

Supercérebro flusseriano nos *Alternate Reality Games* *Superbrains flusserian in Alternate Reality Games*

Thaiane Moreira de Oliveira | thaiane.moliveira@gmail.com

Possui graduação em Comunicação Social pela Universidade Estácio de Sá (2007). Mestre em Comunicação Social pela Universidade Federal Fluminense. Vice-coordenadora editorial da Revista Ciberlegenda e co-coordenadora do Programa de Extensão “Polo de Pesquisa e Produção em Jogos Eletrônicos e Redes Colaborativas (P3)”, do curso de graduação em Estudos de Mídia (UFF). Pesquisa, atualmente, Alternate Reality Games, tendo como foco questões sobre subjetividade e cognição a partir da transitoriedade entre a realidade e a ficcionalidade de gêneros de jogos pervasivos.

Resumo

A proposta deste artigo é desenvolver uma reflexão acerca dos jogos de realidade alternada (Alternate Reality Games) a partir das contribuições filosóficas de Vilém Flusser. O objetivo é elucidar considerações sobre os argueiros (produtores e jogadores) comparando-os a geração utópica de Flusser como membros pertencentes ao supercérebro capazes de gerir novos significados e representações em um meio predominantemente tecnológico.

Palavras-chave: Vilém Flusser; Filosofia; Games Studies.

Abstract

The purpose of this paper is to develop an understanding about the Alternate Reality Games based on the philosophical contributions of Vilém Flusser. The objective is contemplate considerations about the producers and players of ARG's against the utopian generation of Flusser as members belonging to the super-brain able to manage new meanings and representations in a predominantly technological environment.

Keywords: Vilém Flusser; Philosophy; Games Studies.

O ludus como objeto cultural na escalada da abstração

A palavra *ludus*, de *ludere*, tem origem no latim clássico e refere-se a todas as instâncias da não-seriedade, e particularmente no sentido de ilusão e de simulação (HUIZINGA, 1938/1980, 41). Este elemento sempre esteve presente na vida dos sujeitos desde os tempos primitivos até os dias atuais. Tomando o jogo como um fenômeno cultural, que é cultura e produz cultura, Johan Huizinga reconhece o elemento lúdico como uma categoria primária da vida, mais antigo do que a própria cultura. Mas isto não quer dizer que a cultura “nasça do jogo, como um recém-nascido se separa do corpo da mãe. Ela surge no jogo, e enquanto jogo, para nunca mais perder este caráter” (Op. Cit., 193). Já para Flusser, o homem como ente que brinca e joga se diferencia dos animais pela falta de seriedade e “enquanto jogador rebela-se o homem contra essa seriedade. E é tanto mais rebelde, de quanto mais jogos participa. Esta é a dignidade do homem” (FLUSSER, 1967, 6). Flusser, neste mesmo artigo publicado no *Caderno Suplemento Literário do Jornal O Estado de São Paulo*, em 1967, conceitua os jogos como sistema composto de elementos combináveis de acordo com regras. Para ele, a soma desses elementos forma o repertório do jogo e a soma das regras forma a estrutura. Complementa que a totalidade das combinações possíveis do repertório é a competência do jogo e a totalidade das combinações realizadas é o universo deste. Esta conceituação de Flusser vai ao encontro de Johan Huizinga ao afirmar que o jogo é:

Uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana. (HUIZINGA, 1980, 33)

Huizinga ainda acrescenta que o princípio do jogo tem como característica principal a atribuição de representações da realidade (Op. Cit., p. 7). Desta maneira, é possível afirmar que o elemento lúdico está presente desde o surgimento da civilização. Sob um aspecto antropológico, ainda é plausível inferir que nas civilizações primitivas o ludus já estava presente, pois o homem primata se utilizava da capacidade de representar através dos sons de linguagem e de gestos. Dialogando com Vilém Flusser, a pré-história tem como característica a tridimensionalidade pela qual “o homem natural encontrava-se mergulhado no espaço-tempo, no mundo de volumes que se aproximam e afastam” (2008, 15), através da manipulação dos objetos por suas mãos. É pela manipulação dos objetos que se inicia o processo de *escalada da abstração*, sendo este o primeiro estágio conceituado pelo filósofo tcheco-brasileiro como abstração do tempo. O segundo gesto abstraidor, para Flusser, é a visão através da representação destes objetos em imagens, como as pinturas de *Lauscaux*, pertencentes ao nível da bidimensionalidade. Tanto a manipulação dos objetos como sua representação em imagens estão imbuídos do caráter lúdico.

