a “adesão à vida ordinária” e a busca de padrões e critérios com que guiar a investigação são mais que recomendadas: são a calibragem do instrumento (método) cético. Construções teóricas, especialmente as sistemáticas e utópicas, que contradigam a vivência cotidiana ferem a filosofia cética. O cético pode inclusive se engajar politicamente, mas deve se proteger contra a indignação – afinal, o indignado é a véspera do fanático, e portanto do dogmático (KRAUSE, 2004, p. 32, 248). Portanto, ceticismo também não quer dizer ser alguém hipercomplacente, que fecha os olhos para tudo e nunca se pronuncia, toma uma atitude ou se solidariza perante uma injustiça ou atrocidade – outro engano comum a respeito do cético. Para Ricardo Lessa, a relevância da indagação filosófica no campo das ciências sociais necessita de um duplo imperativo: “não desconhecer os fenômenos e objetos da vida ordinária e percebê-los, ao mesmo tempo, como itens contingentes de apenas um dos mundos possíveis” (LESSA, 2003, p. 14). O primeiro imperativo impediria o relativismo total, e o segundo impediria a reificação dos fenômenos considerados a partir do primeiro momento (KRAUSE, 2004, p. 55).

O ceticismo também pode redundar em solipsismo – por exemplo, ao questionar a posição de que aprendemos e sabemos coisas com base em nossa própria experiência. Basta o cético formular a petição de princípio: “quem garante que a nossa experiência é confiável?” Resposta: a nossa própria experiência anterior. É um raciocínio circular. Porém, cabe ao cético que quer continuar sendo assim duvidar da realidade, e não negá-la (pois negá-la seria ter certeza). A dúvida sensata só pode ir até certo ponto, sob pena de duvidar de si mesma e deixar de ser dúvida (KRAUSE, 2004, p. 159). Em suma, Krause defende, e concordamos, que o ceticismo é bom se usado com moderação:

A pílula cética, se tomada em excesso, conduz à dúvida arrogante que acaba por não ser mais dúvida: adquire-se a certeza de que a realidade não é real. A pílula cética é portanto a pílula vermelha que Morpheus ofereceu a Neo em *The Matrix*. Se Neo

tomasse a pílula azul, acordaria e não se lembraria de nada; continuaria sua vida virtual seguro de que ela fosse real (KRAUSE, 2004, p. 49).

O ceticismo total fecha a porta para novas descobertas, pois, quando se cai na desilusão do “nada pode ser provado, logo, nada existe (ou vale)”, vem a tentação de ou desistir de investigar de vez, ou a de crer em algum dogma – especialmente para dar algum tipo de sentido à vida. Convém, portanto, não tomar a “pílula vermelha” em excesso. O ceticismo deve ser mais uma regra metodológica básica, que, se usada com prudência, nos permite de fato avançar nas fronteiras da investigação e do conhecimento (KRAUSE, 2004, p. 49, 157). A balança da razão

contém doses equivalentes de fé (na realidade) e de dúvida (quanto à realidade). Se essa balança se desequilibra para o lado da fé, o ceticismo ou o fanatismo se levantam para tomar a razão de assalto; se a balança se desequilibra para o lado da dúvida, a razão fica tomada pela convicção de que os outros e a realidade ou não existem, ou estão contra nós (KRAUSE, 2004, p. 60-61).

A linguagem humana em si é hostil à epoché; só a palavra *duvidar*, que caracteriza o cético, já se cristaliza em juízo, justamente o que a suspensão de juízo não poderia gerar (KRAUSE, 2004, p. 147, 171). Daí a ligação ceticismo-ficção: ela suspeita, por princípio, da ligação entre palavra e coisa. A ligação com ceticismo também existe em uma perspectiva izeriana: com seu “como se”, a interação entre a literatura e o leitor gera imagens, que não têm sentido fechado e sim são experimentadas – uma experiência estética (KRAUSE, 2004, p. 86-87). “A ficção inventa outra coisa porque suspeita da coisa que pensamos saber [...] nesse sentido, pode-se dizer que a ficção perspectiviza o real” (KRAUSE, 2004, p. 86). Neste trabalho, é claro, falamos também de ficção procedural, que também, no nosso entender, gera uma experiência estética lúdica que não tem seu sentido fechado até o jogador parar de jogar. Exploraremos em breve a relação disto com o ceticismo.

O humor, especialmente o irônico, seria um dos métodos céticos de quebrar a falsa dicotomia entre fala e silêncio, e de indicar que nossa cultura foi erigida sobre uma falha ontológica: aquela entre palavra e coisa (KRAUSE, 2004, p. 47, 222, 248). A ironia do cético, em tese, não pouparia nem a ele mesmo, pois ele não pode se arvorar dono de um ponto de vista objetivo com sua filosofia se quer merecer o nome de cético. A vontade de chegar a uma objetividade absoluta implica numa vontade de eliminar todos os elementos humanos, o que só pode conduzir a ações inumanas (KRAUSE, 2004, p. 116). Na verdade, como sabemos, nenhuma filosofia é objetiva, embora todas as formas de conhecimento precisem agir “como se” fossem para continuar investigando, e algumas acreditem até na própria ficção a ponto de se arvorar nela, deixando de lado o espírito investigador do autoquestionamento

(VAIHINGER, 2011, p. 479-492). Com seu humor e (auto-)ironia, além de sua atitude de suspensão de juízo (que pode ser mal interpretada como “ficar em cima do muro” ou “querer sempre a última palavra”), o cético irrita a muita gente, inclusive a filósofos de outras correntes. Mas são passos necessários para, de um lado, não se deixar congelar em certezas definitivas e, do outro, não se permitir acreditar em coisas sem nenhum fundamento.

Do ponto de vista cético, a educação dos jovens hoje em dia deixa a desejar. Em geral, a escola atual ainda é cartesiana: nela, “se pergunta para que não se façam outras perguntas” (KRAUSE, 2004, p. 161). Dizendo de outra forma, na escola se ensina a responder perguntas, não a fazê-las. Muitos professores, especialistas e cientistas assumem uma aura intimidante, categórica, sem se permitir demonstrar a mínima dúvida (ou permitir que o aluno demonstre) – o que é um espírito anticético e anticientífico. Um discípulo verdadeiramente curioso pode se sentir entediado ou injustiçado numa escola como esta – e, ao mesmo tempo, pode tomar esse professor como modelo, sonhando em chegar um dia a acabar com as próprias dúvidas e ser tão seguro de seus conhecimentos quanto o mestre, afetando aquele tipo de superioridade que seu modelo afeta (GIRARD, 2013, n.p., loc. 3051-3089).

Discutindo a ficção cética, Krause (2004, p. 248) diz ainda que

as relações de causa e efeito [...] só podem ser pensadas com todos os termos: elas são mapas para lidarmos com a realidade. As relações e demais articulações discursivas não são “coisas”, mas sim frases de uma linguagem chamada “lógica” que, como toda linguagem, é metafórica, substituindo a incógnita do real pela sintaxe do cogito.

Para Krause (2004, p. 248-249), a fenomenologia seria o modo filosófico de lidar com o fato de que encarar as coisas em termos de causa-e-efeito é um mapeamento imperfeito do mundo. E a fenomenologia teria suas origens no ceticismo, que procura justamente evitar a construção de grandes sistemas filosóficos e se aproximar do dia a dia.

O jogo eletrônico seria uma ficção cética procedural ao oferecer um *playground* de questionamento de concepções formadas pelo jogador: primeiro, as que ele trouxe do mundo real, e depois a das regras que encontrou e deduziu na própria interação com o ambiente simulado. Em outra área do jogo, as regras podem valer de forma diferente, ou serem modificadas por alguma condição extra. A sucessão das formas como estas experiências se negam, se confirmam e se sobrepõem, assim como os vazios entre elas e negações, é a experiência lúdica, que estimularia o *gamer* frequente a nunca se congelar em certezas, a nunca parar de procurar, a suspeitar do que acha que sabe. As regras e padrões do jogo não são, em geral, mostrados ao *gamer* em linguagem verbal nem são absorvidos por uma mente lassa; é preciso, como já dito, deduzi-los, induzi-los, agi-los e retestá-los. Supomos que esses

juízos não se cristalizem durante a partida em nada além de imagens mentais, até porque após certo ponto o jogador já aperta os botões “sem pensar”, perfeitamente habituado – a habilidade muscular e a compreensão profunda das regras afundadas no inconsciente¹⁴⁸. De vez em quando, porém, um susto ou maravilhamento: a parede falsa que revela um nicho secreto, o baú que aberto se revela um monstro disfarçado (*mimic*) – que converte repentinamente este hábito manso em uma ex-certeza, puxa esse hábito de volta para a consciência. O jogo parece nos deixar confortáveis e então nos dar um peteleco: “fique esperto!”, num jogo de autoindicação (ISER, 2000, p. 134-136, 141-143). Este é um dos mecanismos da ficção lúdica para provocar algum distanciamento crítico: o espanto. A princípio, isto pode parecer uma grande oportunidade para um momento de otimismo: com a prática lúdica de jogar videogames, estaríamos formando seres céticos, educados para ter prazer em pensar fora da caixa, mas cientes de que querer não significa poder (pois as restrições continuam agindo sobre o mundo simulado, dificultando a conquista dos objetivos lúdicos, e também há as quebras ocasionais do hábito que o videogame oferece). Esses *gamers* frequentes teriam potencial não só para se tornar pesquisadores e cientistas entusiasmados e rigorosos, como também pessoas dispostas a rever e abrir mão de seus preconceitos mais enraizados. Infelizmente, não é bem isso que vem acontecendo, conforme vamos ver.

Encontramos em Krause (2004) ainda mais pistas teóricas que vinculam jogos eletrônicos e ceticismo na ficção. Górgias é considerado um dos pais do ceticismo, por não crer na aderência entre linguagem e mundo¹⁴⁹ (o uso da linguagem seria para o sofista uma questão de *kairós*, como discutimos no capítulo 3, com Cassin [2005]), o que associamos aos videogames. Também no capítulo 3, traçamos vínculos entre a teoria sobre polifonia de Mikhail Bakhtin e jogos eletrônicos. Bakhtin (2010) aponta a polifonia (multiplicidade de vozes dissonantes e imiscíveis no romance) como a grande inovação literária de Dostoiévski, inovação esta apoiada nos ombros de uma longa história de carnavalização, sátira e aventura na literatura; e Eliezer Moreira (2003 *apud* KRAUSE, 2004, p. 240-241) acredita que a polifonia que Bakhtin apontou no romancista russo é prima-irmã da diafonia cética. O choque dialógico entre as múltiplas ideias e sentimentos conflitantes do romance, inclusive os do autor, nos autorizaria a tratar o romance de Dostoiévski como ficção cética – ou melhor, uma “forma de organização da dúvida cética levada ao limite” (ELIEZER MOREIRA, 2003, p. 73 *apud* KRAUSE, 2004, p. 241).

¹⁴⁸ Bateson, 2000, p. 134-136, 141-143.

¹⁴⁹ Krause, 2004, p. 232-233.

Jogos eletrônicos são uma influência cultural dominante em nossa época, que muitos jovens adotam como identidade (MCPHATE, 2015). No entanto, se por um lado defendemos que videogames ensinam uma postura superficialmente autocaracterizada como cética e crítica, por outro eles raramente ensinam a *crítica à crítica*: para isso, seria preciso aliá-los a uma educação de ponta, que mostrasse como questionar e defender uma posição sem perder a empatia, a humildade e a humanidade – e a reavaliar as próprias premissas, ouvir o outro e a se autoquestionar, podendo assim vir a enxergar os pontos cegos dessa própria educação. Nesta forma de ficção que pode estimular uma espécie de curiosidade intelectual cética e busca pela verdade, falta um interesse pela linguagem verbal, pela filosofia e por descobrir o que constitui uma argumentação sólida, deixando muita gente sem capacidade de questionar seus métodos e formas de questionamento. As frases da linguagem chamada lógica, que substituem “a incógnita do real pela sintaxe do cogito” (KRAUSE, 2004, p. 248), infelizmente não impedem o *gamer* de reificar este mapa como superior a todos os outros – um dogmatismo que pode ser perigoso –, ou até de crer que ele não é um mapa, e sim um modelo. Se isto se associar a ideias tradicionais sobre masculinidade (mesmo que sob nova roupagem), o trajeto (trágico) da violência mimética pode estar bem à vista (DECLERQ, 2018; GIRARD, 2013, n.p., loc. 145-150).

Acreditamos que a cultura *gamer* e a cultura de internet – também inundada de comunidades procedurais – tenham se moldado de forma mútua. Para nós, uma das faltas cruciais na cultura de internet como se encontra hoje está ligada justamente a uma deturpação do ceticismo: critica-se tudo, mas sem parar para ouvir, processar e pensar. Dar sua opinião e reagir a opiniões alheias, assim como propagar todos estes movimentos, se tornou um reflexo automático, alimentado por algoritmos de redes sociais que vampirizam nossa capacidade de atenção, priorização e indignação, além de prejudicar nosso senso do verossímil e cotidiano¹⁵⁰. A capacidade de autocorreção em vista dos efeitos sociais infelizes desta atitude parece ter sido afetada também. Na maioria das vezes, estes efeitos maléficos escalonam feito uma corrida armamentista ou o alcoolismo¹⁵¹. Se estas pessoas pretendem ter uma atitude

¹⁵⁰ Kakutani, 2018, n.p., loc. 1340-1351.

¹⁵¹ Gregory Bateson traz uma visão cibernética e epistemológica sobre o alcoolismo, corridas armamentistas e outros tipos de relacionamentos culturais – aconteçam eles com contrapartes reais ou imaginárias (2000, p. 61-72, 309-337). Ele fala em “cismogênese”: progressivas mudanças danosas em relacionamentos simétricos ou complementares devido ao “feedback positivo não corrigido ou não mitigado” neles presentes. [No original (p. 324): “undamped or uncorrected positive feedback”.] Seria preciso tornar tais sistemas mistos (entre simétricos e complementares) para que a tendência não fosse sempre de subir o tom para um lado ficar idêntico ao outro (caso das relações simétricas, que para Bateson incluem o alcoolismo), ou de esmagar este outro quando ele é percebido como fraco (caso das relações complementares, como uma guerra entre países). Uma medida para estancar esse escalonamento das atitudes prejudiciais, segundo Bateson (2000, p. 324),

cética, a ataraxia dos cétricos pirrônicos tem feito falta, assim como a epoché (KRAUSE, 2004, p. 30-31), nesse sistema cibernético humanos-máquinas que se tornou nosso atual mundo real.

O risco, neste caso da realidade influenciada por ficções cibernéticas procedurais, é a perda do contato com o núcleo duro da realidade. Se a ficção “desrealiza o real para criar um novo real mais seguro, portanto ‘mais real’, do que aquele que se encontrava no ponto de partida” (KRAUSE, 2004, p. 23), a realidade por sua vez não funciona desta forma: há leis físicas incontornáveis, fatos históricos que até podem admitir novas narrativas, mas cujas evidências concretas nunca podem ser negadas, fatos científicos que não cessam de duvidar de si mesmos – mas apenas para se aproximar mais da verdade com a linguagem e compreensão humanas imperfeitas e falíveis, porém as mais confiáveis que temos. O verdadeiro cético, no mundo empírico real, deve duvidar com o propósito de se aproximar cada vez mais da verdade; e não partir de uma verdade que “já sabe” e selecionar indícios que comprovem esta verdade, pois isto impediria que ele pusesse em questão esta “verdade” e, assim, mudasse de ideia sobre ela. Nos jogos eletrônicos, as “verdades” (e soluções para elas) são ficcionais; logo, os caminhos até elas estão pré-traçados e a curva de aprendizado/descoberta do jogador é projetada para acontecer de certa forma. A sensação de transcendência de limites na ficção do videogame na verdade é imanente (pertencente ao âmbito do mundo ficcional), pois foi ali embutida pelo autor do jogo. Se um jogador frequente tenta aplicar este modo de pensar à vida real, não pode se esquecer da verdade que “já sabe” sobre os jogos eletrônicos e não tem como verificar na vida real: a de que alguém confeccionou os videogames, e com uma finalidade, pré-orientando todas as suas cadeias de causalidade/loops de feedback para terem significado estético para o ser humano, o que na vida real não acontece. Esta falta de centralidade do humano na experiência da vida real – o fato de que o mundo não está (nem) aí para nós –, assim como a falta de um projetista por trás dela – seu caráter arbitrário –, pode ser expressa com um ditado popular: na vida real, por mais que se insista e se contorne as regras percebidas, querer não é poder. Tem sido difícil para as pessoas, por motivos tanto racionais como emocionais, “distinguir qual parte da realidade é organizada pela fantasia” (KRAUSE, 2004, p. 23). Os motivos emocionais advêm, em boa parte, de um certo ressentimento das pessoas por ter percebido que o mundo real não se dobra a suas fantasias, especialmente na comparação com o ficcional.

seria fortalecer temas de relacionamentos complementares nos relacionamentos simétricos e vice-versa, evitando o feedback exclusivamente positivo entre as partes.

Examinemos mais de perto a ligação entre jogos eletrônicos e cultura de internet. Para além do mero questionamento e investigação, as transgressões ficcionais, nos jogos eletrônicos, são duplicadas e espelhadas a tal ponto que podem sugerir certa atitude de transgressão real, fazer alguém pegar gosto por uma auto-imagem baseada em transgredir e provocar. Algumas das ações praticadas por pessoas advindas da cultura *gamer* em comunidades reais – que, ressaltamos, inclui redes sociais, fóruns e aplicativos de mensagem coletiva – são duvidar, questionar, investigar, levantar indícios, polemizar, discordar (e plantar a discórdia), causar comoção e choque, supostamente sem uma causa clara, talvez só pelas risadas (“*for the lulz*”).

Redes sociais exacerbam esses comportamentos, talvez por conterem seus próprios processos visando, ou pelo menos alegando visar, a expressão humana em forma de processos e a troca comunitária; defendemos também que partilham de certos aspectos ficcionais dos videogames. Dentre estes aspectos ficcionais e procedurais constam a duplicação pessoa-avator na rede social (um avator moldado por algoritmos que a caricaturam)¹⁵², a “bolha” – o algoritmo da linha do tempo que entrega só o que “você” “quer” baseado em suas interações passadas¹⁵³ (mas “você” é seu avator-caricatura e o que este “quer” é gratificação fácil e rasa; é uma forma de facilitar seu clique, fazer você passar mais tempo no site e, assim, ganhar dinheiro com mais anúncios visualizados) e a peripécia aventuresca, o “drama” – por exemplo, o desmascaramento coletivo de crimes, mentiras e novidades chocantes que agora se dá de maneira rápida, simultânea, espetacular e até expiatória (GIRARD, 2013, n.p., 1671-1697; NAGLE, 2017, n.p., loc. 92-96), e a partir de um certo ponto causa uma espécie de entorpecimento por repetição (KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 943-963). Dado que a internet tem comprovada influência sobre a vida real, e que esta influência não é nada desprezível (vide a eleição de Trump – NAGLE, 2017, n.p., loc. 156; KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 104-109), é preciso também levar em conta o lado cibernético deste fenômeno ficcional: a análise de uma vida real que inclua esferas de influências de ambientes simulados (com comunidades pelo menos em parte reais¹⁵⁴), e a materialidade do código computacional de que já falamos

¹⁵² Conforme dissemos acima, a presença de interlocutores humanos controlando avatares nos videogames é uma constante; isso causa uma dupla duplicação do *no-thing*, pois cada interlocutor terá dois a preencher: o do ser humano e o do ser ficcional por ele controlado. Cada um terá de pensar: o que uma pessoa como ele faria na pele de um personagem como este? E o que ele está pensando que eu estou pensando e vou fazer? Devo tomar a atitude que ele espera ou outra, inesperada? E assim por diante. Esses cálculos e decisões são feitos em microssegundos, de forma que não se pode falar em decisão exclusivamente “racional” como numa Teoria dos Jogos (JACKSON e SHOHAM, 2012), por exemplo – mas certamente são feitas entre esquemas e imagens mentais.

¹⁵³ Kakutani, 2018, n.p., loc. 1292-1306.

acima. Bogost já dizia que suas teorias sobre persuasão procedural se referem a qualquer sistema computacional, não apenas ao jogo eletrônico (2007, p. 2-3, 5); baseando-se em Bogost, Brock e Shepherd (2016) publicaram um artigo sobre redes sociais e de paquera como dispositivos de persuasão procedural. Concordamos com eles e acrescentamos também o ingrediente de ficção visto por uma perspectiva fenomenológica e cibernética.

