

RELAÇÕES ENTRE O TEMA DA COMUNIDADE E OS JOGOS

Elisa Silva Ramos
UFSC - CAPES

RESUMO: Esta pesquisa tem por objetivo relacionar os textos de diversos filósofos a respeito do tema da comunidade com definições e conceitos advindos da área da teoria dos jogos. São apresentados três tópicos principais de discussão, os quais se entrelaçam de diferentes maneiras. O primeiro tópico discute a tarefa de repensar a comunidade através dos estudos de Georges Bataille, Jean-Luc Nancy e Maurice Blanchot, relacionando-os à atividade lúdica. Em seguida, analisa-se os aspectos estéticos e políticos do jogo, com base nos pensamentos de Jacques Rancière. Finalmente, apresenta-se um breve estudo do videogame *The Stanley Parable* de forma a relacionar o jogo ao tema da desobediência dentro da comunidade através dos entendimentos de Frédéric Gros. A pesquisa conclui que a esfera lúdica se apresenta como um meio propício para se discutir a comunidade, relacionando-se a todo momento com as dinâmicas de grupo e de sociedade.

PALAVRAS-CHAVE: Comunidade; Jogos; Ludicidade.

RELATIONS BETWEEN THE THEME OF COMMUNITY AND GAMES

ABSTRACT: This research has the objective of relating the texts of various philosophers on the theme of Community with definitions and concepts from the area of game theory. Three main discussion topics are presented, which interweave in diverse ways. The first topic discusses the task of rethinking community through studies by Georges Bataille, Jean-Luc Nancy and Maurice Blanchot, relating them to the ludic activity. Following this, the aesthetic and politic aspects of games are analyzed, based on Jacques Rancière's thoughts. Finally, a brief study of the videogame *The Stanley Parable* is presented, with the purpose of relating the game to the theme of disobedience within the community, through the understandings of Frédéric Gros on this subject. The study concludes that the ludic sphere presents itself as a proper medium to discuss community, interweaving itself with group and society dynamics at all times.

KEYWORDS: Community; Games; Ludicity.

Elisa Silva Ramos é doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina.

RELAÇÕES ENTRE O TEMA DA COMUNIDADE E OS JOGOS

Elisa Silva Ramos

INTRODUÇÃO

O presente trabalho consiste em diversas reflexões a respeito das relações entre o comunitário e o lúdico, percorrendo, dessa maneira, a obra de vários autores os quais se dedicaram à discussão do tema da comunidade, assunto recorrente no cenário pandêmico atual. A relevância dessa pesquisa se dá a partir do entendimento de que o jogo é uma atividade predominantemente comunitária a qual influencia todos os aspectos culturais de uma sociedade. De acordo com Caillois, “o gosto pela competição, a busca da sorte, o prazer do simulacro, a atração pela vertigem aparecem, certamente, como os motores principais dos jogos, mas sua ação penetra infalivelmente em todos os aspectos da vida das sociedades”.¹ Dessa maneira, identifica-se uma relação de interdependência entre os jogos e a cultura de uma sociedade a qual revela a importância do estudo dos elementos lúdicos dentro do exercício de se repensar a comunidade.

Nas páginas que seguem, serão discutidos três tópicos, os quais se entrelaçam a todo momento. Primeiramente, procura-se relacionar o exercício de repensar a comunidade com o ato de jogar. Em seguida, apresenta-se o jogo como uma atividade tanto do domínio estético quanto político. Por último, propõe-se um comentário a respeito da desobediência como um importante exercício político através de uma breve análise do videogame *The Stanley Parable*. Serão discutidos, a respeito do tema da comunidade, textos de Georges Bataille, Jean-Luc Nancy, Maurice Blanchot, Jacques Rancière e Frédéric Gros, relacionando-os a importantes definições e reflexões da área da teoria dos jogos, representada aqui por escritos de Johan Huizinga, Roger Caillois e Jeferson Retondar.

REPENSAR A COMUNIDADE ATRAVÉS DO JOGO

Antes de chegarmos à comunidade propriamente dita, pensemos inicialmente na obra de Georges Bataille, primordial ao início dessa discussão. Da *Comunidade Inconfessável*, de Maurice Blanchot, à *Comunidade Inoperada*, de

¹ CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem*. Petrópolis: Vozes, 2017, p. 141.

Jean-Luc Nancy, o tema da comunidade, como discutido pelos filósofos contemporâneos, acaba sempre por conversar com os escritos de Bataille, principalmente em relação à sua definição da “experiência interior”, apresentada em sua *Suma Ateológica*. Em *A Experiência Interior*, Bataille denuncia a obsessão do ser humano moderno com a busca do conhecimento racional, em detrimento dessa experiência vivida, o que se daria, de acordo com o autor, durante os “estados de êxtase, de arrebatamento, ou ao menos de emoção meditada”.² Uma experiência livre de princípios dogmáticos e científicos, advinda do exercício voluntário, alavancada pelo excesso e que não possui fim além de em si própria, ou seja, soberana.

A experiência interior de Bataille se dá através da entrega ao desconhecido, tudo aquilo que está no limite do possível do ser. E este movimento não se dá com o propósito de se apropriar dessa experiência, pois a tornaria conhecimento, mas apenas de senti-la, de experimentá-la. Por toda sua obra, Bataille discute diferentes formas de manifestação desse êxtase, dentre eles o riso, o choro, o erotismo, a morte, o sacrifício, mas também a literatura, principalmente quanto à sua linguagem poética. Bataille afirma que “a poesia leva do conhecido ao desconhecido”,³ ou seja, que ela sacrifica a língua de modo que destrói e reconstrói o sentido das palavras a todo momento, assim como profana o seu propósito prático de comunicação literal e inequívoca. Esta capacidade da linguagem poética de “dificultar” a comunicação ressoa a própria experiência interior de Bataille, pois exhibe aquilo que não pode ser dito, apenas vivido.