Para o filósofo, o terceiro gesto abstraidor é a invenção da escrita – a conceituação – ao qual transforma-se o imaginável em concebível, imagens em conceitos. Para Flusser, a conceituação abstrai a largura da superfície através dos dedos das mãos e pertence ao nível da unidimensionalidade pelo

qual o “homem transforma a si próprio em homem histórico, em ator que concebe o imaginado” (*Op. Cit.*, p. 17)¹.

A própria invenção da escrita, em sua capacidade de representação abstrata e arbitrária de uma palavra ou idéia demonstra a apropriação do *ludus* em atribuir um *significado* – um conceito – ao *significante* – imagem acústica (SAUSSURE, 1970). Ou ainda, segundo a concepção de Peirce, uma representação na mente do *interpretante* de um signo equivalente ao objeto podendo este ser perceptível, imaginável ou inimaginável (PEIRCE, 1995, 46).

O *ludus* na Antiguidade Clássica

Porém, o sentido mais aproximado de jogo como fenômeno lúdico conforme apresentado por Huizinga, remonta na Antiguidade Clássica, na Grécia e Roma. É possível encontrar o lúdico, nesta época, em três aspectos distintos: Nos jogos competitivos, na mitologia e no próprio pensar filosófico.

Jogos Olímpicos e Política do Pão e Circo

Na Grécia, os jogos estavam presentes em praticamente toda cultura. Um exemplo de atividade cultural com elementos lúdicos foram os Jogos Olímpicos, considerado sagrado, pois era realizado em homenagem a Zeus, o deus mais importante na cultura grega. Os gregos consideravam de grande importância tais competições, chegando a promover tréguas sagradas para não prejudicar a realização dos jogos. Com isso, conclui-se que, essas competições sagradas para os gregos, apesar de seu caráter lúdico, eram consideradas como fenômenos imbuídos de seriedade.

Os gregos distinguiam competições sérias, que constituíam a vida social helênica, de jogos voltados para o caráter pueril de brincar pelo uso das palavras *agon* e *paidia*, respectivamente. Esta distinção também fora abordada por Platão, levantando uma terceira palavra que designaria os jogos: *Paidéia*. Para o filósofo, *paidia* corresponderia ao sentido pueril de brincar enquanto a *paidéia* seria correspondente ao caráter de coisa séria (JAEGER, 1989, 630). Huizinga explica que “o fato de a maior parte das competições dos gregos serem realizadas com uma seriedade mortal não é razão para separar o *agon* do jogo, ou negar o caráter lúdico do primeiro” (HUIZINGA, 1980, 56).

Assim como na Grécia, para a sociedade romana os jogos não eram apenas um fenômeno casual, eram necessários para a própria cultura; faziam parte dela, pois os jogos também eram sagrados e tinham como função social a consolidação e garantia da prosperidade. O espírito lúdico é constatado claramente no grito por *panem et circenses*, em uma tentativa política imperial de contornar uma possível rebelião de desempregados em massa, através da qual oferecia, ao povo, alimentação, espetáculos de gladiadores e corridas de cavalos (HUIZINGA, 1980, 198).

Esses jogos competitivos – primeiro na Grécia e depois em Roma – refletiam um ideal de superioridade, tanto do domínio e demonstração de

poder, quanto da superação de sua própria corporeidade humana e da elevação do espírito, já que estes eram considerados sagrados e utilizavam mitologias como cumprimento de votos.

Nos mitos e ritos

A mitologia, tanto grega quanto romana, era utilizada como forma de sublimação ontológica. Buscava-se, através de representações, a explicação da realidade quando esta não estava expressa pela razão. Essas representações da realidade eram sempre imbuídas do espírito fantasioso e lúdico, como explica Huizinga ao constatar que o lúdico também está presente no cultivo dos mitos e ritos, que joga no extremo limite entre a brincadeira e a seriedade.

A mitologia baseia-se em tradições históricas e lendárias, perpassadas de gerações, associada para explicar os fenômenos naturais e ontológicos, em sua maioria através de enigmas, utilizando danças e cantos como formas de expressão – também fenômenos dotados de ludicidade em sua natureza.