Muitos dos céticos formados por jogos eletrônicos são pessoas que costumam verificar se notícias são reais e se fotos ou vídeos sofreram manipulação; procuram fontes alternativas que confirmem notícias que ativem seu “desconfiômetro”; expõem *fake news*, descobrem (e denunciam) identidades falsas e falcatuas.

Além deste movimento de questionamento e investigação constantes, que cremos ser majoritariamente benéfico e associamos ao ceticismo mitigado que defendemos, outra forma possível que a cultura *gamer* pode assumir em fóruns e redes sociais é a do humor, confronto e provocação constantes – que, repetimos, também estão presentes em diversos filósofos, incluindo os céticos.

Destes, alguns se dizem polemistas; gostam da auto-imagem controversa, de quem desafia o estabelecido: serão antagonistas articulados de tudo que julgarem estar no poder. Além disso, há os partidários da polêmica pela polêmica, que gostam de causar discórdia e confusão; e até mesmo declaram isto com orgulho. Dizem-se agentes do caos ou, simplesmente, *trolls*, às vezes alegando nem saber direito porque tomaram determinada atitude transgressora, e, em outras, alegando tê-lo feito por ironia, sátira ou para chocar (NAGLE, 2017, n.p., loc. 1300-1305; KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 1756-1773). Esta atitude se tornou um verbo: *trollar*. Esta tendência já foi apontada como descendente da transgressão de bell hooks e do humor carnavalizado de Bakhtin (NAGLE, 2017, n.p., loc. 423, 529-538), além do culto ao transgressor moral como indivíduo heroico após o romantismo: aquele que quebra o tédio e a inércia reinantes (NAGLE, 2017, n.p., loc. 464, 525). Porém, em certos setores direitistas da internet esta tendência transgressora e irônica, assim como as múltiplas referências culturais (NAGLE, 2017, n.p., loc. 904; KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 1754-1760), são apropriadas como forma de “escusar e racionalizar a terrível desumanização de mulheres e minorias éticas”¹⁵⁵ (NAGLE, 2017, n.p., loc. 574-576). Camadas e truques de

¹⁵⁴ Kakutani fala de “fazendas de *trolls*” russas com perfis falsos, *bots* e outros personagens inteiramente fictícios online com o intuito de ampliar divisões e influenciar eleições na sociedade norte-americana (2018, n.p., loc. 535-542).

¹⁵⁵ No original, a frase toda: “Just as Nietzsche appealed to the Nazis as a way to formulate a right-wing anti-moralism, it is precisely the transgressive sensibility that is used to excuse and rationalize the utter dehumanization of women and ethnic minorities in the alt-right online sphere now”.

metatextualidade irônica são características da cultura de direita de fóruns de internet, e são usadas para despistar interpretações e rebater críticas, e também para atrair novos membros para a “seita”, como uma espécie de “droga de entrada”: fazer piadas com o inadmissível até ele se tornar admissível é um salto surpreendentemente curto (NAGLE, 2017, n.p., loc. 464, 1373-1381; KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 1762-1773).

Há também, nesta cultura de internet, os paranoicos e teóricos da conspiração que começam a duvidar de premissas extremamente básicas da realidade e da ciência, algumas estabelecidas há séculos: são contra vacinas (KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 795-812) ou alegam que a Terra, na verdade, é plana (SALAS, 2019). Alex Jones, um dos mais famosos teóricos de conspiração online, acredita que o 11 de setembro e o pouso do homem na Lua foram mentiras orquestradas pelo governo norte-americano (NAGLE, 2017, n.p., loc. 739-743). Argumentar com eles é inútil: nada prova nada e, mais importante, nada refuta nada¹⁵⁶. Eles simplesmente não se deixam convencer; estão convencidos de uma verdade maior, subjacente: a de que há uma conspiração para afastar as pessoas comuns da verdade. Desconfiam de uma verdade escondida, mais profunda, que é apenas pressentida ou deduzida por alguns “escolhidos”, que “pensam por si mesmos” (porém em grupo) e “veem mais longe”; ou creem que a ciência está comprada, e trama contra as pessoas comuns. Questionam, de enxurrada, os mecanismos pelos quais as coisas são provadas ou refutadas – na linguagem, na ciência – e confundem de maneira deliberada fato com opinião. No entanto, nos parece que talvez isso advenha de uma educação reificada que não permite duvidar, e assim acabe fornecendo ao aluno não métodos de pesquisa e descoberta onde aplicar sua curiosidade, mas sim um modelo e desejo mimético: o modelo é o aluno sabe-tudo ou o professor categórico, que “acertam sempre” e corrigem os outros, ou até os humilham; o desejo é se tornar, como eles, o detentor da verdade e do conhecimento e humilhar quem está “por fora”. Ao apontar comportamentos assim como modelo, ensina-se empáfia, e não humildade. A curiosidade genuína é banida na escola cartesiana – pois ou a pergunta ou é “tola”, ou mal há tempo para cobrir todo o conteúdo programático necessário para o vestibular. A reflexão e a leitura por prazer vão pelo mesmo caminho. Acreditar numa teoria conspiratória deixa a pessoa se sentindo superior por saber aquela “verdade”, que pelo menos

¹⁵⁶ Duas citações da matéria do *El País* intitulada *No puedes convencer a un terraplanista y eso debería preocuparte* (SALAS, 2019): 1) “[El terraplanismo] Nace de la desconfianza en el conocimiento experto y de una mala manera de entender el escepticismo”, afirma Susana Martínez-Conde, directora del laboratorio de Neurociencia Integrada de la Universidad Estatal de Nueva York”. 2) “Muchos especialistas han denunciado cómo el algoritmo de recomendaciones de YouTube termina convirtiéndose en una espiral descendente hacia contenidos cada vez más extremistas, manipuladores y tóxicos.”

dentro daquele grupo, é lei – e feliz por ter razão. É um “narcisismo coletivo” (SALAS, 2019).

Em alguns casos, porém, a mistificação na “produção de provas” é deliberada. Canais de YouTube que rendem dinheiro aos seus criadores podem acabar se tornando não só uma missão de levar informação correta ao público, mas também um ganha-pão. O procedimento do algoritmo do site de emendar um vídeo “relacionado” assim que o primeiro termina, e recomendar outros vídeos parecidos produzidos por qualquer um na sua barra lateral, torna possível a alguém entrar em contato com uma torrente de informação errada e falsa, convencendo-o pela repetição (SALAS, 2019).

Quanto a manipulações intencionais para obter poder, dinheiro ou seguidores, a maioria das estratégias não são novas; somente estão sendo usadas num novo meio e por novos e diferentes interesses. Uma delas é a estratégia consagrada de descrédito da verdade usada pela indústria do tabaco, conforme conta de um memorando interno de 1969: “a dúvida é o nosso produto”. Segundo Kakutani (2018, n.p., loc. 816-821),

A estratégia, essencialmente, foi a seguinte: desencavar um punhado de supostos especialistas para refutar a ciência estabelecida ou argumentar que mais pesquisas seriam necessárias; transformar esses argumentos falsos em tópicos de discussão e repeti-los exaustivamente; e atacar a reputação dos cientistas legítimos do outro lado. Se isso lhe soa familiar, é porque é uma tática usada por Trump e seus aliados republicanos para defender temas (desde o controle de armas até a construção de um muro na fronteira) que vão contra as opiniões de especialistas e pesquisas nacionais.

Isso também tem sido utilizado por criacionistas, negacionistas da mudança climática e anti-vacina (KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 795-821): alegar que os dois lados merecem ser ouvidos igualmente. Com isso, foi criada uma falsa equivalência que se espalhou pela cultura popular e se infiltrou até mesmo no jornalismo. Em 2011, a BBC teve de instruir seus funcionários a parar de convidar lunáticos – defensores de aberrações anticientíficas – para debater em pé de igualdade na TV com cientistas sérios que representavam o consenso da comunidade científica (KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 821-830).

Por se encontrar aberta a refutação, a ciência está apta a se corrigir, aproximando-se da verdade. Novamente, é preciso ter em mente um equilíbrio: abertura para ideias novas combinada com um exame cético rigoroso das ideias antigas e novas. A abertura da mente científica não pode ser excessiva, para não cair na pseudociência e na superstição, mas também não pode ocorrer um fechamento excessivo, sob pena de o cientista se fixar em poucas hipóteses e as fetichizar como uma espécie de graal – por exemplo, “tornando-se um tecnocrata que ajuda a construir a Bomba sem se perguntar o que está fazendo” (KRAUSE, 2004, p. 115). A suspeita cética, se for honesta, tem que continuar voltada para a própria

ciência instituída, ajudando a aperfeiçoá-la; não pode se limitar a questionar as religiões fundamentalistas e pseudociências – alvos um tanto consensuais de uma comunidade cética. O que acontece na prática, para Krause (2004, p. 120-121, 128), é que as condições originais do ceticismo são recalçadas, e as pessoas defendem a ciência reificada, ou a razão, como se fossem variantes da fé¹⁵⁷.

O que seria necessário a este “cético procedural” (e comunitário) advindo dos jogos eletrônicos ou gerado pelos algoritmos das bolhas de internet: conceitos da filosofia, da leitura de ficção, crônica e bom jornalismo, e até de noções básicas de ciência e lógica, além de como fazer pesquisa, passadas por uma educação de qualidade¹⁵⁸, dentro e fora da escola: assim, cada um formaria seus critérios rigorosos para escolher critérios com que julgar as coisas, revendo periodicamente esta convicção para evitar que se cristalize em dogma. O citado modelo mimético do professor “carrasco” e do aluno sabe-tudo que diminuem os que não sabem tanto quanto eles também não ajuda. Muito menos uma visão sobre videogames como demiurgos dogmáticos que influencia certos grupos a aspirarem modelar a realidade como se estivessem numa ficção, e policiar as fronteiras da identidade *gamer* com violência sanguinária. Recordemos: os jogos eletrônicos podem ensinar, pela experiência, uma postura, uma atitude empírica de buscar o que funciona, e buscar padrões, questionando-os sempre. Ainda resta às pessoas infundi-la com algum conteúdo. E quando não tiveram uma educação competente e libertadora, e não têm muito em que acreditar ou por que lutar – ou, mais importante, nem critérios para julgar pelo que vale a pena lutar, e de que forma?, com que ética? E para decidir quando depor as armas, fazer uma trégua e escutar – ou decidir que está indo longe demais, passou dos limites? Antigamente, essa forma sem conteúdo traria uma espécie de rebeldia “sem causa” – na verdade, um anseio existencial perfeitamente legítimo, que os diversos ramos de filosofia, psicanálise e sociologia discutem em seus termos. Por exemplo, seria ótimo que os *gamers* candidatos a céticos ou questionadores compreendessem a falta de finalidade pré-dada da vida real em paralelo com as finalidades pré-dadas sempre presentes nos jogos eletrônicos e softwares instrumentais como um todo (e o que essa ausência de finalidades pré-dadas na vida acarreta). Ou que conhecessem os velhos truques da desinformação e propaganda política para não caírem em variações atualizadas dos mesmos temas. Porém, atualmente, não tem sido assim.

¹⁵⁷ Também as críticas de Girard (2013, n.p., loc. 6600-6615) a ataques fanáticos e supersticiosos realizados contra fanatismos e superstições.

¹⁵⁸ Kakutani (2018, n.p., loc. 283-289, 1875-1876) menciona a falta de uma educação de qualidade no contexto dos EUA como um dos determinantes para o que chama de a “morte da verdade”.

Temos visto que este juízo sobre quem, ou qual ideia, está no poder e “merece” ser *trollado* ou desautorizado não tem feito muito nexo sócio-histórico: as pessoas têm selecionado com parcialidade os indícios em que preferem acreditar (KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 543-550). O ceticismo não é questão de preferência pessoal por opiniões não embasadas, mas de um exercício mental rigoroso, que exige muito da mente lógica e verificação/reverificação de indícios mas também, defendemos, de realmente ouvir, questionar e enxergar a si e ao outro; às vezes, coloca nossos próprios hábitos e atitudes em causa e, assim, nos faz reavaliar opiniões passadas, enxergar novos focos de solidariedade e empatia – até pelo riso, que deveria também se estender a rirmos de nós mesmos.

Aristóteles (2011b, p. 42-43 [1355a10-1355b7]) dizia que, em se tratando de convencer o público na arte retórica, muitas pessoas não eram capazes de seguir uma argumentação lógica, e daí o papel do verossímil seria pelo menos tão importante quanto o da verdade para a persuasão destas pessoas. Porém, a aferição do que é “verossímil” é seriamente afetada se há constantes “fatos alternativos” minando a capacidade do raciocínio humano se autocorrigir¹⁵⁹ – o popular “desconfiômetro”. Se as pessoas forem persuadidas – por constante reforço em ficções procedurais online que só lhe mostram conteúdo que concorda com suas preconcepções, por exemplo – que sua opinião não embasada pode ser seguida como se fato fosse, e o mundo irá se conformar à verdade de suas mentes (pois os mundos ficcionais lúdicos, assim como as “bolhas” das redes sociais, “de fato” parecem se conformar a essa visão e confirmar estas “verdades” enviesadas), defenderão absurdos com convicção mesmo fora dessas ficções. As “bolhas” são uma espécie de solipsismo comunal ou narcisismo coletivo¹⁶⁰: provêm de algoritmos que nos mostram aquilo que queremos ver (deduzido através daquilo com que interagimos, comentamos, clicamos e curtimos), somado à capacidade de podermos excluir do *feed* os avatares de pessoas cujas posições batam frontalmente contra o que acreditamos. A verdade passa a não ser mais um consenso, porque todos estão vendo versões diferentes dela – versões que lhe sejam agradáveis (KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 454-459, 974-983). O dramaturgo Arthur Miller disse em 2004 que não conhecia uma pessoa que declarasse voto em Bush para presidente – então não sabia como as pesquisas para presidente norte-americano podiam estar tão acirradas. Quem elegeu Bush, então? Pessoas que *não* frequentavam o meio de Miller, é claro (KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 1162-1169). Na eleição norte-americana de 2004, a internet não era como é hoje, mas esta “bolha”, real e/ou virtual, apenas ganhou corpo. As redes sociais, em seu atual estado, são um

¹⁵⁹ Kakutani, 2018, n.p., loc. 185-192, 875-882, 910-920.

¹⁶⁰ Nagle, 2017, n.p., loc. 1496-1498. Kakutani, 2018, n.p., loc. 55-65, 974-983.

sistema que trata a todos individualmente como heróis da opinião e, em bolhas mutuamente isoladas, reforça que suas opiniões estão corretas, pelo viés de confirmação comunal (KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 70-76, 128-133). Krause (2004, p. 31) aponta nossa época como muito endoxal, ou seja, movida pela obrigação da opinião. Ou seja, a bolha provoca, nos seres humanos, uma subjetividade desenfreada com a ilusão de que é plena – e poucos parecem querer sair dessa confortável ilusão, às vezes por má-fé.

No contexto dos EUA, as *fake news* também foram conscientemente disseminadas não só por gente ingênua e manipulada, como por gente mal-intencionada e até paga para isso (KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 1374-1380, 1623-1636, 1736-1744). As redes sociais e seus filtros e bolhas amplificam o alcance e o poder das *fake news* de intuito eleitoreiro ilegal, além de instrumentalizá-las de forma a levar as pessoas à urna, motivadas por mensagens que mexem com seus medos e provocam ódio (admissão do estrategista de campanha de Trump, Steve Bannon, segundo KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 1390-1422). Foi o que aconteceu na eleição de Trump, cujos estrategos usaram e abusaram das ferramentas de publicidade do Facebook para segmentar os potenciais apoiadores do candidato com anúncios que os cortejavam sob medida. Havia também uma campanha para *afastar* certos segmentos demográficos das urnas lembrando-os de faltas desagradáveis de seus possíveis candidatos. Tudo isso com base no acesso indevido a dados de eleitores por aplicativos externos, algo posteriormente admitido pelo Facebook (KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 1402-1408; ver também BOGOST, 2018). Trump foi ajudado nessa missão por *trolls* russos, que, segundo Kakutani (2018, n.p., loc. 1422-1457, 1623-1636), tinham um objetivo de longo prazo no qual a eleição do empresário norte-americano se encaixava: minar a crença dos eleitores na democracia e no sistema eleitoral. Em suas bem-coordenadas “fábricas de *trolls*”, os russos criaram uma torrente de perfis falsos, postagens, *fake news* e vídeos – que faziam referência uns aos outros, legitimando-se entre si – com o objetivo de apoiar a eleição de Trump. E conseguiram. A tática continuou quando Trump assumiu o poder, e continua sendo aplicada em outros países (KAKUTANI, n.p., loc. 1483-1489). Parte da tática de comunicação de diversos regimes totalitários, ainda segundo Kakutani (2018, n.p., loc. 1553-1580), é declarar coisas e em seguida voltar atrás, ou, se pego no pulo, admitir com cinismo que o dito no dia anterior era mentira; também forjar diferentes versões de um mesmo fato e replicá-las por diferentes meios para sobrecarregar e confundir a população e acostumá-la a uma atitude cínica ou jogá-la em um cansaço conformista. Esta tática é usada pelos *trolls* russos e é conhecida como mangueira de incêndio (*firehosing*): “um constante e intenso fluxo de mentiras, verdades parciais e fatos inteiramente ficcionais jorrados com uma violência

incessante para ofuscar a verdade, além de sobrecarregar e confundir qualquer um que tente prestar atenção” (KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 1575-1578). Conforme tuitou o ex-campeão de xadrez russo Garry Kasparov, personalidade pró-democracia, em 2016: “O objetivo da propaganda moderna não é apenas desinformar ou disseminar ideias específicas. É esgotar o pensamento crítico para aniquilar a verdade”¹⁶¹.

Com esse viés presente e constantemente (por vezes, intencionalmente) reforçado com ferramentas e processos cibernéticos, é fácil ver como uma opinião pessoal pode se transformar em dogma, e defendido com unhas e dentes. Muitas pessoas têm passado a lutar contra a ciência, os direitos humanos, o feminismo, vistos como somente versões dos fatos com injusta prevalência sobre as outras, igualmente válidas (NAGLE, 2017, n.p., loc. 904-909, 1505-1510; KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 795-812, 1786-1787). É uma perversão da isostenia do cético (KRAUSE, 2004, p. 30-31) – pois se trata de um “ceticismo seletivo”, que desconsidera fatos que poderiam abalar uma convicção subjacente atrelada a uma identidade pessoal... para proteção justamente dessa convicção e dessa identidade, sem jamais colocá-las em questão: ou seja, estas pessoas têm um dogma, aquilo que o cético se definiria por não ter (KRAUSE, 2004, p. 28). Um ceticismo seletivo é necessariamente um falso ceticismo. Neste cenário, desconsiderar valores sociais básicos como empatia e solidariedade, ou tentar negar a existência histórica de ditaduras sangrentas na América Latina (OLIVEIRA, 2019) e do Holocausto (KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 76-86), se torna permitido e até mesmo necessário para sustentar tal posição em público. E o público, já há algum tempo, passou a englobar a internet com todas as suas camadas e os aplicativos de mensagens por celular.

Alguns analistas, como Michiko Kakutani e Angela Nagle, têm criticado atitudes da esquerda e da academia como precursoras e até incitadoras deste estado de coisas. Entre eles, o “ativismo de sofá” (“*slacktivism*” ou “*clicktivism*”), em que, por exemplo, a pessoa sente que já fez o suficiente ao colocar seu nome em um abaixo-assinado virtual (NAGLE, 2017, n.p., loc. 87-88), e o “*virtue signaling*” (NAGLE, 2017, n.p., loc. 1110-1115), que poderia ser traduzido como “lacrção”, em que a pessoa está sempre apontando algum aspecto de notícias recentes que “só ela” percebeu como problemático, colocando-se como moralmente superior a todos os outros. Apontam também que a ironia reativa e o cinismo niilista em partes da cultura online são em parte reações a estes comportamentos (NAGLE, 2017, n.p., loc. 97, 119-124). No entanto, também admitem que, em meio a toda esta ironia supostamente “não de

¹⁶¹ Citado por Kakutani (2018, n.p., loc. 1594). No original em inglês de Kasparov: “The point of modern propaganda isn’t only to misinform or push an agenda. It is to exhaust your critical thinking, to annihilate truth”. Disponível em: <<https://twitter.com/Kasparov63/status/808750564284702720>>. Acesso em: 27 abr. 2019.

direita”, coisas de fato nefastas sempre se esconderam e procuraram estender sua influência, com sucesso: xenofobia, racismo, homofobia e misoginia (NAGLE, 2017, n.p, loc. 119-124, 1237-1251, 1505-1510).