Comparemos agora as acepções de Bataille a respeito da experiência interior com as questões levantadas por Johan Huizinga em seu livro *Homo Ludens*, obra seminal da área da teoria dos jogos, quanto à definição desta atividade lúdica:

Resumindo as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo 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.⁴

² BATAILLE, Georges. *A Experiência Interior*. Belo Horizonte: Autêntica, 2016, p. 10.

³ *Ibidem*, p. 154.

⁴ HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2020, p. 16.

Percebem-se de antemão diversos paralelos entre as questões trazidas pelos autores. Primeiramente, ambos os exercícios se caracterizam pela voluntariedade do participante, ou seja, são adversas à obrigação, o que implicaria na seriedade não desejada em ambos os casos. Em seguida, observa-se a importância do sentimento de enlevamento nas duas atividades: tanto o êxtase na experiência quanto a absorção no jogo implicam em estados elevados da mente, assim como mudanças na percepção e na expressão do sensível. Por fim, aponta-se a questão da soberania presente em ambos os textos, já que tanto a experiência quanto o jogo devem ser, para seus respectivos autores, atividades totais, sem finalidades externas a si mesmas.⁵

Esta justaposição entre as ideias de Bataille e Huizinga implica, por sua vez, na possibilidade de se ver o jogo como uma atividade em que a experiência interior pode ser também vivida. Ao pensarmos nas quatro grandes categorias de jogos identificadas por Roger Caillois em *Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem*, sendo estas as dos jogos de competição (*agôn*), de sorte (*alea*), de simulacro (*mimicry*) e de vertigem (*ilinx*), observamos o quanto suas atividades se dispõem ao êxtase e ao arrebatamento do jogador. No caso da competição, ganhar e/ou perder o jogo eleva o sentimento de indivíduos e times ao seu máximo. Já na sorte, a entrega do ser humano ao acaso implica no próprio abandono ao desconhecido e àquilo ao qual não se têm controle algum. Nos exercícios de simulacro ou representação, como no teatro ou nas brincadeiras de “faz-de-conta”, o ser se entrega também ao desconhecido ao incorporar o outro ao extremo. Por último, nas atividades destinadas à vertigem, temos a própria desorientação como o objetivo da experiência: por vezes, leva-se a vida até o limite, quando se pratica um esporte radical, por exemplo.

Por outro lado, tal análise também revela uma aproximação entre o próprio conceito da experiência de Bataille e o fator lúdico, o qual, de acordo com Huizinga, se faz presente em toda a cultura. Em *Homo Ludens*, o autor discute ainda o lúdico como elemento presente em diversas outras manifestações humanas, dentre elas o direito, a guerra, a filosofia, mas também o erotismo e a literatura (não é incomum ainda denominá-la como um “jogo de palavras”), temas amplamente discutidos por Bataille.

⁵ Há ainda, na definição de Huizinga, a questão do espaço-tempo delimitado e das regras, indispensáveis ao jogo, a serem discutidas. Apesar de seu caráter aparentemente limitador, tais definições serão discutidas mais a fundo na próxima sessão, onde o fator de criação do jogo será apresentado como exercício de imaginação livre, onde as regras e limitações possuem um caráter descritivo e não prescritivo.

Sendo assim, é possível afirmar que a busca de Bataille pela experiência interior na existência humana é também a busca de Huizinga pelo fator lúdico na cultura. Ambas se aproximam principalmente por sua característica extática, que leva à emoção desenfreada, aquilo que Jeferson Retondar chamou de “experiência numinosa” em seu livro *Teoria do Jogo*. De acordo com o autor,

Quando se vive o tempo de jogo, vive-se o tempo da experiência indizível, profundamente arrebatadora e por demais complexa e misteriosa para ser traduzida através da linguagem verbal. A experiência de ser embalado pelo jogo, advinda do mergulho do jogador pela esfera imaginária, ficcional e criadora, pode levá-lo ao êxtase da experiência numinosa. [...] o numinoso é a experiência de profundidade e de encontro do indivíduo consigo mesmo através do êxtase, da alegria e da experiência incomensurável, destituído de qualquer estrutura e organização moral para se manifestar.⁶

As palavras de Retondar ecoam as de Bataille em diversos momentos ao invocarem a experiência, o êxtase, o incomensurável... experiência interior, lúdica ou numinosa, todas representam formas comuns de arrebatamento do ser. E, por meio deste, chega-se a este encontro consigo mesmo, uma forma de autoconhecimento pela qual o indivíduo se dá conta de sua própria existência singular e plural, assunto discutido também extensamente por Bataille e que alavancou os trabalhos de Jean-Luc Nancy e de Maurice Blanchot a respeito do tema da comunidade.

Tanto em Nancy quanto em Blanchot, a discussão acerca do comunitário surge a partir de uma tentativa de reimaginar a comunidade através da partilha, contrário às comunidades formadas por princípios fusionais e totalizantes, sejam estes cor, religião, nacionalidade, entre outros – uma comunidade inoperada, como designada por Nancy em seu livro. Partindo da experiência interior de Bataille, a qual designa um ser transcendente, consciente do que lhe é externo, Nancy e Blanchot discutem a formação do ser a partir daquilo que lhe é excessivo:

[...] o ser “*fora de si*”; ele é numa exterioridade impossível de se alcançar, ou talvez se deveria dizer que ele é *a partir* dessa exterioridade, que é um fora que não pode se relacionar, mas com o qual mantém uma relação essencial e incomensurável. Essa relação ordena por sua vez o ser singular.⁷

⁶ RETONDAR, Jeferson José Moebus. *Teoria do Jogo*. Petrópolis: Vozes, 2013, p. 80.