Após as navegações, expansões comerciais e contatos entre povos e culturas diferentes, a mitologia passou a ser contestada. Neste sentido, sua principal opositora fora a filosofia, que havia surgido pelos mesmos fundamentos da própria mitologia: explicação das causas através da natureza, pelos pré-socráticos.

E na filosofia

Após buscar várias acepções do jogo, Huizinga demonstra que na construção do pensamento na Antiguidade, o caráter lúdico também se fazia presente, no *jeux d'esprit* (HUIZINGA, 1980, 165). As rivalidades escolásticas filosóficas incutem a natureza agonística da competição desde a Antiguidade. A contestação da mitologia pela filosofia era tracejada de fenômenos lúdicos, não apenas os agonísticos, no sentido de superação e competição com os mitos. Na própria narrativa filosófica eram encontrados elementos que foram utilizados de maneira lúdica, como intertextualidades que baseavam-se na mitologia para subvertê-la, a exemplo da Apologia de Sócrates, escrita por Platão (PLATÃO, s/d). É possível, também, observar o elemento lúdico na retórica sofista, que buscava não apenas a exibição de seus conhecimentos, como também, e principalmente, a derrota de seus rivais nas competições públicas. Suas proezas consistiam em derrocar o adversário através de uma rede de argumentos bem estruturados, intimamente relacionado com o enigma, cuja apropriação já havia sido sacralizada na própria mitologia. À medida que as sociedades vão se desenvolvendo, o enigma adquire sentidos distintos que vai da base filosófica da busca pelo universal ao simples entretenimento.

Contudo, o fenômeno lúdico não é encontrado apenas na retórica sofista. Platão utilizou não apenas intertextualidades como elemento lúdico em suas obras. O *ludus* em Platão também se fazia presente em suas artimanhas do jogo e do enigma em seus personagens inventados e/ou representados em suas obras, assim como no uso de metáforas, como na Alegoria da Caverna. A própria metáfora em si é um enigma que não apenas possui todas as características

de jogo conceituadas por Huizinga e citadas aqui neste trabalho, como as transcende. Ou seja, é uma atividade voluntária, exercida para além dos limites espaço-temporais e, apesar de ser dotada de um fim em si mesmo, utiliza outro significante para conotar além de si através de uma narrativa que a faz diferente da vida quotidiana.

Em *A República*, Platão, fazendo uso de sua representação socrática, afirma que o jogo é a única forma de se atingir o *logos*, ou seja, o conhecimento. No diálogo entre Sócrates e Glaucon, afirma-se que o jogo é o método ideal de instrução, em contraposição ao ensinamento forçoso que tende a não permanecer na alma (PLATÃO, 1991). Porém, não apenas Platão empregou o caráter lúdico em seu pensamento. Diversos outros filósofos, impossíveis de listar neste trabalho, utilizaram e utilizam o lúdico para a estruturação de seu pensamento epistemológico, quer o tendo como objeto reflexivo ou exposto em seu estilo de pensar ou seu estilo de escrever, o que ganharia o termo de filosofia lúdica ao se opor “a todo espírito pesadume e ao *sprit de sérieux*, às vezes equiparando a todas as outras filosofias, e talvez toda a filosofia” (MORA, 2001, 1809), ao se opor a rigurosidade da escrita e do pensar predominantemente filosófico.

Diversão lúdica da pós-história

Séculos após a Antiguidade e a Era Medieval – que, filosoficamente, consistia em sincretizar o pensamento filosófico com crenças religiosas, tendo como expoentes principais São Tomás de Aquino e Santo Agostinho – a Renascença trouxe de volta os ideais humanistas e a busca centrada no homem e não mais em Deus. Este período ficou caracterizado pela exaltação da Ciência para a compreensão dos fenômenos naturais do universo. Filosoficamente, neste período, importantes correntes surgiram atreladas ao pensamento científico, como o empirismo inglês, tendo como principal expoente John Locke e o racionalismo, inaugurado por Descartes, que duvidava da própria dúvida para combatê-la.