Nagle e Kakutani também fazem críticas ao que chamam de relativismo e pós-modernismo do cânone literário e acadêmico. Nagle chega a enquadrá-los como um abandono total de critérios estéticos e éticos com que julgar qualquer coisa, e associa-o com a esquerda (NAGLE, 2017, n.p., 1185-1203). Kakutani também os associa à esquerda, mas alegando que foram apenas corolários simplificados das teorias originais que chegaram mutilados à opinião corrente (KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 472-482); por outro lado, ela aponta a radicalidade de certos pós-modernistas em apontar que era impossível ensinar a história de uma forma justa como um sequestro das pautas válidas do multiculturalismo, que, em si, pedia apenas uma justa inclusão de mais vozes em uma narrativa histórica unificada centrada no homem branco europeu (KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 560-570, 798-804). Para Kakutani, argumentos pós-modernos negando que a ciência possa ser perfeitamente neutra e universalmente verdadeira teriam aberto caminho para o movimento antivacina e negacionistas do aquecimento global (KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 570-584). As pautas de identidade são associadas com uma suposta intolerância da esquerda a diferenças por Nagle (2017, n.p, loc. 97, 1204-1214).

No entanto, não nos parece legítimo culpar uma atitude transgressora ou relativista promovida tradicionalmente pela intelectualidade de esquerda pela falta de limites e balizas éticas de uma nova direita tecnológica ao aplicá-las num ambiente cibernético, cooptando pessoas frustradas e confusas. O fato de teóricos como Vaihinger (2011) apontarem que até a ciência mais exata é uma ficção não a desmente nem procura abalar sua autoridade – pelo contrário, estas ciências são ficções ditas “necessárias”. O aspecto ficcional de toda ciência não vem do fato de serem mentiras, mas sim construtos; a proposta de Vaihinger é entender como operam e organizam nosso acesso ao real¹⁶². Kakutani (2018, n.p., loc. 591-597, 795-805) admite que houve uma “exploração”, por oportunistas anticientíficos e defensores da direita, do argumento pós-moderno de que todas as verdades são parciais (algo como “se são parciais, não preciso acreditar em nada, ou posso acreditar na parte que eu quiser”). Acreditamos que muitas ficções têm um potencial político ambíguo, e especialmente se são ficções procedurais e não são atravessadas por muita linguagem, a atitude transgressora que promovem pode ser cooptada maliciosamente, com base em predisposições preexistentes do

¹⁶² Johannes Kretschmer na apresentação a “A filosofia do como se”, Hans Vaihinger, 2011, p. 22.

público que as apreciam – até mesmo mentindo e enganando parcelas crédulas deste público, que fará o papel de “idiota útil”.

Além disso, as ficções procedurais não estimulam necessariamente o niilismo e o cinismo – acreditamos que podem estimular o ceticismo que se preocupa com mecanismos de autocorreção e empatia. O senso comum aponta os três como a mesma coisa, ou uns como variantes dos outros. Para Krause (2004, p. 28),

enquanto os dogmáticos têm certeza de que só eles sabem de alguma coisa e os niilistas têm certeza de que não se pode ter certeza de nada, os cétricos duvidam de que se possa ter certeza de alguma coisa; enquanto os dogmáticos já acharam a resposta e os niilistas já pararam de procurar, a dúvida dos cétricos os leva a continuar procurando a verdade. [...] Ao desconfiar de dogmas, verdades definitivas ou afirmações peremptórias, os cétricos se mantêm em constante estado de incerteza e investigação intelectual. Entre dogmáticos do “sim” (filósofos sistemáticos e crentes em geral) e dogmáticos do “não” (niilistas e apocalípticos), a opção dos cétricos é pelo “talvez”, pelo “pode ser que sim, pode ser que não”. Uma pedagogia cética orienta os alunos a fugirem das sentenças categóricas usando termos suspensivos como “talvez” – que também funcionam como traços de cautela acadêmica.

Vemos, portanto, que muitos dos que se consideram cétricos e questionadores na internet na verdade resvalaram para o dogmatismo e o niilismo. Os dogmáticos duvidaram para acabar com toda dúvida, e agora trabalham com uma “verdade” subjacente que impede que se questione essa verdade (por filtrar indícios de forma parcial), retroalimentada por comunidades cibernéticas. Os niilistas desistiram de encontrar qualquer verdade e caem numa ironia sem fundo, também retroalimentada por comunidades cibernéticas. O ceticismo não se iguala com uma pura vontade de ser do contra: o núcleo duro do real continua existindo e dando seus choques de realidade, apesar da insistência ou ingenuidade das pessoas em confundir realidade com ficção.

7.3 Da TV aos videogames às redes sociais: efeitos da ficção em domicílio

Possíveis erros da esquerda à parte, a direita tem aproveitado amplamente esta vontade de ser do contra (não substanciada por uma educação transformadora, experiência pessoal, nem conceitos elaborados por leituras e linguagem) para cooptar quem pensa que se educou na escola da vida, enquanto que muito de sua experiência advém de ficção audiovisual e procedural em telas, sem sair de casa. Em 1993, no ensaio *E Unibus Pluram*, David Foster Wallace apontou como a televisão norte-americana vendia sonhos de ação e beleza impossível ao espectador norte-americano médio, que ficava, de certa forma, viciado naquela torrente de

entretenimento e se sentindo culpado por se entregar a isso. Ao voltar do trabalho monótono, e assistir a horas de proezas impossíveis e gente bonita cheia de atitude, o espectador se sentiria cobrado a fazer algo emocionante de sua vida, mas sabia estar preso do lado de cá da tela – sem grandes perspectivas nem mesmo de aparecer na TV. O remédio que a TV ofereceu para esta contradição gritante e para a crise generalizada de autoridade na sociedade norte-americana, a partir do fim dos anos 1970, foi uma crescente auto-ironia e autorreferência tanto em seus programas como em seus comerciais, convidando o telespectador a se sentir cúmplice da piada interna, tal qual um velho amigo íntimo – que visita você em sua sala, com licença para fazer certas piadas internas e até maldosas. Com tanta ironia, a TV ria junto com o espectador daqueles que ainda acreditavam em valores mais tradicionais, como a sinceridade – uma forma de bajulá-lo, afirmando sua superioridade por entender a piada referencial e se destacar de uma multidão de crédulos ingênuos (os outros). Além disso, ao se autocriticar, a TV já estaria se blindando contra críticas posteriores. “O tom irônico da autorreferência da TV significa que ninguém pode acusá-la de tentar passar a perna em ninguém”¹⁶³ (WALLACE, 1993, p. 180). E quanto mais a pessoa média assistisse a TV, mais ela seria estimulada a assistir, justamente por conta de tanta autorreferência: assim, entenderia cada vez mais as piadas e se sentiria mais e mais superior (porém, cada vez mais de fora daquela tela fria). O objetivo da TV, é claro, era continuar ganhando dinheiro com comerciais, mantendo a audiência cativa e entretida na poltrona. A TV criaria, então, uma espécie de solipsismo comunal ao tentar atender a necessidade do espectador de transcender a multidão mesmo enquanto sabe fazer parte dela. Wallace (1993, p. 152-154) argumenta que, para escritores jovens da época, que sentiam a necessidade de observar pessoas em seu habitat natural ou intimidade para escrever sua ficção, a TV significava um ópio perigoso: pareciam estar observando a intimidade alheia sem ser observados, mas na verdade estavam assistindo a profissionais em parecer que não sabiam estar observados quando sabiam sim, perfeitamente – pois eram atores e profissionais da imagem. Assistiam a uma intimidade falsamente voyeurística, que, na verdade, fora arquitetada para parecer casual.

Mudanças na TV à parte, há outro tipo de ficção sendo entregue nas casas das pessoas desde meados dos anos 1980: o jogo eletrônico, que além de audiovisual, é procedural. Você pode estar no controle dos movimentos dos personagens graciosos e/ou heroicos, mas em parte o mecanismo é o mesmo apontado por Wallace para a TV: no videogame típico, cada jogador é o herói escolhido de um mundo perigoso no conforto do seu lar, e cada indivíduo

¹⁶³ No original: “The ironic tone of TV’s self-reference means that no one can accuse TV of trying to put anything over on anybody”.

que tiver a sua cópia do jogo pode ser o herói escolhido no conforto do seu lar. Neste ponto, de forma semelhante ao apontado por Wallace com relação à TV, ao mesmo tempo o jogador se sentiria alienado da comunidade de pessoas e fazendo parte dela. Quando a internet é adicionada na equação, as redes sociais, e depois a transmissão em vídeo, torna-se possível conversar sobre isso com milhares de pessoas que viveram na pele do mesmo herói (ainda que com diferentes aparências personalizáveis e habilidades de vencer). E não apenas conversar: é possível jogar junto. Por exemplo, no gênero de jogos MMORPG (*Massively multiplayer online role-playing game*), é possível e desejável jogar em cooperação com pessoas em tempo real, cada uma em seu computador pessoal, direto da própria casa. Já jogos como *PlayerUnknown's Battle Grounds* (PUBG) e *Fortnite* são parte de uma nova onda nos videogames em que uma porção de jogadores (chegam a ser 100 por partida) competem para achar armas e matar uns os avatares dos outros, até que só sobre um; o gênero é conhecido como *battle royale* (Fillari, 2019). A necessidade de comunidade faz com que as pessoas, especialmente as que se sentem solitárias e desconectadas, se organizem em torno de gostos culturais em comum: videogames, cultura *geek* – e queiram jogar e assistir aos produtos culturais mais relevantes para o grupo para sempre ter assunto. Mas, se todos estão falando sobre algo que jogam ou assistem, ou contando o mesmo tipo de vantagem, como se sentir único e especial no grupo? Como impressionar? O problema apontado por Wallace (1993) se desloca. É possível tentar se destacar nessa comunidade com uma produção de conteúdo (seja ela transmissão de vídeo do jogo, confecção de meme ou postagem) ou uma ação fora do comum, em bizarrice ou em humor; ou sendo muito bom no jogo, até mesmo chegando ao nível profissional de *e-sports* (BBC, 5 abr. 2017). Mas as bases profundas dessa comunidade, e quem é apontado e seguido como superior, e aqueles(as) que desejamos impressionar, vêm de longe, de um lugar profundo da cultura, da sociedade e da psique humana. Daí parecem vir a competitividade pela maior pontuação ou número de seguidores e curtidas; procurar ser o mais ironicamente engraçado ou (auto)depreciativo de todos no grupo, indo além dos limites razoáveis, e blindando-se enquanto rei comunitário da (auto)ironia. A humilhação do perdedor é vista, em alguns círculos, como parte da diversão. Neste sentido, a ironia virulenta apontada por Wallace como a tônica do relacionamento espectador-TV nos anos 1990 agora circula entre o público desses diversos produtos culturais, muitas vezes em comunidades online, e faz suas vítimas – pois algumas pessoas são mais ironizáveis do que outras: as minorias. Será que daí vem o ódio tão renhido ao “politicamente correto” nessas comunidades? Embora não tivesse a nossa sociedade em mente, Girard (2013, n.p., loc. 242-245, 278-283, 300-304, 5647-5650) diz que, em algumas sociedades, categorias inteiras de seres humanos são

reservadas para propósitos sacrificiais; por estarem na margem da sociedade em questão, com poucos vínculos a integrantes da mesma, sacrificar pessoas dessas categorias não atrairia vingança posterior de alguém vinculado a eles – vingança esta que corre sempre o risco de escalonar. Girard (2013, n.p., loc. 5288-5293) aponta também que há formas imemoriais de ostracismo social baseadas na ridicularização do outro, e que persistem de forma diluída até hoje.

E há mais. Se a TV já era problemática no sentido de fazer as pessoas acreditarem num espelho narcisista audiovisual, sem que tenham tido tanto contato com experiências reais ou emocionantes (e frustradas por não as terem tido), agora temos uma ficção procedural constantemente estimulando as pessoas a questionarem premissas que regem o mundo – sem que estas pessoas tenham visto realmente o mundo e estudado sobre tudo que se passou e se pensou com ele. E, se viram e estudaram, não gostaram do que viram; não distinguiram a menor perspectiva de realizar os sonhos visuais e inferências bombásticas pré-orientadas a finalidades que seus modelos audiovisuais e procedurais lhe mostraram em domicílio a vida inteira. Escolheram regredir ao sonho que as embala, porém ainda frustradas porque o mundo, indiferente aos seus desejos, continua seguindo as leis da probabilidade na proporção que sempre seguiu: o dia a dia é geralmente ordinário e verossímil, e raramente extraordinário e inverossímil.

Existe, além dos videogames, outro dispositivo procedural presente no dia a dia das pessoas que reforça uma impressão de que as coisas não são assim ordinárias. Falamos das redes sociais, sites como YouTube, e seus algoritmos que entregam o que as pessoas demonstram querer em grandes quantidades, e não uma dieta balanceada de jornalismo, distorcendo a percepção estatística das pessoas, corroborando seus vieses. Até mesmo o viés de que coisas extraordinárias acontecem a toda hora. Se toda notícia que chegar à pessoa for um *fait divers*, com uma manchete *click-bait*, ou falando sobre futilidades, além de distorcer a percepção da frequência do improvável – ou seja, o senso do verossímil e do cotidiano –, a pessoa ainda vai estar gastando toda a sua atenção com fatos inconsequentes. Isso se ela não estiver consumindo fatos totalmente fictícios se vendendo como reais: as *fake news* – e disseminando-as sem verificar, pois corroboram sua visão de mundo.

Falando dos jovens, e de sua vontade de transgredir e ironizar, se a pessoa nem sequer foi apresentada às regras do jogo, e principalmente se não as viveu para saber como se implementam de fato (ou se existem só nominalmente), como ela pode saber que está desrespeitando as regras certas? Como ela pode calibrar o seu desconfiômetro se, ao alegarmos que ela é ingênua ou foi manipulada, isso só vai aumentar sua defensividade – pois

seu prazer transgressivo é se sentir sempre certo, ao menos diante de sua comunidade¹⁶⁴? Se alguém com imagem de transgressor simplesmente aponta um conjunto de regras como as corretas, fazendo parte da comunidade e falando na linguagem e nos processos da pessoa disposta a transgredir, como ela pode se defender disto – da falsa consciência?

Tudo isso parece apontar para um deslocamento parcial da ironia televisiva para o público que a consome; recapitulando, uma ironia destrutiva, sem limites, e que faz aquele que entende a referência e a ironia sentir-se superior a uma multidão (fantasmática) que não as entende. Uma vez que esse espectador isolado se reúna com a multidão que “entende”, em comunidades online, ele pode dar e receber “passes de ironia”, sentindo que pertence a esse grupo. É aí que o aspecto cético, emergindo dos videogames, também pode virar casaca e se revelar um “ceticismo” destrutivo e do bem estar grupal. Uma vez que me coloco como um ser – ou grupo – racional, cheio de lógica, acima dos outros, é fácil resvalar para o solipsismo, o niilismo ou o dogmatismo (solo ou em grupo), enquanto ainda se pensa hiperracional. O suposto ceticismo hiperlógico será usado para fortalecer os laços do grupo e o bem estar do indivíduo no grupo, enquanto também servirá para excluir ou perseguir os alvos fáceis de sempre. E, com isso, já há um dogma subjacente, que nem todo mundo percebe: proteger o grupo acima de tudo, até da lógica. Os conselhos do grupo sobre o que ler e o que não ler, jogar ou não jogar, assistir ou não assistir, ou até acreditar e não acreditar, acabam formatando uma linguagem caricaturada de quem aprendeu a falar um certo jargão interno, mas na maioria das vezes não consegue debater racionalmente os conceitos subjacentes por nunca ter lido/assistido senão suas versões abreviadas (MCCREA, 2019). Muitas vezes, a razão tem sido usada como uma palavra mágica: “eu sou a parte racional desta discussão!”. Porém, declarar que está do lado da razão não a traz automaticamente para o seu lado. Pode-se dizer que, nestas comunidades online a que nos referimos, há quem esteja com muita vontade de fazer os outros confundirem atos ilocucionários e perlocucionários (AUSTIN, 1975, p. 148-164) – ou seja, persuadir o outro, apenas por um ato de fala, de que sua declaração tem força de convenção, e sempre teve; o *outro* é que está por fora. De fato, em certo sentido estamos: por fora de uma comunidade que parece estar tentando tecer uma realidade paralela com palavras, e, se pertencermos a certas minorias – mulheres, por exemplo –, jamais poderemos estar *dentro*, pois se tentarmos entrar seremos expulsas. No entanto, novamente, querer (que algo seja verdade) não é poder, mesmo num mundo real com esferas de influência cibernética.

¹⁶⁴ Sobre a relação entre comunidades online predominantemente masculinas e vontade de ser o dono da verdade, ver o artigo de McCreia, 2019 – especialmente os parágrafos sobre a misoginia do movimento cético na internet dos anos 2000-2010. Ver também o documentário de Newson, 2015.

Recentemente, movimentos conservadores, políticos e religiosos, têm procurado preencher este vazio (de conteúdo e realização pessoal) com uma ilusão fabricada de que movimentos de esquerda, identitários ou não, predominam em todas as esferas (e em todo o mundo) e devem ser o grande objeto de contestação e polemização de quem busca transgredir e está frustrado (KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 943-963; NAGLE, 2017, n.p, loc. 680). Ou seja: assim como há sequestros de narrativa, agora é possível sequestrar modos de ação cujo conteúdo é suficientemente genérico para carecer de um discurso crítico, de uma meta ponderada, ou de um ponto focal. Se as mulheres que você deseja não lhe dão atenção, é por culpa do feminismo; se você não consegue um emprego dos sonhos ou obter a representatividade que deseja no mundo, é por culpa dos imigrantes, dos LGBTQI, dos pobres “encostados” e das pessoas não brancas. Em vez de perceber os vieses embutidos nas mais variadas mídias contra estas mesmas identidades, sub ou mal representadas nos meios audiovisuais e procedurais desde seus respectivos adventos, é orquestrado um novo ataque contra elas: se não fosse por estas minorias, você poderia realizar os seus sonhos e fantasias. Os sonhos e fantasias vendidos por estas mídias, inclusive o videogame, ainda são, em geral, de dominância e potência do homem branco hetero sobre estas minorias¹⁶⁵ – embora muitos estejam lutando para mudar isto.

Até mesmo na cultura pop, tem havido tentativas de maior inclusão e protagonismo de minorias, e com sucesso. Alguns exemplos são os filmes recentes baseados em quadrinhos com protagonistas mulheres, como *Mulher-Maravilha* (2017), também dirigido por uma mulher, Patty Jenkins) e *Capitã Marvel* (2019, com direção creditada a Anna Boden e Ryan Fleck). Estes filmes têm sido depreciados por muitos homens, que mesmo se dizendo fãs de quadrinhos, *geeks* ou *nerds*, se incomodam muito com estas ficções de sucesso. Alguns deles se reúnem em sites, redes e comunidades de internet onde reforçam mutuamente seu modo de pensar e convocam campanhas para baixar as notas desses filmes em sites de cinema, entram com queixas quando são feitas sessões promocionais só para mulheres e ameaçam boicotes ao filme (TIFFANY, 2017; SHARF, 2019).