⁷ NANCY, Jean-Luc. *A Comunidade Inoperada*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2016, p. 47.

O ser busca, não ser reconhecido, mas ser contestado; ele vai, para existir, em direção ao outro que o contesta e por vezes o nega, a fim de que ele não comece a ser senão nessa privação que o torna consciente (está aí a origem de sua consciência) da impossibilidade de ser ele mesmo, de insistir como *ipse*, ou caso se queira, como indivíduo separado.⁸

Dessa forma, o ser aparece nesses autores como já comunitário, pois seu autorreconhecimento se dá a partir da existência e do choque com o outro, com aquilo que ele não é. E o espaço vazio que existe entre os seres é ele mesmo o local da partilha, o espaço da comunidade. As acepções de Bataille, Nancy e Blanchot a respeito do ser impedem, portanto, que ele exista como sujeito imanente, encerrado em si mesmo, pois sua identidade apenas se daria quando abandonada ao outro.

Retornando agora à teoria dos jogos, façamos agora o exercício de pensar nesta atividade lúdica a partir dos preceitos da comunidade citados anteriormente. De acordo com Retondar, as circunstâncias espaço-temporais do jogo influenciam o jogador a revelar seus traços mais interiores, a exteriorizar tudo aquilo que, cotidianamente, é mantido atrás das grades por amarras sociais: “é muito sério se permitir realizar uma atividade que tende a desnudar o indivíduo para si e perante os outros; que expõe de maneira visceral traços profundos da personalidade do sujeito”.⁹ Pensa-se aqui principalmente nos jogos onde mais de uma pessoa estão envolvidas, como os jogos de time e de competição, mas também jogos que se perpetuam em espaços públicos, como são comumente os jogos de sorte.¹⁰ Nestes casos, é comum que as possibilidades de vitória ou derrota causem o extravasamento de sentimentos profundos por meio de comportamentos os quais não se dariam fora do espaço-tempo destinado ao jogo. No entanto, ainda de acordo com Retondar, tais reações desenfreadas, como são, por exemplo, os comportamentos violentos observados em diversas partidas de esportes, não seriam reações naturais do ser humano provocadas pela situação do jogo, mas sim a liberação do que é mais íntimo ao sujeito, mas que se mantém normalmente encarcerado. Como tam-

⁸ BLANCHOT, Maurice. *A Comunidade Inconfessável*. Brasília: UnB, 2013, p. 17.

⁹ RETONDAR, Jeferson José Moebus. *Teoria do Jogo*, op. cit., p. 80.

¹⁰ É possível ainda pensar mesmo nos jogos considerados mais individuais como atividades em que a interioridade do ser também se revela, considerando-se principalmente que o indivíduo, mesmo quando sozinho, encontra-se em competição consigo mesmo, e pode experimentar os mesmos sentimentos do grupo. Ademais, até os jogos individuais não permanecem solitários e são passíveis de compartilhamento entre os jogadores, mesmo que através de uma simples conversa. Os jogos mostram-se, dessa forma, como atividades prioritariamente comunitárias.

bém dito por Bataille: “A moral é o freio que um homem inserido numa ordem conhecida se impõe (o que ele conhece, são as consequências de seus atos), o desconhecido arromba o freio, abandona às consequências funestas”.¹¹

A partir desse entendimento do jogo como atividade que causa o extravasamento do ser pode-se seguir na mesma direção de Nancy e Blanchot, refletindo-se sobre esta pluralidade do indivíduo e a sua formação a partir da partilha de sua exterioridade. Esse espaço vazio da partilha identificado pelos autores no jogo nada mais é do que o espaço determinado para o jogo em si, seu “círculo mágico”,¹² os limites onde acontece o jogo, os quais podem ser feitos de componentes tanto físicos (a quadra, o tabuleiro) quanto mentais (as regras, os elementos da imaginação). Participar de um jogo é, portanto, adentrar seu círculo mágico e se expor a todas as suas características de forma voluntária: suas regras, seu espaço, o tempo do jogo, assim como os outros possíveis jogadores.

Contudo, seria então o jogo uma comunidade operada? Pode-se concluir, a partir do que foi descrito, que a comunidade formada no jogo é sempre obrada pela partilha comum da vontade de jogar. No entanto, diversas características do jogo fazem dele uma atividade diferente das comunidades totalizantes contemporâneas. Primeiramente, o princípio da vontade de jogar é totalmente voluntário, pois pode-se optar a qualquer momento deixar o jogo assim como simplesmente não o jogar. Em seguida, o jogo não parece jamais possuir o intuito da fusão de seus participantes. Suas limitações temporais e espaciais implicam em uma experiência de comunidade que possui início e fim, e todos sabem que, após o jogo, seguirão cada um seu caminho. Por último, não se observa um princípio de inclusão através da exclusão nos jogos, pois todos são convidados a participar de suas atividades. No entanto, considerando então que há a aceitação voluntária de tudo aquilo que rege o jogo, seus limites, direitos e deveres, para que e com o intuito de que se possa dele participar, poderiam os jogos serem considerados formadores de pequenas sociedades temporárias? É o que se pretende discutir em seguida.

A ESTÉTICA E A POLÍTICA NO JOGO

Continuando o exercício de repensar a comunidade, chegamos às considerações de Jacques Rancière a respeito das relações entre arte e política

¹¹ BATAILLE, Georges. *A Experiência Interior*, op. cit., p. 155.