Paradoxalmente, é a partir da dúvida dogmática de Descartes que a soberania da ciência foi instaurada em supressão da fé, visto que Descartes pretendia ao duvidar da dúvida, combater a onda cética que duvida da existência divina. Para Flusser, “a fé poderá ser definida como a participação de um único jogo e a recusa de traduzir para outros”. (FLUSSER, 1967, 5). O racionalismo inaugurado por Descartes deu início ao pensamento científico moderno, pelo qual se valorizava a primazia do pensamento lógico e progressivamente linear, da qual a única relação do homem com o mundo é através da racionalidade científica, em contraposição à relação mítica do homem com o que lhe é superior e inatingível, como era nas sociedades mitológicas. Na racionalidade científica já não há mais a revelação das informações dadas por seres metafísicos (*mythos*), e sim, um nivelamento de informações atribuído a epistemologias logicamente tangíveis. E é neste universo da racionalidade científica que o *ludus* ganha um caráter de não-seriedade e perde a sua influência sobre as sociedades, em sobreposição da seriedade da razão científica. Porém, a ciência, ao isolar uma hipótese e tentar descobrir a realidade

a partir dessa premissa, baseia-se em um recorte do real, portanto, adquire a ficcionalidade em seu caráter (BERNARDO, 2008, 126). Em diálogo com Flusser, com a soberania da cientificidade nas sociedades modernas, o logos já não se torna alcançável pelo *ludus*, e sim, pela experiência lógico-empírico-racional calcada pela ciência, da qual Flusser atribui como parte do reino dos conceitos, oriundo do mundo da ficção (FLUSSER, 2007, 113). Ou seja, ao conceituar o sensível e o perceptível em representações de símbolos (seja imagéticos, numéricos ou léxicos), a relação do sujeito com o objeto perde seu caráter de factualidade, adquirindo o de ficcionalidade.

Contudo, este processo de detrimento do *ludus*, segundo Huizinga, não teve início apenas com a inauguração do pensamento soberano da ciência. O enfraquecimento do lúdico ocorre a partir do momento em que o caráter de seriedade assume a condução dos jogos, por exemplo, nos esportes. A atividade esportiva, como forma de superação das possibilidades da corporeidade humana, não tem seu início na Revolução Científica pós-renascimento, mas remonta desde o período greco-romano, como explicitado anteriormente, através dos jogos olímpicos baseados em grandes espetáculos competitivos. No entanto, a partir do momento em que o *mythos* deixa de mediar a relação do homem com o mundo, o caráter de seriedade desfaz qualquer possibilidade de atuação do *ludus* pela diversão e assim, perde sua legitimidade para a competição. Para Flusser, a prática esportiva está imbuída não de diversão, mas de diversificação, de mutação da natureza, que gera aos espectadores dos espetáculos dos *gladiadores da atualidade*, um nojo por se tornarem instrumentos maquínicos dos atletas em forma de seus corpos em constante superação de si.

Os praticantes, os esportistas “sensu stricto”, submetem o seu corpo a técnicas de diversificação aparente (tornam-se nadadores, máquinas para levantar peso ou equilibristas de bolas de futebol). Na realidade enquadram o seu corpo na universalidade dos instrumentos. Mas o esporte revela o seu verdadeiro aspecto, se visto a partir da assistência. Os corpos humanos, convertidos em instrumentos, em máquinas de produzir “records”, são expostos à “contemplação” da assistência para divertí-la. No disfarce de adoração idolátrica de máquinas excepcionalmente eficazes (Pelés, Eder Jofres) esconde-se o nojo existencial do homem degradado em instrumento. (FLUSSER, 1963, 3)

Para Flusser, a diversão não libertaria o homem do predomínio industrializante, mas o intensificaria, transformando-o em instrumentos na universalidade, ou seja, de uma só versão. Portanto, “a diversão é forma de aversão ao universo” (FLUSSER, 1963, 1).

Cada vez mais vemos a diversão, em seu caráter de não-seriedade se tornar parte do predomínio da indústria, visto que o segmento do entretenimento é um dos que mais cresce comercialmente na contemporaneidade. Para Flusser, “um dos sintomas mais inquietantes da decadência da civilização tecnológica é sua busca de diversão” (1963, 2). E neste sentido, constata-se uma exploração de jogos eletrônicos que buscam cada vez mais uma aproximação da realidade, com efeitos de real (BARTHES, 1984), em sua ficcionalidade, produzidos através de imagens técnicas, cunhada de sociedade telemática por

Vilém Flusser. A este período em que há a supremacia das imagens técnicas em supressão da escrita, Flusser denomina como *Pós-história*, não em um sentido de finitude histórica, mas sim como uma inversão da própria história em espetáculo e de eventos em programas (FLUSSER, 2008, 59). Para Flusser, essas imagens espetaculares da pós-história permitem evitar entrar em entropia, contudo “desde já, a nossa cobiça de sensações (...) sugere que o tédio começa a se manifestar” (*Ibid*, 62).