Este esforço para incluir minorias na cultura e reforçar seu protagonismo tem sido muitas vezes recebido com reações ainda piores. O exemplo que mais nos interessa aqui, devido ao tema do trabalho, é a do chamado Gamergate, uma série de conflitos de 2014

¹⁶⁵ Bogost (2007, p. 283) dá os exemplos dos jogos eletrônicos *Custer's Revenge*, jogo pornográfico de 1982 que contém uma cena pixelada de estupro de uma indígena amarrada por um general branco, e *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004), que contém um controverso minijogo de sexo quase explícito chamado *hot coffee*.

envolvendo diversos setores da internet que terminou com ameaças violentas e exposição indesejada de muitas mulheres envolvidas com jogos eletrônicos. Os jogos eletrônicos são uma das comunidades mais hostis à presença de mulheres em seu meio, sejam elas jogadoras, desenvolvedoras ou acadêmicas¹⁶⁶. O Gamergate teve um de seus estopins quando Anita Sarkeesian, crítica de videogames feminista, fez uma série de vídeos no YouTube explicando em linguagem acessível e branda por que certos temas e personagens de videogames eram machistas, buscando promover videogames melhores, e não censurá-los (NAGLE, 2017, n.p., loc. 300-305; MCPHATE, 2015). Ela foi violentamente atacada na internet por homens *gamers* por suas posições, consideradas “censura”; teve seus dados pessoais expostos para facilitar o assédio em massa (uma prática conhecida como *doxxing*¹⁶⁷), e sofreu ameaças de estupro e assassinato; sua página de Wikipédia foi vandalizada com imagens pornográficas; tentaram derrubar seu site e hackear seu email; um jogo eletrônico foi criado onde o jogador podia esmurrar o rosto dela e vê-lo inchar até ficar roxo; até hoje há inúmeros vídeos de YouTube voltados para destruir sua reputação e carreira (NAGLE, 2017, n.p., loc. 305-321). Anita foi apenas uma das atacadas dentre uma série de mulheres envolvidas com jornalismo, crítica e desenvolvimento de jogos eletrônicos: Zoë Quinn, Brianna Wu, Felicia Day¹⁶⁸, Jenn Frank, Patricia Hernandez, Jennifer Allaway e Jennifer Hepler sofreram ataques violentos similares, de tal virulência que “antes da internet era reservado quase que apenas para assassinos de crianças”¹⁶⁹ (NAGLE, 2017, n.p., loc. 337-363). Angela Nagle (2017, n.p., loc. 326) atribui isso em parte ao crescimento de mercado dos videogames voltados para o público feminino, o que teria ofendido um público masculino que se considera, ele sim e apenas ele, *gamer* de verdade (MCPHATE, 2015). Estes ataques coordenados foram coletivamente chamados de Gamergate pelos que os incitavam e cometiam, supostamente para provar que a cultura gamer *não* era machista e só estava lutando mesmo pela ética no jornalismo sobre videogames (NAGLE, 2017, n.p., loc. 320, 331). Alguns anos antes disso, houve um

¹⁶⁶ Muitas mulheres evitam dizer que jogam videogames ou são *gamers*, rejeitando o rótulo por medo de ficarem associadas à intolerância como a do Gamergate, mas também por medo de assédio sexual, represálias e tentativas de destituí-las dessa identidade por parte de *gamers* do gênero masculino. A voz de uma garota adolescente em meio a jogos online onde os jogadores se comunicam por microfone é um ímã de abuso; muitas simplesmente jogam com o microfone no mudo (MCPHATE, 2015).

¹⁶⁷ Sobre as origens da prática do *doxxing* para assediar mulheres, ver a história do site misógino Register-Her.com em Nagle, 2017, n.p., loc. 1305-1321.

¹⁶⁸ Felicia Day é atriz e roteirista; criou, roteirizou e atuou em uma série chamada *The Guild* (2007-2013), que trata de um grupo diverso de *gamers* que coopera entre si num jogo online do gênero MMORPG (*Massively multiplayer online role-playing game*).

¹⁶⁹ No original: “they did receive a level of abuse that in the pre-Internet days were reserved for few other than child murderers” (NAGLE, 2017, n.p., loc. 342).

fenômeno similar: mulheres que integravam a subcultura pró-ceticismo e ateísmo online, como Rebecca Watson, Amy Davis Roth, Greta Christina e Jennifer McCreight sofreram descrédito e deboche por parte de homens relevantes da comunidade e foram expostas e ameaçadas de formas similares à do Gamergate ao reclamarem de assédios e tratamento machista em ambientes virtuais e reais; algumas pararam de escrever e fazer palestras sobre o assunto por conta das ameaças e assédios (NAGLE, 2017, n.p., loc. 1571-1603; MCCREA, 2019). Assim, foram efetivamente expulsas de uma comunidade que, ironicamente, se orgulha de ser hiperracional e cética. Ou seja: as mulheres são vistas, em geral, como uma ameaça à marginalidade das subculturas *geeks*, já que, só de estarem presentes nas comunidades, tom e atitudes machistas já não vão mais passar sem questionamento. Além disso, a ideia de que os membros homens dessas comunidades tivessem algo a mais a aprender depois de se declararem criaturas perfeitamente lógicas e racionais não lhes atraía (MCCREA, 2019). Nagle aponta essas ideias de exclusão da mulher da vida sociocultural, especialmente da contracultural, como presentes desde os anos 1950 nos livros e na cultura popular, segundo os quais o ápice da mediocridade era uma mulher castradora que queria arrastar o homem à conformidade inautêntica. E até mesmo antes disso: desde *Madame Bovary* estaria no ar e na estética literária a ideia de que mulheres seriam fracas demais para lidar com a cultura de massa sem a levar para o lado pessoal e agirem de forma fútil (NAGLE, 2017, n.p., loc. 1603-1625).

Ao ler René Girard (2013), percebemos que a violência que envolve hoje os videogames, as comunidades virtuais e até o “ceticismo” é a mesma violência que permeia toda a cultura humana: a do desejo mimético. Um dos mitos que Girard analisa é um dos indígenas tsimshian, que conta a história de uma jovem perversa que ordenou a seu pretendente que se mutilasse e em seguida o rejeitou, para depois desejá-lo quando ele retorna da morte mais belo, e, no fim, sofrer o tratamento recíproco por parte dele (a ordem de se mutilar) e acabar desmembrada e morta (GIRARD, 2013, n.p., loc. 5068-5122). Observando certos detalhes da conclusão funesta do mito, Girard aventa a hipótese de que o ato de violência comunitária original no qual o mito se inspira tenha sido o assassinato de uma jovem real por desmembramento. O mito só teria feito atribuir a ela, de forma retroativa, a culpa pelo que lhe foi feito pela comunidade, à maneira de um bode expiatório. Levando para o nosso caso, Rebecca Watson e Anita Sarkeesian podem não ser as mesmas mulheres que rejeitaram as pretensões amorosas de um indivíduo específico, mas funcionam bem como vítimas sacrificiais substitutas da comunidade de indivíduos rejeitados por mulheres. Por terem algum envolvimento com a cultura cética e *gamer*, respectivamente, estas duas

mulheres estão, ao mesmo tempo, dentro e fora dessa comunidade cultural, cujo centro é invariavelmente masculino¹⁷⁰. Depois, como em todo sacrifício, a culpa é atribuída de forma retroativa à vítima, pelo ritual ou pelo mito (GIRARD, n.p., loc. 1630-1672, 2930-2935). Nessa tentativa de se eximir da responsabilidade pela perseguição efetuada em grupo, há várias camadas. Há a rejeição comunal à proposição de que o grupo de homens que exclui mulheres tenha agido por machismo, acreditamos que por ser considerado algo irracional; ironicamente, esse princípio explicativo é voltado contra as mulheres, especialmente as feministas, com a alegação de que seriam “feminazis” e estariam exigindo superioridade feminina em relação aos homens, e não a mera igualdade de direitos e deveres. Alguns grupos comprovadamente fabricam eles mesmos as “provas” de que feministas seriam criminosas e maléficas, postando na internet discurso de ódio atribuído a elas (ARONOVICH, 2018). As mulheres seriam colocadas, assim, como as malvadas e irracionais da história. Em alguns círculos da internet, conforme vamos ver em detalhe mais adiante, é tido como dogma absoluto que as mulheres é que têm mais privilégios no mundo, e portanto precisam ser enfrentadas e derrotadas. Isto é complicado pelo fato de que, atualmente, muitas mulheres não estão com vontade de ser o objeto do desejo mimético do homem: seria possível imaginar hoje uma Helena de Troia que decidisse não desposar nenhum dos pretendentes, uma Helena que é dona de si e dispõe do próprio corpo como bem entende. (Por vários motivos, lembramos aqui de Górgias e seu *Elogio de Helena*¹⁷¹.) Assim, do ponto de vista de alguns homens, as próprias mulheres se convertem em obstáculos para este desejo mimético. Cada mulher, sob esse ponto de vista, divide-se em duas: a “objeto do desejo” e a “que não me permite acessar o que desejo”. É um duplo monstruoso que é facilmente apontado como proscrito ou alvo de toda a violência comunal, até que a comunidade se sinta pacificada em matéria de violência recíproca. Com a mistificação que procura alegar que a comunidade está apenas tomando medidas racionais contra uma pessoa perversa, o mecanismo violento dessa pacificação comunal é ocultado, tal como indica Girard: é preciso que exista algum grau de *méconnaissance* para o mecanismo de sacrifício prosperar (2013, n.p., loc. 145-150, 179-181, 1748-1762, 5647-5653).

¹⁷⁰ Além do mito tsimshian citado, Girard (2013, n.p., loc. 2390-2395) avança a hipótese de que, em *As bacantes* de Eurípides, a preponderância das mulheres no violentíssimo bacanal da peça seja um mecanismo para ocultar que, no ato de violência originário, os homens da comunidade tenham exercido a maior parte da violência. Assim, o vínculo das mulheres da peça com o monte Citéron seria explicado por terem, na ocasião original, fugido do centro da cidade/campo de batalha em direção ao monte para não morrerem. Girard (2013, n.p., loc. 2947-2957) associa isso ao costume de certas aldeias sul-americanas de colocar a casa dos homens no centro e a das mulheres na margem, e chama a atitude feminina de fugir da crise de violência mimética de “centrífuga”.

¹⁷¹ Texto completo do *Elogio de Helena* de Górgias in: Cassin, 2005, p. 293-301.

Vamos nos deter um pouco mais em um desses casos recentes de assédio a mulheres, conhecido como “Elevatorgate”. Em seu artigo “*The Magical Thinking of Guys Who Love Logic*” [O pensamento mágico dos homens que adoram lógica], Aisling McCrea (2019) comenta a história de Rebecca Watson, integrante do movimento cético e do Novo Ateísmo de internet na primeira década dos anos 2000 que, após ter recebido uma proposta sexual de um homem num elevador, de madrugada, durante uma convenção sobre ateísmo, escreveu um texto em que aconselhava os homens a não fazerem esse tipo de coisa e recomendava precauções às mulheres em situações parecidas; e o texto foi recebido pela comunidade cética com escárnio e ameaças de estupro e morte. O comentário de McCrea (2019) sobre o caso é esclarecedor:

Porém, suspeito de que o motivo pelo qual a reação ao Elevatorgate foi tão virulenta [vitriolic] não dizia respeito apenas a machismo genérico, mas também à ameaça que ele representava para a sensação de superioridade moral dos Novos Ateus. Era muito menos divertido para eles lidar com, digamos, as estruturas sociais complexas dentro da comunidade cética, e a forma como isso poderia afetar o movimento, do que zombar de algum jeca-tatu que não conseguia entender a teoria da evolução. Essas eram as pessoas que precisavam aprender alguma coisa — quanto aos próprios Novos Ateus, nada mais lhes restava a aprender. Se as pessoas de grupos marginalizados dentro do movimento comessem a falar sobre questões que pedissem escuta e aprendizado, ou alguma autorreflexão sobre os vieses de cada um... bem, isto seria inaceitável, porque demandaria leituras e compreensão mais amplas de questões que não estavam imediatamente acessíveis ou eram esteticamente agradáveis para muitos homens do movimento do Novo Ateísmo. Em retrospecto, não é de se admirar que boa parte do Novo Ateísmo tenha involuído para ideias reacionárias, antifeministas, e até mesmo de supremacia branca, porque na verdade ele nunca se baseou nas coisas em que dizia se basear. O afeto dominante do Novo Ateísmo não era a humildade, nem a reflexão, nem a curiosidade, todas as coisas de que alguém precisa para de fato crescer intelectualmente. Era a empáfia¹⁷².

O título do citado artigo de McCrea (2019) denuncia que um pensamento mágico centrado em pseudoceticismo e pseudoracionalidade continua sendo um pensamento mágico. O mecanismo da violência coletiva e expulsão da vítima substituta da comunidade é ocultado – em nome de uma suposta razão “pura” de propriedade dos homens, na verdade uma “razão” reificada e sacralizada (GIRARD, 2013, n.p., loc. 1716-1723, 3362-3366). E ao se recusar a

¹⁷² No original: “But I suspect the reason the reaction to Elevatorgate was so vitriolic was not just about general sexism, but also about the threat it posed to the New Atheist sense of moral superiority. It was much less fun for them to reckon with say, the complex social structures within the skeptic community, and the way that might affect the movement, than it was to make fun of some hick who couldn’t get his head round evolution. Those were the people who had some learning to do — for the New Atheists themselves, there was nothing more to learn. If people from marginalised groups within the movement started speaking about issues which involved listening and learning, or self-reflecting on one’s biases... well, that was unacceptable, since it would require wider reading and understanding of issues that were not immediately accessible or aesthetically pleasing to many New Atheist men. In retrospect, it’s unsurprising that a lot of New Atheism devolved into reactionary, antifeminist, and even white supremacist thought, because it was never really about the things it claimed to be about. The dominant affect of New Atheism wasn’t humility, or reflexivity, or curiosity, all the things one truly needs to improve intellectually. It was smugness”.

identificar a violência como proveniente do seio da comunidade, recusa-se também, por consequência, a tentar tomar algum tipo de medida não violenta para melhorar. Inclusive dissolver a comunidade, que se autorreforça cada vez mais em suas concepções deliberadamente confusas e errôneas.

Isso se relaciona também com a atual cultura *channer*, centradas nos *chans*, fóruns “subterrâneos” da internet onde *trolls* de direita fazem humor “anti-politicamente correto”, o que significa misoginia, racismo, xenofobia, pedofilia, e em alguns subfóruns ainda mais extremistas, até incitação a *bullying*, assassinato e suicídio, de preferência combinado com violências contra membros considerados “normais” da sociedade (os *normies* ou “gado”): todos os que não frequentam o fórum (NAGLE, 2017, n.p., loc. 215-226, 236, 252-258, 300, 501-506; ARONOVICH, 2018; DECLERQ, 2018). Tudo isso está ligado a uma autodepreciação da identidade do *nerd* de fórum como macho “beta”, em contraposição a um suposto macho “alfa” aclamado pela sociedade e preferido pelas mulheres (NAGLE, 2017, n.p., loc. 231, 1278-1284; DECLERQ, 2018); no entanto, os membros dos *chans* expressam também sentimentos de rancor e depressão por terem sido excluídos de grupos, e do status de “alfa”, a vida inteira (NAGLE, 2017, n.p., loc. 1381-1395; DECLERQ, 2018). Ao mesmo tempo que há autodepreciação, reunir-se com pessoas identificadas como “beta” reforça essa identidade: toda vez que a realidade ousa desmentir os dogmas do grupo, o indivíduo pode se consolar no grupo, reforçando suas crenças. Se os administradores do fórum tomam uma atitude e vetam o assunto ou fecham um subfórum, os membros em questão apenas migram para um fórum ainda mais subterrâneo (foi o caso dos assediadores do Gamergate, segundo NAGLE, 2017, n.p., loc. 342). Esta tendência infelizmente chegou ao Brasil, com ameaças violentas recorrentes à acadêmica e ativista feminista Lola Aronovich, entre outras figuras proeminentes, como o ex-deputado federal Jean Wyllys, feitas por membros de um fórum chamado Dogolachan, parte de uma rede de sites de ódio que começou a se formar e aliciar pessoas desde 2005, na rede social Orkut; na época do Orkut, comemoraram o assassinato da jovem Eloá. Sucessivamente proibido em várias plataformas por seu conteúdo de ódio, o grupo não cessou de se reunir e cooptar pessoas: foi apenas migrando para os subterrâneos da internet (ARONOVICH, 2018; PADRÃO, 2019; DECLERQ, 2018).

Esses fóruns estimulam as pessoas a passar da ameaça à ação. Um jovem membro do /r9k/, subfórum do 4chan, cometeu um massacre em sua escola em Roseburg, Oregon; no fórum, um post anônimo da noite anterior confessava este intuito e alertava os colegas da área para ficar longe da escola naquele dia, e em resposta o rapaz foi estimulado a prosseguir com os planos e recebeu dicas de como cometer o assassinato coletivo; um homem que

estrangulou a namorada, e atiradores racistas contra manifestantes negros também frequentavam fóruns do 4chan e buscaram, com seus atos, algum tipo de aprovação desse grupo online (NAGLE, 2017, n.p., loc. 400-409; DECLERQ, 2018). Elliot Rodger tentou ir até um alojamento feminino da Universidade da Califórnia-Santa Barbara para matar suas moradoras a tiros; não conseguindo entrar, matou pessoas aleatórias que passavam e se suicidou; por fim, deixou como testamento um vídeo no YouTube e um texto culpando as mulheres por não lhe darem atenção sexual e sim a homens brutos e “geneticamente inferiores”, ou seja, não brancos (NAGLE, 2017, n.p., loc. 1420-1445; DECLERQ, 2018). Rodger era um *incel* (*involuntary celibate*), homem que teve pouca ou nenhuma experiência sexual e culpa as mulheres e o feminismo por isso, e frequentava um fórum dedicado a *incels* no Reddit onde alguns membros tentaram defendê-lo. No Brasil, o atentado escolar em Resende, de 2011, e também o de Suzano, de 2019, foram perpetrados e comemorados por membros do já citado *chan* Dogolachan, além de um frequentador desse fórum ter executado uma mulher em Penápolis (SP) (ARONOVICH, 2018; PADRÃO, 2019). Estes sites também perpetraram ataques e ameaças racistas, tentativas de implicar desafetos dos donos destes sites em crimes de pedofilia, e ameaças de terrorismo em universidades se estas não cumprissem suas demandas (como exonerar professores). Em 2018, foi sancionada a lei 13.642/18, proposta pela deputada Luizianne Lins (PT-CE), conhecida como Lei Lola, que faz a Polícia Federal investigar crimes de ódio contra mulheres na internet.

No Brasil, parte dos *channers* integra uma seita cibernética de inspiração católica chamada Homini Sanctus – inclusive Wellington Menezes de Oliveira, do massacre de Realengo, conforme apurou a Polícia Federal (DECLERQ, 2018). Um detalhe interessante é que Girard (2013, n.p., loc. 5355-5359, 5511-5517) aponta a palavra *sanctus* em latim, em contraste com *sacer*, como uma das primeiras a trazer o sentido restrito de sagrado que conhecemos: o divino benévolo, destituído de violência. *Sacer*, por sua vez, tem o sentido dúplice original: malefícios e benefícios, pois o sagrado é também a violência. Assim, acompanhando Girard, o uso malicioso da linguagem (e portanto a escolha do termo latino *sanctus* para batizar a seita cibernética misógina) seria uma forma a mais de exercer a violência sagrada que “funciona”: encobrindo seu verdadeiro motor vergonhoso, um furor violento coletivo contra vítimas inocentes.

Além de todo este horror, há a infiltração dos *trolls* frustrados na política clássica e no jornalismo. Steve Bannon, o já mencionado estrategista de Trump e também membro de um site de notícias direitistas chamado *Breitbart*, recrutou vários jogadores de videogame pró-Gamergate, todos homens, na maioria brancos e solitários, para o veículo (KAKUTANI,

2018, n.p., loc. 1780-1785). Um dos participantes e apoiadores das ameaças a mulheres do Gamergate, Carl Benjamin, está concorrendo a uma vaga no Parlamento Europeu (KLEPEK, 2019). Carl foi banido de inúmeras plataformas online, como o Twitter, o YouTube e o Patreon (plataforma de financiamento coletivo, onde chegou a faturar quase \$12.000 por mês) por atacar o politicamente correto e a imigração, além de ser antifeminista e fazer comentários racistas. Carl postou o seguinte comentário público no Twitter em 2016, dirigido diretamente ao nome de usuário de uma política britânica, Jess Phillips: “Eu nem mesmo te estupraria #AmeaçasAntiEstupro #FeminicismoÉCâncer” (sic)¹⁷³ – e Gerard Batten, o líder do UKIP, partido de direita britânico a que Carl é filiado, alegou que este comentário seria uma “sátira” e defendeu o direito do candidato à liberdade de expressão (KLEPEK, 2019). Sem dúvida, a eleição de Donald Trump (NAGLE, 2017, n.p., loc. 1694-1701; KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 225-234), assim como a de Jair Bolsonaro no Brasil (SCALCO, 2019; DECLERQ, 2018), estão ligadas a estes movimentos antifeministas, racistas e homofóbicos: são figuras públicas que representam essa audiência ressentida.