¹² HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*, op. cit.; SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2004.

através do conceito da “partilha do sensível” desenvolvido pelo autor. Em “A Estética como Política”, Rancière expõe seu entendimento da arte como criação humana a partir de três “regimes” ou categorias de percepção históricas. Primeiramente, o regime ético diz respeito à obra como imagem, a qual não chega a ser considerada objeto de arte devido ao seu caráter imanente e verdadeiro perante uma comunidade. Em seguida, temos o regime representativo da arte, caracterizado pela mimesis, ou seja, pela imitação do real através da obra de arte, o que permite que seja apreciada quanto à sua materialidade técnica. Por último, encontramos o regime estético da arte, o qual rompe principalmente com o caráter prescritivo do regime anterior para revelar a autonomia da obra de arte. Dessa maneira, a criação é identificada como artística pelo olhar do regime estético devido à maneira como ela determina novas formas de experiência do sensível.

É neste ponto que o autor relaciona mais diretamente arte e política. Segundo Rancière:

A arte não é política em primeiro lugar pelas mensagens e pelos sentimentos que transmite sobre a ordem do mundo. Ela também não é política pelo seu modo de representar as estruturas da sociedade, os conflitos ou as identidades dos grupos sociais. Ela é política pela distância que toma em relação a essas funções, pelo tipo de tempo e de espaço que institui, pelo modo como recorta esse tempo e povoa esse espaço. [...] o atributo da arte é operar um novo recorte do espaço material e simbólico. E é nesse ponto que a arte toca a política.¹³

A arte descrita aqui pelo autor não é, portanto, a panfletária, mas sim aquela que, liberta de quaisquer posicionamentos, apresenta por si só uma nova forma de percepção de mundo. Sendo a política considerada aqui, como por Rancière, a organização e a reconfiguração do espaço partilhado, ou da esfera comum,¹⁴ resulta que tanto a arte quanto a política apresentam duas formas de experiência da partilha do sensível, ou seja, duas lentes pelas quais se observa a existência do indivíduo no espaço coletivo. O movimento de Rancière segue, portanto, os de Nancy e Blanchot ao praticarem o exercício de reimaginar a vivência comunitária.

A partir dos conceitos de Rancière apresentados anteriormente, podemos agora refletir sobre o caráter estético e político do jogo. Primeiramente, podemos entender o jogo através do regime estético da arte identificado pelo

¹³ RANCIÈRE, Jacques. A Estética como Política. *Devires*, Belo Horizonte, v. 7, n. 2, p. 14-36, jul./dez. 2010, p. 20.

¹⁴ *Ibidem*.

autor a partir da maneira específica pela qual o seu elemento lúdico distancia o jogador da realidade e altera sua percepção de mundo. Como apresentado anteriormente, o jogo é uma atividade a qual se dá em um tempo e espaço próprio, os quais demarcam os limites da atividade lúdica, i.e., quando e onde ela começa e acaba. De acordo com Retondar,

[...] o espaço do jogo é, ao mesmo tempo, uma necessidade física de demarcação de um lugar e ao mesmo tempo de significação desse lugar como um espaço de sentidos profundos, onde as emoções, as tensões, os desejos, as crenças e toda produção imaginária dos indivíduos encontram-se acolhidos para se manifestarem sem qualquer tipo de censura ou julgamento moral.¹⁵

Dessa maneira, identificam-se duas esferas espaciais na atividade lúdica: a física e a imaginária, as quais não são exclusivas, mas se misturam de forma a delimitar o espaço ficcional e criativo do jogo, seu “círculo mágico”. Ainda de acordo com o autor, o espaço do jogo é um local onde ocorre um certo aguçamento dos sentidos, alavancado principalmente pelo espírito da competição e a vontade de ganhar o jogo. Para atingir seus objetivos, os jogadores devem analisar o espaço do jogo de forma minuciosa para que possam desenvolver estratégias aplicáveis durante a atividade, em uma verdadeira tentativa de imaginar e prever o futuro. Este aguçamento dos sentidos permite ainda que os jogadores enxerguem o espaço do jogo não apenas como local físico no mundo, mas como um território simbólico onde ações e atitudes podem significar algo diferente do que representam no mundo real.¹⁶

A questão da mudança de percepção de mundo no jogo torna-se ainda mais evidente quando pensamos no seu elemento temporal. Este também se dá em duas esferas concomitantes: um tempo externo, o qual pode ser medido por dispositivos físicos, e um tempo interno ao jogo, o qual pode aparentar ser mais breve ou mais extenso que o tempo físico do jogo devido ao arrebatamento causado pelo seu elemento lúdico. Como argumenta Retondar, “[...] o ritmo das ações no jogo se desenvolvem pela intensidade da excitação e do nível de evasão da realidade no qual os jogadores se encontram mergulhados”.¹⁷ Daí a explicação de expressões tão corriqueiras como “o tempo passa quando a gente se diverte”. Sendo a medição do tempo físico (através de horas, minutos, segundos etc.) uma construção humana destinada à organização em

¹⁵ RETONDAR, Jeferson José Moebus. *Teoria do Jogo*, op. cit., 2013, p. 68.

¹⁶ *Ibidem*, p. 69 e seg.

¹⁷ *Ibidem*, p. 77.

forma de sociedade, a percepção verdadeira que temos do tempo, na verdade, se altera devido a diversos fatores emocionais e sensíveis, dentre estes a experiência do lúdico nos jogos.