Uma leitura flusseriana dos Alternate Reality Games

Um destes produtos, que mais permite escapar da entropia pela diversão, porém, sem se desvincular plenamente da transformação da história em espetáculo, oferecendo sempre experiências reais (porém artificiais em sua essência) através da transitoriedade entre realidades e ficcionalidades, são os *Alternate Reality Games* (ARG). Os Jogos de Realidade Alternada, em tradução para o português, são jogos originados da experiência dos *Role Playing Games* (RPGs), no qual os jogadores constroem e se tornam parte da narrativa do jogo.

O próprio conceito de “Realidade Alternada” marca uma dissolução da fronteira entre o real e o virtual, entre a verdade e a ficção, sob a égide da ludicidade. Para Flusser, a diversão serve para tapar a realidade, porém o ARG não apenas tapa a realidade, mas também a reconstrói, transformando a própria realidade em diversão universal, ou seja, verte o jogo em um único verso a ser experimentado através da utilização de tecno-imagens que buscam reagrupar pontos em superfícies, gesto que vai do abstrato para o concreto.

Não existem regras bem definidas sobre o ato de se jogar um ARG, porém, sua característica principal, como uma máxima que possibilita o desenvolvimento deste gênero de jogo, é o fingimento. Ou seja, fingir que o jogo não é um jogo, chamado de TINAG (*This Is Not A Game*), no qual simulacros vão sendo construídos para gerar um efeito de real, segundo conceito estabelecido por Jean Baudrillard. Em um mundo onde não apenas os signos estão virtualizados, mas onde existe uma virtualidade de tudo, é difícil definir o que é realidade e o que deixa de ser realidade. Ou seja, quando se fala em realidade concreta e realidade virtual não se pode limitá-las como conceitos opostos pertencentes de barreiras sólidas que as separam. São barreiras cada vez mais fluidas que se misturam na contemporaneidade. Porém, mantendo-nos na abordagem flusseriana, a vivência é uma realidade, mesmo em seu caráter enganador. Observando os jogadores em seus fingimentos a fim de uma maximização de suas vivências no jogo, dialogamos com Flusser, quando o mesmo afirma que “de tanto fingirmos acreditar na ficção da vivência e da razão, acabamos perdendo a fé na realidade” (FLUSSER, 1966, 3). Os jogadores, por estarem envolvidos na ficcionalidade de suas experiências, conscientemente passam a suspender a crença (MCGONIGAL, 2003) sobre a própria realidade. Com isso, é possível concluir que, assim como na realidade da vivência concreta, todo ato perceptivo oriundo do processo de se jogar um ARG é também um ato de fabricação de sentidos, visto que não apenas somos intermediados pela representação através de signos imagéticos, mas também representamos

o mundo através de imagens produzidas pelo homem, seja no âmbito da realidade concreta ou virtualizada, ambas em sua ficcionalidade, observando-se, assim, a completude da escalada da abstração flusseriana.

Através das pontas de seus dedos, os jogadores imergem em imagens técnicas produzidas nas junções de pontos e pixels das telas de seus computadores, rumo a “zerodimensionalidade”. Abstraindo o comprimento da linha, “o homem transforma a si próprio em jogador que calcula e computa o concebido” (FLUSSER, 2008, 17). Em uma imaginação ao quadrado que faz com que imaginadores e receptores através de seus “aparelhos munidos de teclas computem os elementos pontuais do universo para formarem imagem e destarte permitirem que vivamos e ajamos concretamente em mundo tornado impalpável, inconcebível e inimaginável” no limite extremo da abstração (FLUSSER, 2008, 45).