Como vemos, as consequências dessas supostas brincadeiras e desabafos podem ser muito reais, especialmente quando há uma comunidade se formando e fortalecendo a própria coesão e identidade de grupo através de violências exercidas contra os mais fracos, marginalizando-os e depois culpando-os pela violência infligida a eles (GIRARD, n.p., loc. 1630-1672, 5647-5650). Com os *chans*, o processo imemorial de escolha de um bode expiatório para manutenção da harmonia e coesão comunitárias encontrou plataformas onde é representado com/em processos; e o potencial persuasivo das ficções procedurais já foi bastante discutido neste trabalho. Esclarecendo: a culpa deste cenário não é da violência dos videogames, até porque nem todos são violentos, e nem todas as pessoas tomam violências presentes em quaisquer ficções como modelo mimético. Trata-se de uma vontade de se diferenciar e ao mesmo tempo de se nivelar aos membros de um grupo seletivo, a sua comunidade, pela violência – e exercê-la está inegavelmente associado, no imaginário coletivo, a certa ideia de masculino. Assim, há também uma preferência dessas pessoas por videogames violentos e que reforcem ideias afins sobre o masculino, como protagonistas masculinos e fortes que se envolvem com mulheres-objeto com pouca roupa; se, por muito tempo, garotos e homens brancos hetero eram o único público-alvo da indústria de videogames, hoje já não é assim. Ainda são, no entanto, a maioria esmagadora. E estamos

¹⁷³ No original (em Klepek, 2019): ““I wouldn’t even rape you #AntiRapeThreats #FeminicismIsCancer””.

vendo esse público-alvo ressentido e policiando ferozmente as fronteiras do “seu” entretenimento como se todos os jogos devessem ser para ele.

Resumidamente, esse modelo de masculino “alfa” é o de um homem hiperracional, que não se deixa mover por emoções e jamais chora; frequentemente ele é silencioso e distante; mas, se preciso for, ele recorrerá à violência, e a exercerá com competência e precisão. Uma das situações que requer violência é a defesa da honra masculina. Competir, econômica ou fisicamente, vencer essas competições e mostrar superioridade é importante para o homem. Assim poderá provar que é mais inteligente, mais capaz e mais forte que os outros. Comparar-se a eles é importante, pedir ajuda ou perder é inadmissível. Uma mulher não pode ser superior ao homem em nada. O sexo com mulheres é desejável, mas elas não devem dominá-lo; devem ser submissas a ele, e sempre disponíveis, sempre belas. E por fim, desejo homossexual entre homens ou comportamento considerado efeminado são interditos. Embora o homem tenha um código moral de honra de defender a mulher, isso não vem antes de sua fidelidade ao grupo masculino a que pertence. Mulheres “rebeldes”, que tentem ser melhores do que ele ou recusem seus avanços, além de insinuações sobre homossexualidade, devem ser encaradas como ataque à masculinidade/identidade desse homem, podendo escalar rapidamente para a violência. Já o homem “beta” pode recorrer ao humor, à ironia ou à (pseudo)intelectualidade/gosto cultural, mas procurará muitos dos mesmos objetivos secundários associados ao “alfa”, como a superioridade e a competitividade; o tratamento das mulheres e de outras minorias será parecido (NEWSON, 2015; DECLERQ, 2018). Sendo assim, o ceticismo ou qualquer atividade/método que pareça centrado em razão e lógica – incluindo os videogames, tão procedurais, e que exigem destreza física –, parecem, a quem compra essa ideia, áreas profundamente masculinas (e heterossexuais). Ora, colocar este conjunto de premissas como um dogma subjacente à identidade masculina predispõe homens que o adotem contra mulheres e outras minorias que “ousem” se destacar mais que eles em qualquer dessas áreas¹⁷⁴, além de criar a mistificação de que mulheres seriam sempre emotivas e ardilosas (e objetificáveis), e homens sempre racionais e imparciais. É o caldo tautológico ideal para reforçar a violência mimética (GIRARD, 2013, n.p. loc. 61-66) com o feedback de reforço que Gregory Bateson (2000, p. 61-72, 309-337) chamou de cismogênese: os homens unidos numa indiferenciação mútua (simétrica) de “comunidade masculina” exercendo sua violência para o lado de fora do grupo, no “objeto” diferenciado assimétrico

¹⁷⁴ Lola Aronovich (2018) fala de Marcelo Valle Silveira, seu perseguidor *channer* na internet há mais de dez anos: “quando criança, [Marcelo] odiava perder de mulher em qualquer jogo. Além de detestar meninas, detestava negros, gays e esquerdistas em geral”.

que ousa se negar a eles e, ainda por cima, negar sua identidade de vitorioso ao se destacar mais do que eles no campo “deles”. No entanto, por se verem como seres “racionais”, os homens que perpetram ameaças, perseguições e atentados não enxergam sua responsabilidade individual ou mesmo enquanto fraternidade nessa violência: a responsabilidade por suas atitudes é sempre do “outro”, do bode expiatório, externo ao grupo¹⁷⁵. Os *trolls* apenas “seguiram a lógica” ao “retaliar”, pois teriam sido prejudicados primeiro pelo “outro”. No modelo masculino, é até uma “questão de honra” não deixar isto passar.

Para Nagle (2017, n.p., 369-376), o Gamergate levou as táticas da cultura dos chans para o mainstream e “politizou um grande grupo de jovens, principalmente rapazes, que organizaram táticas em torno da ideia de contra-atacar a guerra cultural travada pela esquerda de internet”¹⁷⁶, jovens sem o que ela chama de bagagem moral do conservadorismo. Houve movimentos históricos de homens para criticar a rigidez do papel de gênero masculino tradicional lado a lado com o feminismo da segunda onda, mas com o tempo, a partir dos anos 1990, isso deu lugar a uma celebração do masculino em si e à execração do feminismo, recusando frontalmente a ideia de que os homens desfrutassem de qualquer privilégio na sociedade (NAGLE, 2017, n.p., 1248-1267). Movimentos misóginos como o *Men’s Right Activists* (MRA) às vezes tentam se passar pelo primeiro tipo, mas na verdade pertencem ao segundo (DECLERQ, 2018).

O jovem *gamer* de gênero masculino (entre muitos outros jovens engajados em comunidades procedurais presentes na internet) tem se visto como contestador, controverso, cético, portador de verdades difíceis, e ultrarracional¹⁷⁷; mas, sem estudo, experiência de vida e autocontestação, a vontade de ter razão (mesmo contra quem estudou e viveu mais) acaba se tornando uma agressividade verbal e, nos piores casos, física. É um contestador que se recusa a ser contestado, especialmente com as mesmas armas, e se ressentido quando isso acontece. Ele se recusa à ataraxia, à epoché; a parar de falar, e escutar, para melhor processar, se autoquestionar e, quem sabe, sair da experiência enriquecido. Isso estilhaçaria sua ilusão, que também é a bolha que o protege da realidade: o mundo nunca foi, e não é, um *playground* do

¹⁷⁵ “Men can dispose of their violence more efficiently if they regard the process not as something emanating from within themselves, but as a necessity imposed from without, a divine decree whose least infraction calls down terrible punishment.” (Girard, 2013, n.p., loc. 315-318)

¹⁷⁶ No original: “it also politicized a broad group of young people, mostly boys, who organized tactics around the idea of fighting back against the culture war being waged by the cultural left”.

¹⁷⁷ Ver Nagle, 2017, n.p., loc. 1365-1371 e McCrea, 2019. Também o relato anônimo em Washingtonian, 2019.

homem branco heterossexual da classe trabalhadora¹⁷⁸, e a cultura agora começa a refletir isso; ainda assim, há um privilégio estrutural histórico que o impele a ser sempre melhor representado na cultura, a ter seu trabalho melhor avaliado, a ter seus desejos legitimados, em detrimento de minorias com as mesmas qualificações e méritos (MCCREA, 2019; MCPHATE, 2015). Estes jovens e homens não querem perceber que seria legítimo dar um pouco da vez que sempre foi deles: preferem continuar adormecidos, reforçando a própria identidade através de um ódio comunal e uma retórica sem base em fatos, segundo os ditames de uma masculinidade violenta (KAPLAN, 2016; NEWSON, 2015; McPhate, 2015).

Ironicamente, uma das metáforas mais usadas nestes *chans* frequentados por rapazes e homens de direita é a pílula vermelha (*red pill*) do filme *The Matrix* (1999): uma pílula-programa que o personagem Morpheus dá ao hacker Neo para que este desperte e veja a realidade que existe para além da Matrix, o mundo ilusório gerado por computadores para controlar os seres humanos e usar sua energia para se manter – ao tomá-la, o mundo real se revela um horror pós-apocalíptico. Lembramos que uma das metáforas do livro *A ficção cética* (KRAUSE, 2004, p. 43) para explicar porque o ceticismo deve ser moderado é a da pílula que não deve ser tomada em excesso, para a dúvida não se tornar arrogante e o ex-cético não adquirir a certeza de que a realidade não é real, e após esta desilusão, cair num dogmatismo – e Krause a compara, no trecho citado acima, justamente com a pílula vermelha do filme *The Matrix*. Nos *chans* e outras áreas misóginas da internet, a pessoa “*redpilled*”, ou “*redpillada*” é aquela que despertou para a realidade de que o mundo e a cultura são dominados pela esquerda, pelo feminismo, pelos LGBTQI e demais minorias, e começou a lutar contra isso (NAGLE, 2017, n.p., loc. 1234-1238, 1270-1275, 1359-1360; MCCREA, 2019) – precisamente o contrário do filme, em que a Matrix é uma hegemonia de máquinas hierarquizadas que impõem sua estrutura aos seres humanos tornando-os presas de uma ilusão compartilhada de que eles, os dominados, estariam no controle. São precisamente supostos céticos que caíram no niilismo ou se tornaram dogmáticos, acreditando numa suposta hegemonia das minorias como forma de se eximir da responsabilidade da violência que desejam exercer... contra essas mesmas minorias. Uma ironia extra é que as duas roteiristas-diretoras da trilogia de filmes *Matrix* se revelaram, em 2012 e 2016 respectivamente,

¹⁷⁸ “Sexual patterns that have emerged as a result of the decline of monogamy have seen a greater level of sexual choice for an elite of men and a growing celibacy among a large male population at the bottom of the pecking order. Their own anxiety and anger about their low-ranking status in this hierarchy is precisely what has produced their hard-line rhetoric about asserting hierarchy in the world politically when it comes to women and non-whites. The pain of relentless rejection has festered in these forums and allowed them to be the masters of the cruel natural hierarchies that bring them so much humiliation.” (NAGLE, 2017, n.p., loc. 1405-1408). Ver também Kakutani, 2018, n.p., loc. 214-220.

mulheres transgênero: são as irmãs Lana e Lilly Wachowski – que também se declaram fãs de jogos de RPG e videogames desde a infância (ABRAMOVITCH, 2016; REED, 2005).

Há muitas minorias que, apesar de não serem tradicionalmente o público visado pelo jogo eletrônico, gostam de jogá-los¹⁷⁹. O mesmo se dá com inúmeras outras mídias com conteúdo considerado violento ou sexualmente explícito. No entanto, não são registrados casos dessas minorias cometendo violências e ameaças a outras pessoas em nome de uma suposta “pureza” do público dessa mídia ou para impressionar a comunidade que frequentam. Acreditamos que, sem o modelo obrigatório de masculinidade tradicional e a necessidade um tanto desesperada de identificação com um grupo que se define pelos signos dela e se encontra em redes procedurais, a reação a mudanças na cultura que não fortalecessem a identidade do grupo, mesmo que existisse e fosse negativa, não teria de ser tão violenta (KAPLAN, 2016; NEWSON, 2015). Dificilmente haveria a cismogênese.

Como videogames eram (e ainda são) considerados “brinquedos de menino”, e a maioria dos jogos produzida era voltada para este público-alvo, criou-se uma cultura onde meninas e outras minorias não eram consideradas *gamers* de verdade por esta comunidade de camaradagem masculina “beta” (embora elas jogassem e ainda joguem, mas fossem párias nessa comunidade¹⁸⁰). O *modus operandi* dos videogames – os processos ficcionais que incitam a ousar, duvidar e arriscar, inclusive na investigação de premissas subjacentes –, e não a violência, seria um dos ingredientes para a cooptação posterior de seu público primeiro por um falso racionalismo cheio de empáfia, e depois pela *alt-right* e outras culturas misóginas. No entanto, o público *gamer* masculino que se considerava o único público *gamer* legítimo, alijando mulheres, não-brancos e LGBTQI, já teria desde antes uma preferência por mensagens violentas, ironizantes e machistas em videogames como reafirmação de sua masculinidade tradicional – o modelo mimético que seguiam –, e assim já tinha ao menos um potencial para guinar à direita. Outro modelo mimético relevante já mencionado é o da capacidade do jogo eletrônico de fazer valer seus “dogmas” em seu mundo ficcional empírico;

¹⁷⁹ Pesquisa da Nielsen sobre o mercado norte-americano de videogames datada de 2015: “Despite LGBT and Asian-American gamers’ feelings about the depiction of sexual orientation and race in video game characters, these groups as a whole are engaged gamers. In fact, 65% of all LGBT consumers play games of any type, slightly edging out heterosexual players (63%). Asian-Americans are even more likely to game (81%), leading all other races and ethnicities: African-Americans are the next most likely (71%), followed by non-Hispanic whites (61%) and Hispanics (55%). When it comes to gender, more men are gamers (68%) than women (56%)” (NIELSEN, 2015). McPhate (2015) cita pesquisa da Pew onde a porcentagem de mulheres que jogam videogames é de 48%, enquanto a porcentagem masculina é de 50%. Ao mesmo tempo, muito menos mulheres (apenas 6%) gostam de se declarar *gamers* com medo de sofrerem assédios, ameaças e represálias, além de serem humilhadas e desacreditadas por *gamers* homens (MCPHATE, 2015). Ver também Jayanth, 2014.

¹⁸⁰ Jayanth, 2014 e Nielsen, 2015.

o jogador submetido a eles na ficção buscaria, de certa forma, esse tipo de poder na sua vida real, e as redes sociais estão cheias de pessoas minando (cada vez mais intencionalmente) o consenso sobre a realidade ou, ingênua mas mimeticamente, replicando esse conteúdo para chamá-los de burros. Junte-se a isso anonimato na internet e a formação de grupos virtuais onde o maior valor era a *trollagem* sem limites, com a constante expulsão de “outros” desses grupos e incentivo a persegui-los até fora desses grupos como reafirmação da identidade transgressora do membro – e, é claro, interesses políticos reais muito bem definidos, e o financiamento desse tipo de comportamento e da cooptação de novos recrutas. E aqui, mais uma ironia: os homens que odeiam e perseguem minorias identitárias para se mostrar para sua comunidade como transgressores não compreendem a necessidade (emocional) de afirmar a própria identidade como uma grande influência para seu comportamento. Ou talvez seja o velho mecanismo sacrificial fazendo efeito e escondendo seus verdadeiros desígnios – descarregar a violência comunal fora da comunidade.

O vínculo entre violência, internet, ideias de masculinidade entre os jovens e eleição de candidatos de direita no Brasil é corroborado não só por Lola Aronovich (PADRÃO, 2019), que diz que os *channers* apoiaram massivamente a plataforma pró-armas de Jair Bolsonaro, como também pela cientista social brasileira Rosana Pinheiro-Machado. Pinheiro-Machado, após dez anos de pesquisa na periferia de Porto Alegre, detectou uma forte guinada à direita, especialmente entre os jovens com acesso à internet (em entrevista a Paula Scalco, 2019):

A primeira fase é o nicho engajado, de 2016 a 2017, quando só pessoas com internet sabiam do Bolsonaro. Eram jovens, focados numa coisa quase infantil de que ele “fala o que pensa, é engraçado, é mito” e atraídos pela questão das armas. [...] A bifurcação era clara e absoluta: meninas feministas e meninos bolsonaristas. As meninas rejeitavam Bolsonaro em maioria. Os meninos eram atraídos pela questão das armas, uma estética vinculada ao padrão da “hipermasculinidade” da periferia. [...] Entre as mulheres adultas, havia rejeição pelo medo de os filhos saírem armados em briga, de os maridos esquentados atirarem, de serem elas próprias vítimas desses homens. Já os homens foram a favor.

A prof^a. Pinheiro-Machado relata também ter sofrido ameaças misóginas, coordenadas por grupos de internet, por lecionar conteúdo considerado “esquerdista” (SCALCO, 2019):

Aconteceu de ser criticada por um desses colunistas pseudoliberais que incentivou um movimento misógino de perseguição na internet. As pessoas começaram a ligar para Oxford, onde eu era professora, para denunciar que eu era comunista, mandavam emails dizendo que eu tinha que morrer em Cuba. [...] [Repórter Paula Scalco:] **A senhora foi denunciada por citar o educador Paulo Freire?** [Rosana Pinheiro-Machado:] Sim. É o segundo processo que tentam colocar sobre mim. É uma fase persecutória, todo mundo tenta perseguir professores e eles procuram esses mecanismos legais. A UFSM não aceitou a denúncia e foi pior ainda.

O homem mandou emails para professores, foi extremamente violento. Estou muito preocupada em voltar para a UFSM. Hoje já penso em sair do Brasil. Tenho todos os ataques documentados. Se continuarem esses processos de denúncia, vou embora.

Além de professores e cientistas, premissas científicas – como o aquecimento global e a necessidade de vacinas (KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 76-86) – também são colocadas como alvo pela direita, seja ela de internet ou não. Alguns de seus representantes se infiltram em fóruns, redes de trocas de mensagem como o Whatsapp e redes sociais e testam essas posições polêmicas *in loco*, e, caso encontrem aceitação, aumentam a intensidade e o extremismo do discurso¹⁸¹. Se uma camada da rede resolve tomar medidas contra o discurso de ódio ou anticientífico, eles migram para outra rede mais “profunda” (até mesmo a *deep web*), como já falamos, ou adotam algum tipo de “código” para excluir os não iniciados, criando uma subcultura com sua própria “aristocracia” que exclui os “plebeus” (NAGLE, 2017, n.p., loc. 1464-1473, 1528-1549). Há campanhas de desinformação e saturação de informação disparatada (a tática do *firehosing* ou mangueira de incêndio - KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 1575-1578) em redes sociais financiadas e estimuladas por interesses escusos – como ficou provado após as eleições presidenciais norte-americanas de 2016 (KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 104-109, 1736-1744) e das de 2018 no Brasil (MELLO, 2018). Donald Trump também procurou se colocar, durante a campanha para a presidência dos EUA que o elegeu, como “uma força insurgente e revolucionária, lutando em nome de seu eleitorado marginalizado e utilizando uma linguagem pouco sincera que estranhamente ecoava aquela usada pelos radicais nos anos 1960” (KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 468-470). Quando chegou no poder, Trump começou a alegar que notícias contrárias a ele eram “*fake news*”, desacreditando o jornalismo sério, no que foi imitado por líderes de países com regimes autoritários sempre que a imprensa local ou intrnacional denunciava seus abusos e crimes¹⁸²; e chamou a investigação sobre a interferência russa nas eleições norte-americanas de caça às bruxas, quando era ele que atacava e ameaçava diversas instituições do estado e a imprensa dos EUA, e se elegeu com a ajuda de *fake news* (KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 1052-1062, 1390-1422). A assessoria de imprensa da Casa Branca de Trump insistia que o público de sua posse era o maior da história, mesmo contra provas fotográficas; comportamentos como este parecem pretender demonstrar poder acima da verdade dos fatos, e reescrever a história (KAKUTANI, 2018,

¹⁸¹ Kakutani detalha a infiltração gradual de ideários extremistas em culturas online antes relativamente apolíticas (KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 953-977). Também aponta que a mesma tática de aumentar a intensidade das declarações a ações extremistas e da negação dos fatos de pouco em pouco foi utilizada pelos nazistas (2018, n.p., loc. 433-442).

¹⁸² Kakutani, 2018, n.p., loc. 1130-1139.

n.p., loc. 1080-1100). Tudo isso resulta em muitas pessoas espalhando e defendendo *fake news* que sabem ser falsas (tudo em prol de uma causa – ou por dinheiro), negando indícios gritantes de erros e corrupção na vida real para defender seu campeão¹⁸³, perseguindo e agredindo pessoas que declaram posições contrárias – tanto na internet como no mundo real (KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 128-133; MCCREA, 2019). Como já dissemos, também é recorrente que algumas destas pessoas tentem assumir uma imagem hiperracional (MCCREA, 2019), enquanto provocam seus adversários com insultos – inclusive rotulando-os como histéricos, sentimentais e emocionais quando tentam defender alguma forma de limite ético ou compromisso com fatos. Nos Estados Unidos, o sistema educacional que não consegue sequer passar as habilidades básicas e muito menos as lógicas que ensinam estas habilidades, e também a influência do fundamentalismo religioso, foram determinantes para o que Kakutani (2018, n.p., loc. 283-289) chama de “a morte da verdade”. Sendo o Brasil um país periférico que nunca investiu o suficiente em educação de todos os níveis e não lê o suficiente¹⁸⁴, nem mesmo em sua elite, estamos especialmente suscetíveis a este tipo de cooptação da vontade de transgredir e da frustração gerada por sonhos impossíveis em domicílio. Além disso, a América Latina inteira nunca lidou especialmente bem com seus “outros”, conforme elucida João Cezar de Castro Rocha (2017, p. 361):

Adotamos como modelo um *Outro* absoluto, a cujos valores e ideais buscamos corresponder. Esse *Outro* sempre foi forâneo e sua autoridade derivou-se tautologicamente da condição de condição de estrangeiro. [...] Ao mesmo tempo, essa adoção do *Outro* teve como contrapartida a negação violenta, ainda que inconsciente, de numerosos grupos que constituíram e ainda hoje se encontram no lado menos favorecido das máquinas de exclusão armadas por nossas estruturas sociais. A *visibilidade débil* define o perfil dessa assimetria brutal. Tais grupos compõem o *outro outro* dos nossos países. Não desejamos reconhecer sua presença, não desejamos vê-lo no espelho de nós mesmos [grifos no texto original].