Pensemos agora nestes conceitos de forma prática através da análise de uma simples brincadeira de criança, o esconde-esconde. Em uma “partida” desse jogo há comumente e em primeiro lugar uma delimitação de um espaço físico, incentivada pelo balanceamento de dificuldade do jogo. Se a área delimitada for muito grande, corre-se o risco de não se encontrar jamais a pessoa escondida. Já se a área for muito pequena, não há muitos lugares para se esconder, e as sessões de jogo seriam curtas demais. Mas há ainda também uma segunda delimitação desse espaço devido à própria natureza dessa brincadeira. Se duas crianças estiverem jogando em um parque, por exemplo, por mais extensa que seja a área física delimitada sabe-se que nem todo o espaço será utilizado pelos jogadores, já que o objetivo do jogo para quem se esconde é se camuflar de alguma forma nesse ambiente. Há, portanto, uma dimensão espacial do jogo a qual não é determinada somente pela delimitação física da brincadeira, mas também pela interpretação desse espaço na mente de cada jogador, e a qual é percebida através de processos lógicos os quais relacionam esse espaço físico delimitado com as regras e convenções do jogo.

Ainda na partida de esconde-esconde, há também uma mudança na percepção do tempo físico de cada jogador devido tanto ao despertar de emoções quanto às características específicas da brincadeira. Na verdade, o tempo é um dos fatores mais importantes no esconde-esconde pois, comumente, delimita-se um curto espaço de tempo para que o jogador perseguido se esconda. Dessa maneira, a adrenalina causada pela necessidade de encontrar o melhor lugar para se camuflar antes que o outro jogador termine sua contagem faz com que a percepção de tempo do jogador se altere, tornando-se mais breve devido à urgência da situação. Ademais, o jogador escondido sofre de uma gama de emoções enquanto não é encontrado por seu adversário devido à antecipação de sua derradeira perda, ao ponto de revelar sua posição ao não conseguir segurar o riso. Percebe-se assim, através desse simples exemplo, como o elemento lúdico da brincadeira influencia as características espaço-temporais do jogo a ponto de alterar a percepção de mundo de seus participantes, revelando-a como um exercício pertencente ao domínio da estética.

Em seguida, reflitamos agora sobre o caráter político do jogo a partir de sua existência como atividade regrada. É preciso, primeiramente, delimitar o tipo de jogo do qual aqui se escreve antes de continuar. Quando pensamos,

por exemplo, em uma partida de futebol oficial, é quase impossível imaginar que as regras do jogo sejam alteradas ou sequer flexibilizadas. Trata-se de uma atividade em que o fator lúdico foi predominantemente dispensado em detrimento da seriedade da competição.¹⁸ Neste sentido, o esporte regulamentado deixa de ser jogo pois já não é mais atividade improdutiva – joga-se como profissão.

Mas existem ainda diversas atividades lúdicas nas quais as regras são mais maleáveis. Nesse quesito, Retondar afirma que a obrigatoriedade das regras nos jogos resulta de uma necessidade da sua existência para que o jogo sequer aconteça.¹⁹ Sua obrigatoriedade é, ainda, necessária para que as outras características do jogo sejam também respeitadas, e.g. para que o jogo tenha começo, fim e espaço definidos, mas também para que os jogadores se encontrem em maior nível de igualdade possível, pois qualquer vantagem acarretaria a insatisfação com o jogo. Contudo, a obrigatoriedade da existência das regras no jogo não significa que estas não podem ser alteradas a qualquer momento para acomodar a brincadeira a novos contextos ou até a novos jogadores. Isso significa que as regras do jogo, em situações em que são passíveis de mudança, possuem um caráter muito mais descritivo do que prescritivo. Dessa maneira, são as regras que podem ser recriadas e adaptadas à situação do momento lúdico específico, ao invés de os jogadores terem de se encaixar em situações as quais, muitas vezes, não desejam se submeter.

Como forma de exemplo dessa liberdade relacionada à definição de regras nos jogos, podemos pensar nos diversos jogos digitais existentes os quais instigam principalmente o instinto criativo de seus jogadores. Videogames de simulação como, por exemplo, os títulos da série *The Sims*, permitem que o jogador crie um personagem e experimente uma vida simulada através de várias possibilidades. As regras de um jogo como esse descrevem as ações que podem ser feitas no jogo como, por exemplo, comprar uma casa, se candidatar a uma vaga de emprego ou adotar uma criança, mas nenhuma dessas ações é obrigatória. Em suma, não há um caminho pré-determinado nem um objetivo único que leva o jogador a um estado final, ao término do jogo. Em casos como esse, é comum que os jogadores determinem regras e objetivos pessoais os quais delimitam o jogo dentro de um espaço-tempo específico, de modo que esse não dure eternamente, i.e., para que o jogo chegue a acontecer (observa-se aqui a importância da obrigatoriedade das regras). O jogador pode, por

¹⁸ HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*, op. cit., p. 258.

¹⁹ RETONDAR, Jeferson José Moebus. *Teoria do Jogo*, op. cit., 2013, p. 60.

exemplo, determinar um objetivo para uma sessão de jogo (ser promovido até o último cargo da profissão do seu personagem, obter dinheiro suficiente para comprar uma nova casa, dentre tantas outras opções), determinando assim suas próprias regras a partir daquilo que o jogo lhe permite fazer. Essa forma de liberdade encontrada nos videogames de simulação permite que o jogador desenvolva sua criatividade e lhe possibilita ainda reimaginar e reorganizar a sua experiência com aquele jogo, tornando-a única e personalizada.