Geralmente, a trama narrativa presente nos ARG's surge a partir de um pedido de ajuda² de um dos personagens, na internet ou em espaços urbanos, o que demonstra esta impalpabilidade da concretude da realidade. Nesta trama, os jogadores são instigados a desvendar enigmas propostos por um personagem real envolto em uma narrativa de mistério capaz de gerir a imersividade, metáfora derivada da experiência física de submergir na água e ficar envolvido por uma realidade diferente (MURRAY, 2003, 97-99). Na busca de um objetivo em comum – o de desvendar os enigmas propostos pelo jogo – os jogadores estabelecem uma relação de pertencimento nesta estrutura de “neotribalização” (MAFESSOLI, 2006) ao criarem laços em redes sociais da virtualidade da internet (como *Orkut*, *Facebook*, *Twitter*, entre outras), como uma nova forma de se fazer sociedade (LÉVY, 2002, 101). E é a partir desta comunidade, motriz de uma Inteligência Coletiva, que o pensamento e o conhecimento vão construindo suas reconfigurações através de experiências que transcendem ao indivíduo em redes sociais propícias e criadas com o propósito de dialogar (compartilham suas hipóteses a partir de experiências individuais) e construir, assim, novas informações para juntos alcançarem a resolução do enigma proposto pelo game. Sendo assim, os jogadores compartilham suas hipóteses, até juntos chegarem a uma conclusão que decifre um enigma proposto pelo game. Como integrantes da Inteligência Coletiva, os usuários/jogadores utilizam as redes abertas de computação da internet para estruturação de laços sociais e construção de seus conhecimentos, já adquiridos individualmente e compartilhados em redes sociais. Para Flusser, existem duas formas de jogos: fechados e abertos (1967, 2). Os jogos fechados encerram-se em si mesmos, enquanto os abertos evocam outros complementos para além de si. Portanto, jogos em sua materialidade são fechados enquanto outras formas de expressões lúdicas, como pensamento, são por sua natureza, abertas. Contudo, dialogando com Peirce ao propor Categorias do Pensamento (PEIRCE, 1982), entende-se que o interpretante final (ou seja, todas as possibilidades de produção sógnica na mente do interpretante) é impossível de ser alcançado. Desta forma, nem o pensamento, assim como conclui Flusser, neste artigo, é passível de se tornar um jogo aberto, porém está em constante potencialidade de crescimento.

O repertório do pensamento pode ser aumentado, e a sua estrutura pode ser modificada. Não há, pois, coincidências necessárias entre a competência do pensamento e o seu universo, e este universo pode, pois expandir-se indefinidamente. Mas não infinitamente. Não pode haver jogos infinitamente abertos. Um jogo infinitamente aberto, (um jogo realmente universal) teria um repertório infinito e uma estrutura infinita. Nesse jogo de jogos hipotéticos haveria uma infinidade de peças, e isto implica total injogabilidade (FLUSSER, 1967, 3).

Se apropriando dessa conclusão de Flusser, apesar do ARG se apresentar como um jogo aberto, com inúmeras possibilidades de interação com a narrativa, ainda sim, ele se encerra em si mesmo, porém o conhecimento adquirido por seus jogadores através do compartilhamento de experiências encontra-se em constate devir de se tornar um jogo aberto.

Segundo Pierre Lévy, precursor do termo Inteligência Coletiva, “nessa perspectiva, o ciberespaço tornar-se-ia o espaço móvel das interações entre conhecimentos e conhecedores de coletivos inteligentes desterritorializados” (LÉVY, 1999, 29). Flusser também aborda esta questão da coletividade e conectividade dos nós, na rede telemática, em uma espécie de supercérebro, composta como um mosaico de cérebros individuais humanos.

Ora, como semelhante sociedade representaria salto da mente para nível novo, os processos mentais seriam outros: seriam processos conscientes de si próprios, conscientes do método dialógico da liberdade, conscientes da estratégia do jogo da liberdade, utilizando o acaso como matéria prima das decisões deliberadas em diálogos com os outros. A existência humana teria mudado: de ‘homo faber’ passaríamos a ‘homo ludens’ (FLUSSER, 2008, 96).

A isto, Flusser refere-se a uma geração de *homo ludens* que através dos acasos, produzem com liberdade novas informações a partir das adquiridas e das compartilhadas, permitindo o diálogo em um nível de criatividade consciente.

Sob o regimento desta nova lógica estruturada socialmente e culturalmente, os meios de comunicação estão em um processo de reformulação não apenas de seus conteúdos, mas também de suas estratégias de alcance ao seu público. Público formado por consumidores que foram sempre fieis e passivos sob o domínio da comunicação massiva tradicional, porém na atualidade, se tornaram ávidos por novas formas de se buscar e produzir suas próprias informações: os *prosumers*. Esta geração de formigas, como Flusser se refere a esses novos consumidores das imagens telemáticas, tem como estratégia a distribuição de informações a seus pares a fim de permitirem o dialógico na sociedade, cuja abstração do eu transformar-se-á em “nós outros”, sob forma de aventuras, de situações imprevistas e criadas disciplinadamente (FLUSSER, 2008, 107).