As redes sociais, com suas bolhas, são um espelho diabolicamente inteligente que seleciona por nós, de forma procedural, o que queremos ou não queremos ver, e nos dá mais do mesmo. Este “outro outro” destoa dessa imagem, e vem sendo expulso violentamente dessas comunidades online, que, com isso, ficam cada vez mais unidas e aparentemente uniformizadas – e mais convencidas da validade da sua realidade paralela. Ou melhor, isoladas nesse convencimento, pois só esta mesma comunidade irá validar essas convicções; o

¹⁸³ Kakutani, 2018, n.p., loc. 543-550, 1215-1221, 1736-1744.

¹⁸⁴ Em 2018, o brasileiro lia 2,9 livros por ano per capita (descontados os livros didáticos). Boa parte dos leitores nessa média se dedicam à leitura da Bíblia e outros livros religiosos. Um levantamento do Banco Mundial projeta que os estudantes brasileiros devem demorar 260 anos para atingir o nível de leitura dos países desenvolvidos. Fonte: CNM (Confederação Nacional de Municípios), 2018. Além disso, de 2014 a 2018 houve 56% de corte no orçamento da educação pública de todos os níveis de ensino, e a projeção para 2019 é de que fique ainda menor (MAZIEIRO, 2019).

mundo não o fará, toda vez que o indivíduo sair à rua ou interagir online com alguém de fora da sua bolha. Tal como se deu no fenômeno da ironia televisiva nos anos 1990 (WALLACE, 1993), isso apenas reforça a necessidade do indivíduo preso nesse carrossel de retornar e participar cada vez mais dessas comunidades, pois estas serão as únicas a reforçar proceduralmente esta visão de mundo distorcida. E como dissemos no capítulo 2, o rito talvez seja a primeira ficção procedural – cujo suporte principal são corpos humanos. Toda vez que o indivíduo sentir-se inseguro sobre o alicerce de suas convicções, já estará condicionado a interpretar isso como ataque pessoal ou reação a suas “verdades”; e irá se consolar ou se gabar disso nessas comunidades, e, com isso, voltar a reforçar sua crença nelas e com elas. Ironicamente, ele pode continuar a pensar que ao fazer isso está sendo racional, provocador, e cético – e que é por isso que está sendo “atacado” “lá fora”. E sentirá cada vez menos vontade de pisar lá fora, ao mesmo tempo em que se sente cada vez mais sozinho dentro do grupo – e com menos vontade de questionar seus ditames, já que tem medo de ser o próximo banido e ficar ainda mais sozinho dentro de um grupo maior, a humanidade, que não lhe diz mais muita coisa.

CONCLUSÃO

Jogos eletrônicos são uma influência cultural dominante em nossa época, que muitos jovens adotam como identidade (MCPHATE, 2015). Sua influência sobre a vida real é potencialmente tão ambígua quanto qualquer outra ficção, mas, por serem dominantes especialmente entre os jovens, e representarem atos de violência com detalhes, são muitas vezes apontados como os culpados pelo aumento da violência entre jovens, como foi o caso no recente massacre de Suzano, no interior de SP (MANFREDINI, 2019). Filmes, séries e livros exibem o mesmo conteúdo pormenorizadamente violento que os jogos eletrônicos – embora sem o componente procedural. Parece-nos que os videogames foram eleitos por certos políticos e setores da imprensa *mainstream* como um bode expiatório para a violência preexistente na sociedade (e até estimulada por certos setores), especialmente quando ligada a afirmação de identidade masculina – e sabemos, por René Girard, o que realmente são bodes expiatórios: a escolha de uma vítima substituta para unir uma comunidade dividida contra si mesma pela prática de violência ritual, que lembra a violência comunal originária, mas também a escamoteia (GIRARD, 2013, n.p., loc. 202-208).

Quando esta pesquisa se encontrava por volta de sua metade, já entrevistávamos o nexo da ficção procedural computadorizada com o ceticismo, e pretendíamos concluir o trabalho tratando disso. Porém, ainda não enxergávamos os indícios de que isto estaria ligado à atual situação polarizada e mimeticamente violenta das comunidades cibernéticas. Planejávamos escrever sobre as potencialidades do aprendizado procedural lúdico de forma quase que exclusivamente teórica e prevendo efeitos benévolos – afinal, os jogos eletrônicos já são atacados o suficiente. Porém, ao procurar indícios desse ceticismo no público *gamer* e comunidades relacionadas, encontramos uma deturpação quase irreconhecível do ceticismo, retroalimentada por cismogêneses não mitigadas e contágio mimético desenfreado em comunidades online. Fomos em busca do ceticismo, mas o que encontramos foi o retrato de Dorian Gray do ceticismo – inclusive em como ele trata suas Sibyl Vanes. Vimos que, deteriorado e reificado, este “ceticismo” servia como combustível para violências e sacrifício de diversos bodes expiatórios. Escrevemos, portanto, a conclusão de forma a refletir estes achados.

De certa forma, as atitudes prevalentes em comunidades da internet e em redes sociais comprovam que há um nexo entre ficção procedural e ceticismo – no entanto, apenas a banda podre deste “ceticismo” foi localizada, e com fatura. Mais acima diferenciamos niilismo e

solipsismo de uma dose saudável de ceticismo que pode estimular a pesquisa, inclusive acadêmica, o autoquestionamento e a faculdade de mudar de ideia. Não encontramos exemplos tão gritantes e numerosos do nexo específico de *gamers* e ceticismo moderado que procurávamos; porém, pelo que revelou a pesquisa, nos parece que o motivo para isto é que os praticantes do ceticismo moderado foram silenciados e/ou escorraçados das comunidades onde se conversa a respeito dessa forma cultural. A teoria é que eventos persecutórios disfarçadamente centrados em uma ideia monolítica da masculinidade, como o Gamergate e o Elevatorgate – justamente dentro das comunidades *gamer* e cética! –, purgaram as comunidades envolvidas não só de muitas mulheres, como de todas as demais minorias e dos possíveis céticos moderados, que obviamente não concordaram e até criticaram este tipo de comportamento. É uma ecologia comunal que não favorece nenhum dos citados grupos, que não estão interessados em serem “grandes predadores” e tampouco em conviverem com eles, o que seria arriscado e exaustivo (por ser uma eterna competição). Voltando a Girard (2013, n.p., loc. 2947-2957), o que parece ter havido foi um evento centrífugo: estas pessoas, *gamers* pertencentes a minorias e/ou céticas, já eram marginalizadas naquelas “sociedades” e fugiram para não se contagiarem com a violência mimética e não virarem a próxima vítima sacrificial. Talvez algumas dessas pessoas hoje se reúnam em novas comunidades online ou reais, mas estas serão mais subterrâneas e provavelmente não muito grandes, e até fechadas a novos membros, por segurança e paz de espírito. Ou talvez essas pessoas se pronunciem sobre isso o mínimo possível, e vivam seus gostos culturais praticamente em silêncio e de forma isolada, conforme indica o fato de mulheres não gostarem e não adotarem o rótulo de *gamers*, e muitas silenciarem seu microfone quando jogam online (MCPHATE, 2015). Não só para não atrair assédios e campanhas persecutórias sobre si mesmas, mas por estarem exercendo a cautela cética. Nesse caso, não só a epoché como a literal afasia estão sendo adotadas – e o maior indício disso é não encontrarmos muito sobre elas.

Na pesquisa da Nielsen (2015), os *gamers* frequentes de minorias criticam a falta ou a forma de representatividade nos jogos, mas ainda assim muitos deles são *gamers* mais engajados que os homens heterossexuais brancos. Mesmo depois de uma situação como o Gamergate, mulheres e outras minorias continuam jogando videogames: não permitiram que os fanáticos da identidade *gamer* prejudicassem seu prazer na ficção lúdica. Por outro lado, não se autointitulam *gamers* ou batem no peito com orgulho absoluto desta identidade. Isso pode ser interpretado como um indício de ceticismo moderado, que evita jogar o bebê fora com a água do banho: nem tanto ao mar, nem tanto à terra. A diferença principal é que essas minorias *gamers* não precisam satisfazer um modelo único de masculinidade predatória e

competitiva em meio a comunidades que se definem por práticas excludentes do outro e do “outro outro” (NEWSON, 2015; ROCHA, 2017, p. 361).

Uma sugestão para um futuro estudo ligado ao tema deste trabalho, portanto, é um trabalho sociológico que procure investigar práticas céticas moderadas entre mulheres e demais minorias que joguem videogames com frequência. Seria interessante conhecer a distribuição demográfica de comunidades online e offline de *gamers* integrantes de minorias – após descobrir se e quais delas existem, se são fechadas ou abertas, grandes ou pequenas, e se aceitam figurar na pesquisa. Mesmo que não se encontrem comunidades, encontrar-se-ão pessoas isoladas nesse perfil (conforme indicam a pesquisa da Nielsen, 2015, e a pesquisa do Pew Research Center citada em McPhate, 2015). Levantamentos via questionários físicos ou distribuídos em comunidades na internet nos parecem métodos úteis a esta futura pesquisa. Descobrir seus hábitos de jogo, gêneros preferidos, e o quanto escondem ou divulgam que jogam frequentemente, e por que motivo o fazem – tudo poderá ajudar a averiguar se estão, de alguma forma, praticando um ceticismo moderado. Afinal, após o Elevatorgate na comunidade dita cética, duvidamos muito de que alguma minoria saia batendo no peito em defesa dessa identidade, ou se autoatribuindo o rótulo de cético, assim como já ocorre com a de *gamer*. A imagem do *gamer* e do cético estão péssimas; isso não significa que as pessoas não sejam *praticantes* das duas atividades, apenas que evitam ser abertamente *partidárias* das duas – que se tornaram rótulos reificados.

Portanto, reiteramos: não estamos dizendo que a culpa da recente ascensão da extrema-direita e da violência contra as minorias no Brasil e no mundo seja dos videogames. Dissemos que, sendo os jogos eletrônicos uma influência cultural dominante, toda uma geração de jovens aprendeu com eles que desafiar o estabelecido é divertido e funciona. Criou-se uma cultura onde meninas não eram consideradas *gamers* de verdade por uma comunidade *gamer* e *geek* masculina (embora as jogadoras existissem e existam, mas fossem párias nessa comunidade). Isso não é muito diferente em inúmeras formas culturais, religiosas e políticas vigentes durante grande parte da história humana. O fascínio da lógica supostamente transcendente dos videogames somado a uma ideia de masculinidade é que seriam ingredientes essenciais para a cooptação posterior do público masculino para a *alt-right*; no entanto, a parte do público *gamer* masculino que se considerava o único público *gamer* legítimo, alijando minorias, de fato já preferia há tempos mensagens violentas, armamentistas e antiminorias como afirmação de masculinidade, e assim já tinha pelo menos o potencial para guinar à direita. Logo, esses *gamers* formaram comunidades online onde transgredir era o valor máximo, mas este transgredir não era informado por estudos e cultura,

não tinha um mecanismo de autocontrole e crítica da crítica para evitar que passassem dos limites éticos e desconsiderassem fatos comprovados. Em algum momento essa comunidade que se via como composta de *outsiders* começou a sentir orgulho dessa identidade sempre confrontadora ou “do contra” (e ao mesmo tempo “racional”) e decidiu indicar bodes expiatórios¹⁸⁵ para aglutinar a comunidade em cima desta vontade de transgredir e, em alguns casos, de cometer violência física (que, não fosse isso, seria recíproca e interna à comunidade; e muitas vezes acaba sendo, gestando brigas internas aos grupos). O Gamergate começou tendo como alvo uma mulher ligada a videogames e logo se estendeu a várias; e foi apenas a onda mais notória de um fenômeno que vive se repetindo, a perseguição massiva de mulheres e minorias em videogames e comunidades ligadas a eles; também em outras formas culturais e comunidades online (procedurais) ligadas a eles. Como explica Girard, (2013, n.p., loc. 193-196), a violência, para ele sinônimo de sagrado, é um impulso humano, ancestral – que definitivamente não nasceu com os meios de representação e reprodução audiovisual, porém ajudou a gerar toda a cultura humana a partir do rito e do sacrifício, gestos violentos que tencionavam unir a comunidade expelindo do seu seio a violência, na forma de um bode expiatório cuja presença seria vista como um contaminante da comunidade. Na atualidade, o politicamente correto, mulheres, LGBTQI e não-brancos foram pouco a pouco sendo eleitos como esse alvo limítrofe da comunidade, portador de impureza, e isso serviu tanto para excluir pessoas com este perfil da(s) comunidade(s) – notavelmente a dos *gamers* –, como para dar vazão a esta violência comunal – e estes dois gestos serviriam para (re)unir a comunidade restante em cima dessa mistificação de que “os outros é que são pérfidos” (GIRARD, n.p., loc. 1630-1672, 2335-2340). Politicamente, isso significou uma guinada à direita nessas comunidades. Identidades muito firmes, como se sabe, são um perigo, podendo levar a totalitarismo, fanatismo, xenofobia e muitas outras (KRAUSE, 2004, p. 58, 159).

Nada é tão perigoso quanto a certeza de ter razão, nada causa tanta destruição quanto a obsessão por uma verdade considerada absoluta. [...] Não é acidental que movimentos pautados em alegações absolutistas e universalistas respondam às condições de emergência e às imprevisíveis aflições humanas com seu dogmatismo auto-refutador. Em consequência, acabam respondendo às perspectivas divergentes como se fossem produto de naturezas humanas desviantes, o que logo os autoriza a promoverem cismas, purgações e supressões – no limite, assassinatos e genocídios (KRAUSE, 2004, p. 58).

Mais uma vez na história, uma identidade quer se definir por literal exclusão do que considera exógeno ou impertinente ao seu ideal de si próprio, ou, no caso, de seu grupo. A diferença, desta vez, é que ela está temperada por muitas identidades-ciborgue, de forma que

¹⁸⁵ Kakutani, 2018, n.p., loc. 219-223.

se encontram gays, negros e mulheres defendendo posições improváveis para alguém de suas minorias¹⁸⁶. E o território de onde se quer expulsá-las é simulado, ou seja, sem fronteiras e sempre mutante – misturando-se aos territórios reais como um território-ciborgue. Muitos senhores conservadores, muitos dos quais nunca sequer assistiram a alguém jogar um videogame, também participaram e se regozijaram na onda de jovens *youtubers* e influenciadores de direita (da *alt-right*, a autodenominada direita alternativa com seus fatos alternativos, e a *alt-light*, sua versão mais moderada¹⁸⁷), replicando seus conteúdos em redes sociais e em aplicativos como o Whatsapp, especialmente porque ela deu resultado efetivo, com candidatos de extrema-direita sendo eleitos pelo mundo. A torcida por estes políticos e a lealdade ao grupo que pensa igual à pessoa reforça seus preconceitos e suplanta a moralidade: é o que Kakutani chama de “política tribal” da cultura midiática da nova direita (KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 1250-1287). Os partidários dessa política tribal “se acostumaram a rejeitar as fontes de notícias tradicionais e, dessa forma, os fatos cotidianos” (KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 1281-1287). Políticos como Trump e seus assessores também tendem a substituir o conhecimento de especialistas, o método científico e até a experiência pelo senso comum na hora de tomar decisões, inclusive as relativas a assuntos cruciais (KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 343-346, 355-383). No Brasil, o vice-presidente Hamilton Mourão culpou o jogo eletrônico pelos massacres de Suzano (MANFREDINI, 2019) – enquanto outros setores mais tecnológicos da direita se aproveitavam e se aproveitam de uma potência transgressora sugerida pelos jogos eletrônicos e de um culto à “razão” sugerido pela masculinidade de modelo único (e pela estrutura descentralizada e contagiante da internet e suas plataformas procedurais) para injetar neles seu próprio discurso, estética e modos de ação violentos.

Girard (2013, n.p., loc. 2893-2906) dizia que a tragédia grega era uma tentativa de salvar ou aproveitar o mito durante uma crise sacrificial – quando o ritual, surrado, já não estava servindo para estancar a violência mimética dentro da comunidade. Ele diz também (2013, n.p., loc. 3218-3222) que o jogo tem uma origem religiosa e reproduz certos aspectos da crise sacrificial. Ficamos tentados a traçar um paralelo com o jogo eletrônico: estará ele

¹⁸⁶ Nagle dá o exemplo de Milo Yiannopoulos, homem gay de extrema-direita, racista e anti-feminista (2017, n.p., loc. 713-727, 941-946). Uma mãe anônima fala que o ídolo de seu filho de 13 anos, que se isolou e se tornou entusiasta da *alt-right* na internet, era um neonazista afro-americano; ao se encontrar em um protesto de extrema-direita, o garoto de 13 anos tira uma selfie com ele, mas se decepciona com o ídolo (WASHINGTONIAN, 2019).

¹⁸⁷ Nagle, 2017, n.p., loc. 200-205; Declerq, 2018.

ligado a uma crise sacrificial dentro da sociedade atual? E qual seria ela? Como o jogo eletrônico a comenta? São perguntas que pesquisas posteriores podem investigar.

Uma das contribuições deste trabalho, esperamos, será ressaltar o quanto é urgente levar em conta o poder da ficção. O mundo hoje mais parece uma casa de espelhos cibernética, onde todos tentam conversar – preencher o *no-thing* – através de inúmeros avatares ficcionais em redes sociais, grupos de mensagem instantânea e fóruns. Esses avatares ficcionais são simulações de identidade informadas pelo nosso conteúdo pessoal, porém cada vez mais radicalizadas: os algoritmos nos mostram o que queremos ver, tornando essas simulações caricaturas de nós mesmos, e dificultando a comunicação entre as pessoas reais por trás dos avatares. Enquanto isso, no polo da má-fé, pessoas se aproveitam do anonimato das redes para criar vários perfis fomentadores de ódio. Noutras palavras: muitos se sentem sozinhos, inseguros, ameaçados, e estão buscando ou conexão, ou um pouco de paz.

Isso significa que devemos sair de todas as redes sociais, desligar o celular, e parar de jogar jogos eletrônicos? Para a autora deste trabalho, não. Significa apenas que temos que disciplinar nossa atenção e dividir nosso tempo com leituras e conteúdos mais substanciais. Devemos também produzi-los; e estimular outras pessoas, assim como nós mesmos, a dividir seu tempo entre leituras de ficção, jornalismo de qualidade, ciência e filosofia; aulas, cursos, e vídeos sobre história, filosofia, ciência e literatura; e não demonizar o entretenimento. Centrar comunidades nessas e em outras atividades também pode servir para conscientizar as pessoas da violência mimética que existe em cada uma delas. Devemos disseminar esses conteúdos nas redes sociais, nos e-mails e nas caixas de mensagem particulares. Trata-se da difícil tarefa de manter uma dieta saudável de informação numa cultura com excesso de informação vazia, falsa e manipulada. Que seja então uma tarefa coletiva: ajudemo-nos uns aos outros. É isso ou toda essa vontade de transgressão advinda da internet “raiz” e dos videogames não terá base para se autoquestionar, e pensará ser livre enquanto é manipulada por pressupostos subjacentes injetados por interesses escusos, que pretendem solapar as bases da sociedade para seus próprios usos, notadamente violentos.