A habilidade de se alterar as regras de um jogo também pode, inclusive, abrir caminho para o desenvolvimento de novos jogos, ou seja, novas experiências sensoriais. Assim podemos notar, por exemplo, na relação entre o futebol e o futsal: o primeiro foi trazido para quadras menores, com o intuito de ser praticado dentro de ambientes fechados. Para isso, foi necessária uma adaptação das regras como, por exemplo, o peso da bola, para evitar que esta fosse chutada em distâncias extremas. Portanto, quando a mudança de regras é significativa, pode-se considerar a nova experiência também de forma autônoma.

Retornando ao domínio dos jogos digitais, pode-se refletir sobre a prática independente de modificar os jogos de terceiros. O título mais recente da série *The Elder Scrolls, Skyrim*, lançado em 2011, é um dos maiores exemplos de liberdade criativa dentro do domínio dos videogames, tendo cerca de sessenta mil modificações disponíveis para download na plataforma *Nexus Mods*. Essas alterações do jogo são desenvolvidas e distribuídas pelos próprios jogadores e percorrem diferentes categorias existenciais. Encontra-se, por exemplo, modificações que alteram regras do jogo, influenciadas pela vontade dos jogadores de resolverem situações julgadas por eles como problemáticas. Em outros casos, as modificações se destinam a alterar completamente os componentes audiovisuais do jogo, de forma a adaptá-los a novos contextos tecnológicos – estas alterações permitem que os jogadores percebam o mundo do jogo de maneira mais intensa, trazendo-lhes novas experiências sensoriais. Ainda em outros casos, jogadores utilizam as ferramentas já existentes no jogo para desenvolver aventuras completamente novas, que chegam até a se tornar jogos independentes posteriormente.²⁰ Em casos como esse, há uma mudança de percepção convocada pela mudança de lugares demarcados, já que o jogador é convidado a tornar-se, ele mesmo, desenvolvedor de jogos. Dessa maneira,

²⁰ HOLLISTER, Sean. The developers of an acclaimed Skyrim mod just made it to the big leagues. *The Verge*, 2021. Disponível em: <https://www.theverge.com/2021/1/18/22237584/skyrim-mod-enderal-sure-ai-new-commercial-game>. Acesso em: 31 de março de 2021.

observa-se como a possibilidade de reimaginar e alterar totalmente as regras de um jogo apresenta-se também como um exercício de imaginação de novas experiências, assim como de novas realidades.

Sendo o jogo uma atividade do domínio da estética, como discutido anteriormente, e considerando que suas regras podem ser alteradas e adaptadas pelos próprios jogadores quando a comunidade julgar necessário ou proveitoso, é possível agora ver o jogo também como um exercício de reimaginar o mundo, assim como de repensar outras formas de conviver e existir tanto em coletividade quanto em sociedade, dado o caráter comunitário do jogo. Retondar também chega à essa conclusão, ainda que sob termos pedagógicos, ao afirmar que

[...] as regras do jogo podem ser vistas como uma rica possibilidade de criação e recriação por parte dos jogadores do seu universo lúdico. Diante de problemas concretamente postos durante o jogo ou muda-se a forma de se jogar ou muda-se de jogo. [...] O jogo pode e deve ser apreendido como uma possibilidade de se exercitar também a capacidade crítica e reflexiva de se pensar a realidade e de propor possíveis mudanças para ela.²¹

Portanto, em concordância com o autor, pensa-se aqui no jogo como uma atividade que não apenas permite, mas que persuade o jogador a se posicionar como indivíduo crítico dentro de uma coletividade, alguém que não só pode como deve exprimir suas opiniões assim como suas dificuldades de modo que o jogo possa ser jogado por todos de forma justa e proveitosa. Como citado anteriormente, o espaço delimitado do jogo permite que o jogador se sinta livre para declarar seus sentimentos e opiniões pois sabe que está em um ambiente controlado e passível de mudança, principalmente quando comparado à convivência social da realidade, cuja magnitude e seriedade pode parecer ameaçadora ao indivíduo. Em suma, os jogadores são colocados na posição de indivíduos políticos que agem em conjunto para que se possa jogar o jogo de maneira proveitosa à comunidade, e seu exercício traz ensinamentos que deveriam ser levados também para fora da esfera do lúdico e para dentro da realidade social e coletiva do ser humano.

Essa convocação do jogador a imaginar outras formas de perceber e sentir a realidade do jogo requer que esse deixe a sua posição passiva como aquele que apenas aceita e obedece às regras já estabelecidas por outros indivíduos, colocando-se agora como sujeito politicamente ativo. No mundo real, onde as

²¹ RETONDAR, Jeferson José Moebus. *Teoria do Jogo*, op. cit., 2013, p. 61.

regras são de difícil alteração, esse movimento se dá mais comumente através da desobediência às regras, o que acaba por explicitar uma insatisfação com a organização social atual. A última digressão deste trabalho, portanto, discutirá, em seguida, o tema da desobediência nos jogos, de maneira pontual, através de uma breve análise do videogame *The Stanley Parable*, utilizando-se como base os conceitos de Frédéric Gros.

TRANSGRESSÃO E DESOBEDIÊNCIA EM *THE STANLEY PARABLE*

Em *Desobedecer*, Gros inicia sua discussão denunciando três pilares da insatisfação com a organização da sociedade contemporânea: a desigualdade social, a depredação do meio ambiente e o sistema capitalista atual, baseado na especulação e no endividamento. De acordo com o autor, estes seriam motivos suficientes para que fosse provocado em nós, vítimas desses sistemas, o chamado da desobediência. No entanto, por mais que tais desagradados sejam reconhecidos e divulgados, Gros afirma que continuamos a obedecer, e procura, ao longo de seu livro, estudar este ciclo da obediência humana.