Outra tarefa urgente é entender o caráter cibernético dessa interação. Interagimos uns com os outros através de tecnologia, mas também interagimos diretamente com *bots* e identidades virtuais completamente falsas, controladas às dúzias por aliciados contratados (KAKUTANI, 2018, n.p., loc. 76-86, 1736-1744). E mais: esses *fakes* são sempre muito ruidosos, prolíficos e agressivos (vide o já explicado *firehosing*, ou mangueira de incêndio). Isso dá a impressão, no debate político (o online misturado ao offline), de que os defensores de certas posições são muito mais numerosos do que realmente são. São seres ficcionais

cibernéticos diretamente influenciando a política e a percepção humana! Sendo assim é importante estudar, de um ponto de vista cibernético e fenomenológico, as nuances do contágio mimético (GIRARD, 2013, n.p., loc. 604-610) quando não se trata só mais do humano, e sim de um sistema ciborgue que envolve atos de fingir e anonimato, e que é, deliberadamente, “viralizante” (contagiando a todos rapidamente).

E apesar de não se tratar de uma perspectiva de estudo, gostaria de sugerir uma ação: embora tentem nos expulsar da arena das redes a todo instante, com agressividade, ameaças, exposições dos dados pessoais e até agressões físicas reais, temos que estar também presentes na “guerra cultural online”, como a chama Angela Nagle (2017, n.p., loc. 52-55) – pelo menos quem tiver estômago para tal, enquanto o tiver. A autocrítica e a reformulação têm de vir de dentro do sistema, de alguém que entende seu código – devemos, portanto, nos esforçar para entendê-lo, tanto pelo estudo e crítica quanto pela presença e uso das redes, “contaminando-as” com nossos saberes e visões, mesmo que um tanto à margem. Não nos entreguemos ao pensamento apocalíptico de que esta ecologia cultural online entrou numa decadência irreversível e, como tal, merece ser abandonada. Se desistirmos das redes, o lado destrutivo e persecutório desse movimento de transgressão vai se dar por triunfante, provavelmente encontrando uma nova classe “interna” de pessoas para perseguir e excluir¹⁸⁸. Se resistirmos e ficarmos, esse impulso ainda pode ser contrabalanceado, e quem sabe ainda possamos influenciar esse movimento de transgressão a transformar a sociedade em algo melhor, e não pior. Sartre perguntaria: somos todos *salauds*? Donna Haraway contra-ataca:

Escrever é preeminentemente a tecnologia dos ciborgues, as superfícies gravadas do final do século XX. A política dos ciborgues é a luta pela linguagem e a luta contra a comunicação perfeita, contra o código único que traduz perfeitamente todo o significado, o dogma central do falogocentrismo. É por isso que a política ciborgue insiste no ruído e advoga a poluição, rejubilando-se nas fusões ilegítimas de animal e máquina¹⁸⁹ (HARAWAY, 1991, p. 176).

Este ciborgue de Haraway pode ser impuro também por admitir que nele existem contradições humanas ancestrais que, ao menos na sociedade primitiva, não éramos capazes de admitir frontalmente: a capacidade de exercer violência e de sentir desejo mimético

¹⁸⁸ Isto já aconteceu em certos grupos de direita, como o veículo de extrema-direita *Breitbart*. Ben Shapiro, jornalista judeu, deixou o veículo por discordar de declarações de supremacia branca, e foi execrado por alguns dos ex-colegas. Cathy Young, judia russa e cidadã norte-americana, apoiou o Gamergate como movimento legítimo e participava de eventos da alt-right, mas se afastou por perceber antissemitismo, e, igualmente, foi execrada (NAGLE, 2017, n.p., loc. 700-711).

¹⁸⁹ No original: “Writing is pre-eminently the technology of cyborgs, etched surfaces of the late twentieth century. Cyborg politics is the struggle for language and the struggle against perfect communication, against the one code that translates all meaning perfectly, the central dogma of phallogocentrism. That is why cyborg politics insist on noise and advocate pollution, rejoicing in the illegitimate fusions of animal and machine”.

enquanto se cria cultura e tenta ser racional. Também a impossibilidade de darmos a última palavra ou sairmos por cima todas as vezes. Apesar de cibernético, aliás, justamente por compreender que cibernético não significa “sem emoções”, este ciborgue não se apontaria como puramente racional. Juntando isto com nossa associação entre Girard (2013) e os citados males do “pensamento mágico racionalista” de internet, podemos enxergar o ciborgue de Haraway (1991) como um caminho para cair um pouco menos nas armadilhas do desejo mimético na era atual. Aceitar que nenhum de nós é “puro” (ou *sanctu*), e sim uma mistura de razão e emoção (inclusive o ódio), de antipatia e empatia. Outra forma de dizer isso é afirmar: devemos ensinar e dar exemplo de outros modelos de masculinidade, mais saudáveis e menos excludentes, aos meninos, jovens e homens em nossa sociedade (NEWSON, 2015). Parte disso passa por supervisionar que tipo de conteúdo cultural consomem, e procurar direcioná-los para conteúdos e companhias mais diversos.

Bogost (2007, p. 120) nos alerta que videogames fazem parte do discurso político, e que muitas mídias já foram colonizadas por um pensamento político a ponto de expulsar quase totalmente as vozes dissonantes (ele dá o exemplo dos *talk shows* de rádio norte-americanos, dominados pela direita). Se continuar assim, “a *alt-light* [direita moderada de internet], que brinca de transgredir, fará inadvertidamente o papel de idiota útil para aqueles com metas políticas muito mais sérias”¹⁹⁰ (NAGLE, 2017, n.p., loc. 160-161). Não podemos deixar que isso aconteça: como acadêmicos, ficcionistas, cronistas, críticos, professores, programadores e autores de jogos eletrônicos de agora e do futuro, nos cabe tematizar essas novas contingências cibernéticas em linguagem e em processos, em arte, política e na vida cotidiana, e ocupar também esses espaços com nossas criações, críticas e pontos de vista. Neste movimento, não devemos também desprezar o humor (carnavalizado) em nome de uma seriedade moralista, que nos tornaria “superiores” às táticas de alguém de quem discordamos; mas devemos ter e demandar formas de sancionar quem passa dos limites razoáveis e ameaça, agride, humilha, discursa com ódio, expõe a intimidade e os dados de outrem, conclamando à violência insensata ou até a exercendo enquanto diz que se trata apenas de sua liberdade de expressão, ironia mal compreendida, ou mera discordância ideológica. Podemos até discutir quais seriam estes limites razoáveis, mas só até o limite da má-fé: se outro participante da discussão está de má-fé, ou seja, se aproveita de nossa boa fé para espalhar o ódio e a discórdia, ele não merece estar numa discussão civilizada e deve sofrer sanções na rede, ou,

¹⁹⁰ No original, a frase inteira: “Nevertheless, when Milo’s sudden career implosion happened later they didn’t return the favor, which I think may be setting a precedent for a future in which the playfully transgressive alt-light unwittingly play the useful idiots for those with much more serious political aims”.

dependendo do caso, também na vida real. Mesmo que não ganhemos pela (aparente) quantidade de conteúdo produzido ou pelo efeito de choque causado por nosso conteúdo, podemos ganhar pela qualidade e pela construção de bons espaços onde de fato se conversa e se pensa. Precisamos pensar em, e aplicar, estratégias criativas para furar as bolhas e lidar com a alta velocidade de processamento de informação nessas redes. A comparativamente “velha” *newsletter* (ou carta, ou boletim) entregue por email a quem se inscreve, pode ser uma destas estratégias, da qual a autora deste trabalho já é partidária, tanto no papel de escritora, como no de assinante e leitora.

Outra ficção necessária nesse momento seriam redes cujo objetivo fosse fornecer um ambiente de comunicação civilizada e partilha de interesses, e não o máximo lucro, o que evitaria venda de dados, ou algoritmos otimizados para vender produtos ao seu interator e afastá-lo do que realmente quer ver (postagens dos amigos e conteúdo jornalístico de sites externos, por exemplo). Lembramos que as principais gestoras de redes sociais e de aplicativos de mensagem são empresas privadas capitalistas, e muitas já tiveram processos mais louváveis de interação entre os participantes das redes sociais que gerenciam, o que foi mudando conforme precisavam mostrar que conseguiam fazer dinheiro em cima desses participantes e, deste modo, valorizar suas ações¹⁹¹. Assim como há TVs e rádios públicas, uma rede social de interesse público seria bem-vinda – talvez no modelo da Wikipédia, enciclopédia online sem anúncios e gerida por uma fundação sem fins lucrativos que aceita, e por vezes solicita, doações.

Com melhores grupos e processos de conversa, talvez a dieta de informação e conhecimento das pessoas pudesse ser mais variada. E talvez houvesse mais espaço para as pessoas abrirem a guarda/se deixarem vulneráveis à dúvida sem o pavor de perderem sua posição especial no grupo; isso as levaria a admitirem que talvez tenham se baseado em indícios enviesados ou falsos sobre a realidade, a levar em conta indícios diferentes, e, assim, mudar de ideia, perdendo alguns de seus preconceitos. Sendo as ficções procedurais cibernéticas parte do amplo círculo do que se denomina ficção, são também anfibólicas e multivocais. Existem nelas potenciais capazes de reverter uma cooptação por interesses escusos (como guerras de desinformação para influenciar a política), e a possibilidade de criar comunidades virtuais com mecanismos de autocorreção para não termos sempre um escalonamento de agressividade e polarização. Para isso, temos que criar ficções melhores e comunidades melhores. Frente ao niilismo, dogmatismo e solipsismo comunal que estas redes

¹⁹¹ Kakutani, 2018, n.p., loc. 1384-1390. Bogost, 2018.

podem assumir, sejamos cétricos de verdade: questionemos os critérios e as ações das pessoas, inclusive das nossas, por mais difícil que seja. Convidemos os outros para uma boa conversa ao redor de, ou sobre, ou até *na* ficção. E procuremos ouvir, não somente ser, a voz da razão – por nós e pelos outros.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

AARSETH, Espen. 2003. Nonlinearity and literary theory. In: WARDROP-FRUIIN, Noah; MONTFORT, Nick (org). *The New Media Reader*, 762-780. Massachusetts: MIT Press. Disponível em: <http://art-tech.arts.ufl.edu/~jack/courses/f06-dig4581/papers/non-linear/aarseth.pdf>. Acesso em: 11 set. 2017.

ABRAMOVITCH, Seth. Second Wachowski Sibling comes out as transgender. *The Hollywood Reporter*. 8 mar. 2016. Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/news/second-wachowski-sibling-comes-as-873674>. Acesso em: 2 maio 2019.

AMIR, Lydia B. Kierkegaard and the traditions of the comic in philosophy. *Kierkegaard Studies Yearbook*, v. 2013, n. 1, p. 377–402, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.1515/kier.2013.2013.1.377>. Acesso em: 11 dez. 2018.

ANTHROPY, Anna. *Rise of the videogame zinesters: how freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, drop-outs, queers, housewives, and people like you are taking back an art form* [recurso eletrônico, livro digital não paginado]. Nova York: Seven Stories Press, 2012. 12 MB. Formato epub. Acesso em: 4 abr. 2019.

ARISTÓTELES. *Ars Rhetorica*. Ed. Ross, W.D. Tradução ao inglês de Freese, J. H. (1926). Oxford: Clarendon Press, 1959. cap. 11. Disponível em: <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=urn:cts:greekLit:tlg0086.tlg038.perseus-grc1:1.11>. Acesso em: 19 fev. 2019.

ARISTÓTELES. *Poética*. São Paulo: Edipro, 2011a.

ARISTÓTELES. *Metafísica*. São Paulo: Loyola, 2002.

ARISTÓTELES. *Retórica*. São Paulo: Edipro, 2011b.

ARONOVICH, Lola. “O dia em que o cara que quis me destruir foi condenado a 41 anos de prisão”. *The Intercept Brasil*. 21 dez. 2018. Disponível em: <https://theintercept.com/2018/12/21/prisao-do-misogino-marcelo-mello/>. Acesso em: 29 abr. 2019.

AUSTIN, John. *How to do things with words*. 2. ed. Cambridge: Harvard, 1975.

BAKHTIN, Mikhail. *Problemas da poética de Dostoiévski*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

BARTHES, Roland. *Investigaciones retóricas I. La Antigua retórica. Ayudamemoria*. Barcelona: Ediciones Buenos Aires, 1982.

BATESON, Gregory. *Steps to an ecology of mind*. Chicago: The University of Chicago Press, 2000 (c1972).

BBC. NEWSROUND. *Guide: what are esports?* 5 abr. 2017. Disponível em: <https://www.bbc.co.uk/newsround/37773832>. Acesso em: 11 dez. 2018.

BEATIE, Bruce. Saint Katharine of Alexandria: traditional themes and the development of a medieval german hagiographic narrative. *Speculum*. v. 52, n. 4, p. 785-800, oct. 1977. Acesso em: 5 mar. 2019. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/2855374>.

BOGOST, Ian. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge; Londres: The MIT Press, 2007.

BOGOST, Ian. My cow game extracted your facebook data. The Atlantic. 22 mar. 2018. Disponível em: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2018/03/my-cow-game-extracted-your-facebook-data/556214/>. Acesso em: 22 dez. 2018.

BOGOST, Ian. *The Phenomenology of videogames (Keynote)*. GÜNZEL, Stephan; LIEBE Michael; MERSCH, Dieter (org.). Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008. 2008. p. 22-42. Disponível em: <https://publishup.uni-potsdam.de/opus4-ubp/frontdoor/deliver/index/docId/2550/file/digarec01.pdf>. Acesso em: 12 abr. 2019.

BORBA, Maria Antonieta Jordão de Oliveira. *Tópicos de teoria para a investigação do discurso literário*. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2004.

BOSTROM, Nick. *Cognitive, Emotive and Ethical Aspects of Decision Making in Humans and in Artificial Intelligence*, v. 2, org. I. Smit et al., Int. Institute of Advanced Studies in Systems Research and Cybernetics, 2003, pp. 12-17. Acesso em: 21 dez. 2018. Disponível em: <<http://nickbostrom.com/ethics/ai.html>>.

BROCK, Kevin; SHEPHERD, Dawn. Understanding how algorithms work persuasively through the procedural enthymeme. *Computers and Composition*, v. 42, p. 17-27, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.compcom.2016.08.007>. Acesso em: 29 abr. 2019.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens*. Lisboa: Cotovia, 1990.

CAIMI, Claudia. A natureza flutuante da mimese em Platão. *Classica*, São Paulo, v. 15/16, n. 15/16, p. 99-115. 2003. Disponível em: <https://revista.classica.org.br/classica/article/viewFile/231/215>. Acesso em: 17 fev. 2019.

CASSIN, Barbara. *O efeito sofístico*. São Paulo: Editora 34, 2005.

CÍCERO. Do orador. In: SOUZA, Roberto Acízelo de. *Do mito das musas à razão das letras*. Chapecó: Argos, 2014. p. 60-77.

CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE MUNICÍPIOS - CNM. *Estudantes brasileiros devem demorar 260 anos para atingir qualidade de leitura de países desenvolvidos*. 23 abr. 2018. Disponível em: <https://www.cnm.org.br/comunicacao/noticias/estudantes-brasileiros-devem-demorar-mais-de-260-anos-para-atingir-qualidade-de-leitura-de-paises-desenvolvidos>. Acesso em: 2 maio 2019.

COLÓQUIO UERJ, 7. 1996, Rio de Janeiro. *Teoria da ficção: indagações à obra de Wolfgang Iser*. João Cezar de Castro Rocha (org.). Rio de Janeiro: Eduerj, 1999.

DAVIS, Ryan. Braid (Review). *Giant Bomb*. 6 ago. 2008. Disponível em: <https://www.giantbomb.com/braid/3030-20716/>. Acesso em: 5 abr. 2019.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto: 1997.

DECLERQ, Marie. *Sabe o que é frustração? Máquina de fazer incel*. VICE Brasil. Seção *Broadly*. 15 maio 2018. Disponível em: https://www.vice.com/pt_br/article/zm8v3e/incel-massacre-realengo-dogolachan-homini-sanctus-marcello-valle-silveira-mello. Acesso em: 8 maio 2019.

DICK, Philip K. *O homem do castelo alto*. São Paulo: Aleph, 2006.

DOSTOIÉVSKI, Fiódor. *Crime e castigo*. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Editora 34, 2010.

DOSTOIÉVSKI, Fiódor. *Um jogador*. Tradução de Bóris Schnaiderman. São Paulo: Editora 34, 2013.

DURAS, Marguerite. *O amante*. São Paulo: Biblioteca Folha, 2003.

ENSSLIN, Astrid. *Literary Gaming*. Cambridge/Londres: The MIT Press, 2014.

FANTHAM, Elaine. Imitation and decline: rhetorical theory and practice in the first century after christ. *Classical Philology*, v. 73, n. 2, p. 102-116, abr. 1978. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/268989>. [1978a] Acesso em: 5 mar. 2019.

FANTHAM, Elaine. Imitation and evolution: the discussion of rhetorical imitation in Cicero De Oratore 2. 87-97 and some related problems of Ciceronian Theory. *Classical Philology*, v. 73, n. 1, p. 1-16, jan. 1978. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/269311>. [1978b] Acesso em: 5 mar. 2019.

FILLARI, Alessandro. *Battle Royale games explained: fortnite, pubg, and what could be the next big hit*. Gamespot. 21 abr. 2019. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/battle-royale-games-explained-fortnite-pubg-and-wh/1100-6459225/>. Acesso em: 9 maio 2019.

FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana. *Introdução aos estudos de jogos* [recurso eletrônico não paginado]. Salvador: UFBA, 2018. Coleção Cibercultura/Lab404. 2,4 MB. Formato epub. Disponível em: <http://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/27659>. Acesso em: 6 dez. 2018.

FRASCA, Gonzalo. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. *Level Up* (2003): 92-99. DiGRA. Disponível em: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.01125.pdf>. Acesso em: 05 set. 2017.

GIRARD, René. *Violence and the sacred* [recurso eletrônico, livro digital não paginado]. Londres; Nova York: Bloomsbury, 2013. 0,5 MB. Formato az3w. Disponível em: www.amazon.com.br. Acesso em: 2 abr. 2019.

GOULEMOT, Jean Marie. *Ces livres qu'on ne lit que d'une main*. Aix-en-Provence: Alinéa, 1991.

HARAWAY, Donna. A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. In: *Simians, Cyborgs and Women: the reinvention of nature*. New York: Routledge, 1991. p. 149-181.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2001.

HUME, David. *Investigação acerca do conhecimento humano*. São Paulo: Hedra, 2011.

HUNICKE, Robin; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert. MDA: a formal approach to game design and game research (2004). In: Proceedings of the Challenges in Games AI Workshop, Nineteenth National Conference of Artificial Intelligence. Disponível em: <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/pubs/MDA.pdf>. Acesso em: 23 ago. 2017.

ISER, Wolfgang. *How to do theory*. Oxford: Blackwell, 2006.

ISER, Wolfgang. *O fictício e o imaginário: perspectivas de uma antropologia literária*. 2. ed. rev. Rio de Janeiro: UERJ, 2013 [c1991]. 424 p.

ISER, Wolfgang. *Prospecting: from reader response to literary anthropology*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1993.

ISER, Wolfgang. *The Act of reading*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1978.

ISER, Wolfgang. The Reading process: a phenomenological approach. *New Literary History: On Interpretation*: I, v. 3, n. 2, Winter 1972. The Johns Hopkins University Press. 20 p. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/468316>. Acesso em: 25 fev. 2014.

JACKSON, Steve. *A cidadela do caos*. Rio de Janeiro: Editora Marques Saraiva, 1989.

JAYANTH, Meg. 52% of Gamers are women – but the industry doesn't know it. *The Guardian*. 18 set. 2014. Disponível em: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2014/sep/18/52-percent-people-playing-games-women-industry-doesnt-know>. Acesso em: 26 abr. 2019.

JONES, Edward; GERARD, Harold. Dyadic Interaction: a conceptual framework. *Foundations of Social Psychology*. Nova York: J. Wiley, 1967. p. 505-536.

KAKUTANI, Michiko. *A morte da verdade: notas sobre a mentira na era Trump* [recurso eletrônico, livro digital não paginado]. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2018. 1 MB. Formato az3w. Acesso em: 2 abr. 2019. Disponível em: www.amazon.com.br.

KAPLAN, Sarah. Sexist men have psychological problems. *The Washington Post. Science*. 22 nov. 2016. Disponível em: https://www.washingtonpost.com/news/speaking-of-science/wp/2016/11/22/sexist-men-have-psychological-problems/?noredirect=on&utm_term=.4547ab05bbad. Acesso em: 30 abr. 2019.

KIBERD, Roisin. Cookie Clicker, the Internet's most pointlessly addictive game, is also its most subversive. *The Kernel*. 21 jan. 2016. Disponível em: <https://kernelmag.dailydot.com/issue-sections/staff-editorials/15694/cookie-clicker-capitalist-dystopia/>. Acesso em: 22 dez. 2018.