Na verdade, o princípio da obediência vem sendo implantado na sociedade já há muito tempo, sob o pretexto de que o ser civilizado é o ser obediente, e que a desobediência seria uma característica do ser anterior, selvagem e bárbaro. Assim como afirma Gros,

a obediência disciplinar é o que em nós faz afirmar-se o princípio de humanidade. A partir do momento em que se trata de contrapor o homem civilizado à selvageria (suposta), a obediência é pensada como o que nos humaniza – e a desobediência monstruosa.²²

Contudo, o princípio da obediência é o que mantém o indivíduo em eterna passividade. Cria-se a ilusão de que, mesmo diante de tamanha urgência, não há possibilidade de mudança, mas apenas redenção ao sistema já definido. Seria, nos jogos, o equivalente a brincar sem a chance de se adaptar as regras com o propósito de que a brincadeira seja mais prazerosa à comunidade. A diferença é que nos jogos, quando as regras não podem ser alteradas, o indivíduo pode escolher, simplesmente, abandonar o jogo a qualquer momento, ou apenas não o jogar. Já na realidade, a organização social que prevalece mantém o sujeito em eterno estado de cativo – não se pode deixar o jogo, pois o jogo está em todos os lugares. Assim, resta, como forma de resistência, a desobediência – ou, no mínimo, a não obediência.

Pretende-se agora realizar uma leitura do jogo *The Stanley Parable*²³ semelhante à análise que Gros faz da peça *Antígona*, procurando-se revelar as reflexões trazidas pelo jogo quanto à desobediência e a transgressão de uma ordem pré-estabelecida a qual abala todo um sistema. O conceito do jogo foi lançado inicialmente em 2011 como uma modificação do jogo *Half-Life 2* e mais tarde como uma obra independente, desenvolvida pelo estúdio Galactic Cafe, composto na época por apenas duas pessoas. De acordo com o designer do jogo, Davey Wreden, o título foi pensado como uma forma de apresentar uma história familiar de uma forma diferente, que rompesse com as expectativas habituais do jogador. Além disso, o jogo teria sido apresentado como uma reflexão a respeito da percepção da liberdade e das limitações impostas pelos videogames.²⁴

Esse formato diferente buscado por Wreden para seu jogo é encontrado em duas características principais da narrativa do videogame, que se entrelaçam. A primeira seria a habilidade de desobedecer ao narrador presente no jogo, e a segunda o elemento metaficcional da obra, apresentado sob o preceito de que o narrador não apenas conversa com o jogador, mas reconhece, também, a existência do próprio jogo como obra de ficção.

Já nos primeiros momentos do jogo, enquanto o jogador assiste uma animação introdutória, pode-se ouvir o narrador descrevendo a cena a qual se assiste, apresentando o personagem principal do jogo, Stanley, um homem que se encontra no seu ambiente profissional. O trabalho de Stanley é muito simples: receber ordens no seu computador e, em seguida, cumpri-las, pressionando alguns botões de seu computador para realizar suas tarefas. Contudo, neste dia específico, Stanley percebe que já não recebe nenhuma ordem há pelo menos uma hora e, ao sair de sua sala, percebe que todos os seus colegas de trabalho desapareceram. Assim, o narrador indica que Stanley deve descobrir o que aconteceu com seus companheiros de profissão, solucionando o mistério de sua rotina ter sido tão abruptamente alterada.

Ao tomar controle de Stanley, o jogador percebe que os controles do jogo são muito simples: é possível apenas caminhar pelos ambientes do jogo e interagir com alguns poucos objetos, como portas e botões específicos. No entan-

²³ THE Stanley Parable. Edição do *Windows PC*. Desenvolvido e publicado por Galactic Café. 2013. 1 jogo eletrônico.

²⁴ WREDEN, Davey. Interview: The Stanley Parable developer Davey Wreden. [Entrevista concedida a] Jeff Mattos. *Shacknews.com*. Disponível em: <https://www.shacknews.com/article/70363/interview-davey-wreden-on-stanley-parable-remake-and-self-taught>. Acesso em: 14 de jul. de 2021.

to, a interação limitada do jogo não impede que sua narrativa seja apresentada de forma extremamente complexa e não-linear. O jogo pode ser “completado” em um breve período de cerca de duas horas, mas depende de um fator de rejogabilidade para que sua narrativa seja explorada em totalidade.

O momento mais relevante da narrativa do jogo aparece já nos primeiros minutos da experiência. Ao chegar em uma sala com duas portas abertas, o narrador claramente descreve que Stanley, ao se deparar com a decisão, *seguiu* pela porta da esquerda, em direção à sala de seu chefe. Diferentemente da maioria dos jogos, *The Stanley Parable* possui um narrador que descreve a história a todo momento, e que tenta, dessa maneira, controlar o caminho pelo qual Stanley, e conseqüentemente o jogador, deve seguir para chegar ao final esperado da história. No entanto, nesse momento, o jogador tem a opção de *desobedecer* a “ordem” do narrador e seguir pela porta da direita, desviando o caminho pré-determinado pela história do jogo. Nos primeiros momentos em que o jogador desobedece ao narrador, este tenta redirecionar Stanley ao caminho certo, alterando a história para que as decisões do jogador se encaixem nesta. Contudo, o narrador eventualmente começa a entender que não tem mais o controle sobre as ações de Stanley, e que este está sendo direcionado pelo jogador, ou seja, por uma pessoa “real”. São nestes momentos em que o narrador começa a conversar com o próprio jogador, criticando as suas decisões e alertando-o dos riscos dessa desobediência. Em um certo contexto, por exemplo, após o jogador já ter transgredido diversas ordens do narrador, o jogador se depara com uma sala do jogo onde objetos aparecem distorcidos e até aglutinados, como se o jogo estivesse literalmente se “quebrando”.