KLEPEK, Patrick. *We Need to get ready for gamergate politicians*. Vice/Waypoint. 16 abr. 2019. Disponível em: https://waypoint.vice.com/en_us/article/597z7d/we-need-to-get-ready-for-gamergate-politicians. Acesso em: 26 abr. 2019.

KRAUSE, Gustavo Bernardo. *A ficção cética*. São Paulo: Annablume, 2004.

KUNZELMAN, Cameron. *The Nonhuman lives of videogames*. 2014. 80 f. Dissertação (Mestrado) - Georgia State University. Disponível em: https://scholarworks.gsu.edu/communication_theses/110. Acesso em: 12 abr. 2018.

LAING, Ronald; PHILLIPSON, Herbert; LEE, A. Russell. *Percepção interpessoal*. Rio de Janeiro: Eldorado, 1974.

LAING, Ronald. *A política da experiência e a ave-do-paraíso*. Petrópolis: Vozes, 1974.

LESSA, Renato. *Agonia, aposta e ceticismo*. Belo Horizonte: EdUFMG, 2003. p. 11-29.

LONGINO. *Do sublime*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

LOVECRAFT, Howard P. *O chamado de Cthulhu e outros contos*. São Paulo: Hedra, 2008.

MACHADO DE ASSIS, Joaquim Maria. *Dom Casmurro*. São Paulo: Klick Editora, 1997. (Coleção Livros O Globo).

MANFREDINI, Beatriz. Má influência? Gamers debatem associação de videogame ao massacre em Suzano. *Home iG – Tecnologia*. 15 mar. 2019. Disponível em: <https://tecnologia.ig.com.br/2019-03-15/videogames.html>. Acesso em 2 maio 2019.

MAZIEIRO, Guilherme. Em 4 anos, Brasil reduz investimento em educação 56%; cortes continuam. *Uol Educação*. 2 maio 2019. Disponível em: <https://educacao.uol.com.br/noticias/2019/05/02/em-4-anos-brasil-reduz-investimento-em-educacao-em-56.htm>. Acesso em: 2 maio 2019.

MCCREA, Aisling. The Magical thinking of guys who love logic. *The Outline*. 15 fev. 2019. Disponível em: <https://theoutline.com/post/7083/the-magical-thinking-of-guys-who-love-logic?zd=1&zi=vd3aqsqg>. Acesso em: 28 abr. 2019.

MCKEON, Richard. Literary criticism and the concept of imitation in antiquity. *Modern Philology*. v. 34, n. 1, p. 1-35, ago. 1936. Chicago: The University of Chicago Press, 1936. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/434493>. Acesso em: 5 mar. 2019.

MCPHATE, Mike. Women who play games shun ‘Gamer’ Label. *The New York Times*. 16 dez. 2015. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2015/12/17/technology/personaltech/women-who-play-games-shun-gamer-label.html>. Acesso em: 5 mar. 2019.

MEILLASSOUX, Quentin. *After finitude: an essay on the necessity of contingency*. Londres; Nova York: Continuum, 2008.

MELLO, Patrícia Campos. Empresários bancam campanha contra o PT pelo WhatsApp. *Folha de São Paulo*. Eleições 2018. 18 out. 2018. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/poder/2018/10/empresarios-bancam-campanha-contra-o-pt-pelo-whatsapp.shtml>. Acesso em 30 abr. 2019.

MILLEN, Jessica. Romantic Creativity and the Ideal of Originality: A Contextual Analysis. *CrossSections: The Bruce Hall Academic Journal*. v. 6, p. 91-104, 2010. Canberra: The Australian National University. Disponível em: <https://press-files.anu.edu.au/downloads/press/n1696/pdf/book.pdf>. Acesso em: 5 mar. 2019.

MILLINGTON, Ian. *Artificial intelligence for games*. São Francisco: Morgan Kauffmann, 2006. Cap. 7. p. 563-641.

MOUNTFORT, Paul. The I Ching and Philip K Dick's The Man of the High Castle. *Science Fiction Studies*. v. 43, n. 2, p. 287-309, jul. 2016. 23 p. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/10.5621/sciefictstud.43.2.0287>. Acesso em: 04 dez. 2018.

MURRAY, Janet. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Nova York: Free Press, 1997 [2000].

MYERS, Maddy. *How Esports Gambling Works*. *Kotaku*. 21 mar. 2018. 2018. Disponível em: <https://compete.kotaku.com/how-esports-gambling-works-1823959797>. Acesso em: 11 dez..

NAGLE, Angela. *Kill All Normies: The online culture wars from Tumblr and 4chan to the alt-right and Trump* [recurso eletrônico, livro digital não paginado]. Winchester, Grã-Bretanha, e Washington, EUA: Zero Books, 2017. 0,9 MB. Formato az3w. Disponível em: www.amazon.com.br. Acesso em: 2 abr. 2019.

NIELSEN. *How Diverse are video gamers – and the characters they play?* 24 mar. 2015. Disponível em: <https://www.nielsen.com/us/en/insights/news/2015/how-diverse-are-video-gamers-and-the-characters-they-play.html>. Acesso em: 26 abr. 2019.

OLIVEIRA, Regiane. Governo Bolsonaro prega “negacionismo histórico” sobre a ditadura. *El País Brasil. História*. 5 abr. 2019. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2019/04/05/politica/1554419295_939718.html. Acesso em: 6 maio 2019.

PAAVILAINEN, Janne; HAMARI, Juho; STENROS, Jakko; KINNUNEN, Jani. *Social Network Games: players' perspectives*. *Simulation Gaming*. v. 44. p. 794-820, 2013. Disponível em: https://people.uta.fi/~kljuham/2013-paavilainen_et_al-social_network_games_players_perspective.pdf. Acesso em: 28 nov. 2017.

PADRÃO, Márcio. Lute como uma garota. [Reportagem especial com Lola Aronovich.] *Uol Tecnologia*. 29 mar. 2019. Disponível em: <https://tecnologia.uol.com.br/reportagens-especiais/lola-aronovich-dez-anos-sendo-alvo-de-grupos-de-odio-que-agem-no-submundo-da-web/index.htm#lute-como-uma-garota>. Acesso em: 30 abr. 2019.

PAGLIA, Camille. The Magic of images: word and picture in media age. *Arion: A Journal of Humanities and the Classics. Third Series*, v. 11, n. 3, p. 1-22, Winter, 2004. Boston: Trustees of Boston University, 2004. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/20163935>. Acesso em: 11 abr. 2019.

PARMÊNIDES. *Da natureza*. Tradução, notas e comentários de José Trindade Santos. São Paulo: Edições Loyola, 2013.

PIGMAN III, G.W. Versions of Imitation in the Renaissance. *Renaissance Quarterly*. v. 33, n. 1, p. 1-32, Spring, 1980. Chicago: The University of Chicago Press, 1980. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/2861533>. Acesso em: 13 fev. 2019.

PLATÃO. *A república*. Lisboa: Calouste Gulbenkian, 2005.

PLATÃO. *A república*. São Paulo: Edipro, 2016.

PLATÃO. *Diálogos Socráticos I: Teeteto; Sofista; Protágoras*. São Paulo: Edipro, 2014.

PLATÃO. *Diálogos Socráticos III: Fedro; Eutífron; Apologia de Sócrates; Críton; Fédon*. São Paulo: Edipro, 2015.

PLATÃO. *Górgias*. Rio de Janeiro: Bertrand, 1989.

PLATÃO. *Íon*. Belo Horizonte: Autêntica, 2011a.

PLATÃO. *O banquete*. Porto Alegre: L&PM, 2017.

PLATÃO. *Timeu-Crítiás*. Coimbra: Universidade de Coimbra, 2011b.

QUENEAU, Raymond. *Cent mille milliards de poèmes*. Paris: Librairie Gallimard, 1961.

QUENEAU, Raymond. *Cent mille milliards de poèmes*. Ed. bilíngue francês-inglês. Disponível em: http://www.bevrowe.info/Queneau/QueneauRandom_v4.html. Acesso em: 28 set. 2014.

QUENEAU, Raymond. *Zazie no metrô*. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

QUINTILIANO. *Institutio Oratoria*. Cambridge; Londres: Harvard University Press, 1968. Tomo IV [livros X-XII]. Edição fac-símile eletrônica. Disponível em: <https://archive.org/details/institutioorator04quinuoft/page/n9>. Acesso em: 5 fev. 2019.

REED, Kristan. Enter The Bank Balance [Entrevista com Dave Perry]. *Eurogamer*. 12 ago. 2005. Disponível em: https://www.eurogamer.net/articles/i_pathofneodaveperry. Acesso em: 2 maio 2019.

ROCHA, João Cezar de Castro. *Culturas shakespearianas: teoria mimética e os desafios da mímesis em circunstâncias não hegemônicas*. São Paulo: É Realizações, 2017.

ROGERS, Adam. The Way the world ends: not with a bang, but with a paperclip. *Wired*, 21 out. 2017. Disponível em: <https://www.wired.com/story/the-way-the-world-ends-not-with-a-bang-but-a-paperclip/>. Acesso em: 21 dez. 2018.

SALAS, Javier. No puedes convencer a un terraplanista y eso debería preocuparte. *El País*. 2 mar. 2019. Disponível em: https://elpais.com/elpais/2019/02/27/ciencia/1551266455_220666.html. Acesso em: 2 maio 2019.

SANO, Lucia. 'Das narrativas verdadeiras', de Luciano de Samósata: tradução, notas e estudo. 2008. 175 f. Dissertação (Mestrado em Letras Clássicas) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8143/tde-19012009-160813/pt-br.php>. Acesso em: 6 fev. 2019.

SANTOS, José Eduardo Gonçalves dos. O contrato ficcional: Liames entre obra, leitor, realidade, ficção. *Nau Literária*. v. 14, n. 01, 2018. Porto Alegre: PPG-LET UFRGS, 2018. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/NauLiteraria/article/viewFile/68907/48673>. Acesso em: 3 abr. 2019.

SCHILLER, Friedrich. Carta decimoquinta; Carta vigesimoséptima. In: *Cartas sobre la educación estética del hombre*. p. 107-111 e 155-162. Tradução de Martín Zubiria. Mendoza, Argentina: Universidad Nacional de Cuyo, 2016. Disponível em: http://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/7709/schiller-con-tapas.pdf. Acesso em: 5 abr. 2019.

SEARLE, John. *Speech Acts*. Cambridge: At the University Press, 1970.

SHAKESPEARE, William. *A tempestade*. São Paulo: Nova Aguilar, 1999.

SHAKESPEARE, William. *Hamlet*. Rio de Janeiro: Lacerda Editores, 2004.

SHARF, Zack. 'Captain Marvel' praised in strong first press reactions, so ignore those fake user reviews. *IndieWire*. 20 fev. 2019. Disponível em: <https://www.indiewire.com/2019/02/captain-marvel-first-reviews-sexist-troll-backlash-1202045291/>. Acesso em: 2 maio 2019.

SHKLOVSKY, Viktor. 1917. *Art as Technique*. Disponível em: <https://warwick.ac.uk/fac/arts/english/currentstudents/undergraduate/modules/fulllist/first/en122/lecturelist-2015-16-2/shklovsky.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2017.

SPERB, Paula. Transformação de lulismo em bolsonarismo é detectada em estudo na periferia [Entrevista com Rosana Pinheiro-Machado, professora da Universidade Federal de Santa Maria]. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 27 abr. 2019. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/poder/2019/04/transformacao-de-lulismo-em-bolsonarismo-e-detectada-em-estudo-na-periferia.shtml>. Acesso em: 29 abr. 2019.

SZITA, István; LÖRINCZ, András. *Learning Tetris Using the Noisy Cross-Entropy Method*. Neural Computation, v. 18, n. 12, p. 2936–2941, 2006. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, Disponível em: <http://nipg.inf.elte.hu/publications/szita06learning.pdf>. Acesso em: 05 abr. 2017.

TAHAN, Malba. *Lendas do deserto*. Rio de Janeiro: Record, 1987.

TANZ, Jason. *The Curse of Cow Clicker: how a Cheeky Satire Became a Videogame Hit*. Wired. 20 dez. 2011. Disponível em: <https://www.wired.com/2011/12/ff-cowclicker/>. Acesso em: 22 dez. 2018.

TIERNEY, Robert; LAZANSKY, Jill. The Rights and responsibilities of readers and writers: a contractual agreement. *Language Arts*, v. 57, n. 6, p. 606-613, set. 1980. National Council of Teachers of English, 1980. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/41405009>. Acesso em: 02 abr. 2019.

TIFFANY, Kaitlyn. Wonder Woman is a welcome sign that the online outrage game can change. *The Verge*. 3 jun. 2017. Disponível em: <https://www.theverge.com/2017/6/3/15726146/wonder-woman-male-rage-women-only-screenings-trolls-misogyny>. Acesso em: 3 maio 2019.

TSOTSIS, Alexia. Why clicking on cows bring us closer together. *TechCrunch*. 26 jul. 2010. Disponível em: <https://techcrunch.com/2010/07/26/cow-clicker-facebook/>. Acesso em: 22 dez. 2018.

VAIHINGER, Hans. *A filosofia do como se*. Tradução e apresentação de Johannes Kretschmer. Chapecó: Argos, 2011.

WALLACE, David Foster. E Unibus Pluram: Television and U.S. Fiction. *The Review of Contemporary Fiction*, v. 13, n. 2, p. 151-194, Summer of 1993.

WARDROP-FRUIIN, Noah. *Expressive processing: digital fictions, computer games, and software studies*. Cambridge; Londres: The MIT Press. 2009.

WASHINGTONIAN. *What Happened After My 13-Year-Old Son Joined the Alt-Right*. [Autora anônima.] 5 maio 2019. Disponível em: <https://www.washingtonian.com/2019/05/05/what-happened-after-my-13-year-old-son-joined-the-alt-right/>. Acesso em: 9 maio 2019.

WASZINK, Jan Hendrik. Fonctions et formes principales d'imitation dans la poésie préovidienne. *Comptes rendus des séances de l'Académie des Inscriptions et Belles-Lettres*, 116^e année, n. 2, p. 240-253, 1972. Disponível em: https://www.persee.fr/doc/crai_0065-0536_1972_num_116_2_12748. Acesso em: 16 fev. 2019.

Obras audiovisuais

ABRAMOVIĆ, Marina. *Rhythm 0*. SESC Pompeia. São Paulo. Vídeo. 2015 [1974].

ABRAMOVIĆ, Marina. *The Artist is present*. SESC Pompeia. São Paulo. Vídeo. 2015 [2010].

BLOW, Jonathan. *Braid*. Jogo eletrônico. Mídia digital. Desenvolvimento e publicação: Number None. 2009. Disponível em: www.steam.com. Acesso em 24 nov. 2018.

BOGOST, Ian. *CowClicker*. Jogo eletrônico. Mídia digital. Jogo de navegador vinculado ao Facebook. Acesso em: 22 dez. 2018. Disponível em: <https://apps.facebook.com/cowclicker>. 2010.

BRUCE, Alexander. *Antichamber*. Jogo eletrônico. Mídia digital. 2013. Disponível em: <www.steam.com>. Acesso em: 30 set. 2014.

CONWAY, John. *Game of Life*. 1970. Mídia digital para navegadores de internet. Disponível em: <http://bitstorm.org/gameoflife/>. Acesso em: 07 set. 2017.

DAY, Felicia. *The Guild*. Websérie audiovisual. Mídia digital. Em cores. Estados Unidos: YouTube e MSN Video, 2007-2013. Arquivo digital. Disponível em: www.netflix.com. Acesso em: 25 abr. 2019.

Grand Theft Auto V. Jogo eletrônico. Blu-ray para PlayStation 3. Desenvolvimento: Rockstar North. Publicação: Rockstar Games. 2013.

Gridland. Jogo eletrônico. Jogo para navegador de internet. Desenvolvimento e publicação: DoubleSpeak Games. Acessado por Google Chrome. Disponível em: <http://gridland.doublespeakgames.com/>. 2014. Acesso em: 22 dez. 2018.

Heretic. Jogo eletrônico. CD-ROM para PC. Desenvolvimento: Raven Software. Publicação: Id Software. 1994.

HOW VIDEO GAMES Changed The World. Narração: Charles Brooker. Reino Unido: Channel 4, 2013. Documentário para TV. Em cores. Vídeo em formato FLV na plataforma YouTube, 720p. 97 minutos. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oisFqhwnTgY>. Acesso em: 19 dez. 2018.

IWATANI, Toru. *Pac-Man*. Jogo eletrônico. Máquina de fliperama operada com fichas. Desenvolvimento: Namco. Publicação: Namco/Midway. 1980.

JACKSON, Matthew; SHOHAM, Yoav. *Game Theory*. Curso a distância no site Coursera. 2012. Disponível em: <https://www.coursera.org/course/gametheory>. Acesso em: 11 jan. 2014.

KEY, Ed; KANAGA, David. *Proteus*. Jogo eletrônico. Mídia digital. 2013. Disponível em: www.steam.com. Acesso em: 24 jun. 2016.

LANTZ, Frank. *Universal Paperclips*. Jogo eletrônico. Jogo para navegador de internet. Acessado por Google Chrome. Acesso em: 21 dez. 2018. Disponível em: <<http://www.decisionproblem.com/paperclips/index2.html>>. 2017.

Life is Strange: before the Storm. Jogo eletrônico. Desenvolvimento: Deck Nine. Publicação: Square Enix. Mídia digital. 2017. Disponível em: www.steam.com. Acesso em: 15 jun. 2018.

MILLER, Rand; MILLER, Robyn. *Myst*. Jogo eletrônico. Desenvolvimento e publicação: Broderbund. 1993. CD-ROM para PC.

MIYAMOTO, Shigeru. *Super Mario Bros*. Jogo eletrônico. Cartucho para Nintendo Entertainment System (NES). Nintendo. 1985.

NEWSON, Jennifer Siebel. *The Mask You Live In*. Documentário longa-metragem. Produção: The Representation Project; The Annenberg Foundation; The Brin Wojcicki Foundation; Novo Foundation; Pacific Gas and Electric; Peery Foundation. Estados Unidos: Virgil Films, 2015. 97 min. Em cores. Arquivo digital. Disponível em: www.amazon.com. Acesso em: 10 maio 2019.

PAJITNOV, Alexey. *Tetris*. Jogo eletrônico. Mídia digital para navegadores de internet. [1985]. Disponível em: <http://tetris.com>. Acesso em: 07 set. 2017.

PERSSEON, Markus. *Minecraft*. Jogo eletrônico. Desenvolvimento e publicação: Mojang. Disponível em: www.minecraft.net. Suíça. 2011.

ROBERTS, Jason. *Gorogoa*. Jogo eletrônico. Mídia digital. Desenvolvimento e publicação: Annapurna Interactive. Mídia digital. 2017. Disponível em: www.steam.com. Acesso em: 11 mar. 2018.

Steam. Plataforma de venda e distribuição digital de jogos eletrônicos. Mídia digital. Desenvolvimento e publicação: Valve Games. 2002. Disponível em: <http://store.steampowered.com>. Acesso em: 14 out. 2018.

The Elder Scrolls V: Skyrim. Jogo eletrônico. Mídia digital. Desenvolvimento: Bethesda Game Studios. Publicação: Bethesda Softworks. 2011. Disponível em: www.steam.com. Acesso em: 24 nov. 2018.

The Legend of Kyrandia II: Hand of Fate. Jogo eletrônico. Desenvolvimento: Westwood Studios. Publicação: Virgin Interactive. 1993. CD-ROM para PC.

The Witcher III – The Wild Hunt. Jogo eletrônico. Desenvolvimento: CD Projekt RED. Publicação: CD Projekt. Mídia digital. 2015. Disponível em: www.steam.com. Acesso em: 05 abr. 2017.

THIENNOT, Julien. *Cookie Clicker*. Jogo para navegador de internet. 2013. Disponível em: <http://orteil.dashnet.org/cookieclicker/>. Acesso em: 22 dez. 2018.

WACHOWSKI, Lana; WACHOWSKI, Lilly. *The Matrix*. Filme em longa-metragem. DVD. 136 min. 1999.

WRIGHT, Will e HASLAM, Fred. *SimCity 2000*. Jogo eletrônico. Desenvolvimento e publicação: Maxis. 1993. CD-ROM para PC.

WRIGHT, Will. *The Sims*. Jogo eletrônico. Desenvolvimento: Maxis. Publicação: Electronic Arts. 2000. CD-ROM para PC.