A habilidade de “desobedecer” ao narrador do jogo, na verdade, é apenas uma ilusão, pois esta própria desobediência não é totalmente livre, mas sim delimitada pelos criadores do jogo, que desenvolveram essa história fragmentada e transgressiva. No entanto, assim como sinalizado anteriormente por Wreden, a transgressividade do jogo não se encontra na possibilidade de desobedecer ao narrador, mas sim nos elementos metaficcionalis do jogo. Ao reconhecer sua existência como obra, o videogame nos permite refletir a respeito da nossa percepção de liberdade no contexto dos jogos. Por mais que possamos sentir que somos livres para explorar uma trama, tomar nossos próprios caminhos e decisões, estamos sempre também presos às limitações e determinações do jogo. Há sempre um criador por trás de uma história interativa, alguém responsável exatamente por pensar nas possibilidades, nos caminhos e nas decisões que o jogador pode tomar e seguir, assim como

por controlar todos esses fatores. *The Stanley Parable* é, portanto, um jogo transgressivo, exatamente porque expõe toda sua trama e, ao mesmo tempo, expõe também a obediência compulsória encontrada na grande maioria dos jogos e videogames narrativos, os quais possuem um caminho pré-determinado por seus criadores. E são esses tipos de reflexão que devem ser trazidos também à realidade, onde a liberdade de decisão é também apenas ilusória. É apenas reconhecendo nossa própria existência social delimitada que podemos começar a pensar em outras formas de vida, e em soluções para as nossas insatisfações diante da comunidade.

CONCLUSÃO

Este conjunto de textos teve o objetivo de iniciar uma discussão acerca dos jogos e do seu elemento lúdico em relação à diversos exercícios de se pensar a comunidade, o comunitário e o coletivo. Começamos por discutir alguns dos textos seminais referentes à prática de repensar a comunidade, escritos por Georges Bataille, Jean-Luc Nancy e Maurice Blanchot. Relacionamos o jogo à “experiência interior” de Bataille, devido aos momentos de êxtase e arrebatamento os quais o fator lúdico dos jogos pode desencadear. Em seguida, estabelecemos o jogo como atividade em que o indivíduo se expõe à própria comunidade de jogadores, criando um espaço comum de partilha da própria existência do ser.

Na segunda parte desta discussão, pensamos nos domínios estéticos e políticos dos jogos a partir dos escritos de Rancière, assim como do seu conceito de “partilha do sensível”. Vimos que o jogo é um espaço-tempo em que ocorrem diversas experiências perceptivas únicas e personalizáveis à comunidade. Identificamos também o espaço do jogo como político, já que os participantes são convocados a reimaginar e reorganizar o jogo de modo que a atividade se acomode às necessidades do coletivo.

Finalmente, efetuamos uma breve análise do videogame *The Stanley Parable* em relação ao tema da desobediência, com base no livro homônimo de Frédéric Gros. Vimos que a transgressão no jogo não se encontra apenas em seu tema, mas principalmente na maneira com a qual cria e apresenta sua narrativa, a qual convoca o jogador a pensar criticamente a respeito da sua percepção de liberdade não apenas dentro do jogo, mas também na sua realidade social.

Conclui-se, a partir desta apreciação em tópicos, que a manutenção do fator lúdico na experiência do indivíduo é tão importante quanto o é a tarefa

de repensar a comunidade, pois ambas constituem maneiras de imaginar outras formas de vida, ou seja, de se experimentar a partilha do sensível, para usar aqui o termo de Rancière novamente. É apenas através desse exercício de imaginação que se pode pensar em possíveis soluções para os problemas sociais contemporâneos, os quais vão ainda muito além dos poucos listados por Gros. O embate, a oposição e a diferença são indispensáveis para que se cause alguma mudança.

REFERÊNCIAS

BATAILLE, Georges. *A Experiência Interior*. Tradução de Fernando Scheibe. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

BLANCHOT, Maurice. *A Comunidade Inconfessável*. Tradução de Eclair Almeida Filho. Brasília: UnB, 2013.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem*. Tradução de Maria Ferreira. Petrópolis: Vozes, 2017.

GROS, Frédéric. *Desobedecer*. Tradução de Célia Euvaldo. São Paulo: UBU, 2018.

HOLLISTER, Sean. The developers of an acclaimed Skyrim mod just made it to the big leagues. *The Verge*, 2021. Disponível em: <https://www.theverge.com/2021/1/18/22237584/skyrim-mod-enderal-sure-ai-new-commercial-game>. Acesso em: 31 de março de 2021.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Tradução de João Paulo Monteiro São Paulo: Perspectiva, 2020.

NANCY, Jean-Luc. *A Comunidade Inoperada*. Tradução de Soraya Guimarães Hoepfner. Rio de Janeiro, 7Letras, 2016.

RANCIÈRE, Jacques. A Estética como Política. Traduzido por Augustin de Tugny. *Devires*, Belo Horizonte, v. 7, n. 2-36, jul./dez. 2010.

RETONDAR, Jeferson José Moebus. *Teoria do Jogo*. Petrópolis: Vozes, 2013.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2004.

THE Stanley Parable. Edição do Windows PC. Desenvolvido e publicado por Galactic Café. 2013. 1 jogo eletrônico.

WREDEN, Davey. Interview: *The Stanley Parable developer Davey Wreden*. [Entrevista concedida a] Jeff Mattos. Shacknews.com. Disponível em: <https://www.shacknews.com/article/70363/interview-davey-wreden-on-stanley-parable-remake-and-self-taught>. Acesso em: 14 de jul. de 2021.