Flusser projeta que esta geração de gente fascinada fitará os terminais através de seus aparelhos telematizados cibernéticos, emancipada de sua materialidade descorporificadamente atrofiada, possuída pela avidez insaciável por aventuras imaginárias sempre renovadas. Ela estaria a caminho de sua concretização abstrata, em busca da diversão para combater o tédio, a entropia do universo.

Contudo, percebemos que as práticas publicitárias atuais buscam enquadrar os desejos e afetos através de proporcionamento inovador de vivências tangíveis ao envolvimento corpóreo desta nova ordem de consumidores, que já não aceita imperativos publicitários, mas prioriza o consumo de experiências reais (mesmo que artificiais, em sua natureza). Desta forma, vemos uma cultura da presença participativa sendo incorporada nas relações calçadas pelas práticas comunicacionais.

Por cultura da presença, compreendemos, através das contribuições de Hans Ulrich Gumbrecht, como resultados de efeitos da relação que um sujeito estabelece com o mundo e que ocorrem através de experiências intensas do seu corpo com as formas materiais, em contraposição aos efeitos de significado, baseados na relação entre um sujeito e o mundo estritamente através de representações simbólicas cognitivas. Logicamente, o filósofo alemão buscava utilizar tais conceitos para explicar a metafísica do conhecimento. Contudo, o nosso interesse recai sobre este conceito de presença para compreendermos o ato performático dos ARGs ao explorar experiências reais-artificiais do consumidor, pois para Zumthor, “a performance é o ato de presença no mundo e em si mesma” (ZUMTHOR, 2000, 67). Ou seja, para o autor, a performance deve ser compreendida como um jogo que envolve recepção, percepção e leitura da mensagem e vai além do ato do emissor, passando também à ação do público, ao “engajamento do corpo” (*Ibid.*, 22) para quem vivencia a experiência dos jogos pervasivos, se nos apropriarmos desta perspectiva para o objeto em questão.

Poderíamos relacionar esta comunidade de jogadores performáticos de ARG's aos “engajadores” da revolução tecnológica utópica a qual Flusser se refere, porém com algumas ressalvas. O engajamento destes novos atores sociais, complementando as contribuições de Flusser, deverá ser proveniente não da experiência imersiva, mas da experiência pervasiva que possibilita a ação/reação/interação do homem com os produtores das imagens técnicas, mediado por seus aparelhos e entre si. Esta ressalva refere-se à imersividade, visto que, por mais que suas vivências transbordem os suportes tecnológicos do jogo para experiências urbanas, os jogadores, voltados apenas para o núcleo de seus relacionamentos mediados por seus aparelhos produtores de imagens técnicas, mergulham no divertimento proporcionado pelo jogo. Ao contrário do programa de seus aparelhos que tendem a se tornar, estes sim, cada vez mais pervasivos, ou seja, tendem a se difundir por toda a sociedade (virtual ou concreta) por meio de diversos canais, tecnologias, sistemas e dispositivos.

(In) conclusões?

Seria esta geração de *argueiros* (jogadores de ARG) a “geração de formigas” a qual Flusser prevê? Mesmo diante dos diálogos aqui estabelecidos com diversos autores, e principalmente com Vilém Flusser, ainda assim torna-se uma ficcionalidade proferir tal afirmação. Ou seja, seria uma parcialidade particular negar ou afirmar tal suposição. Porém, no decorrer deste trabalho, foi possível verificar que esta geração que surge composta majoritariamente

por jovens nativos da cibernética que habituados à manipulação de imagens técnicas e sintéticas apenas com a ponta de seus dedos, possuem algumas das características apresentadas por Flusser.

Seus corpos atrofiados e desmaterializados, seus cérebros conectados ao supercérebro, se relacionam mediados por aparelhos telematizados. Buscam insaciavelmente por novas imagens, por novas experiências e aprenderam o alcance do logos pelo ludus, em tentativa de subtrair o tedioso de suas vivências. Não jogam por competição, ou pela busca por prêmios³, ou pela superação de seus limites corpóreos (corpos estes já com a ausência de corporeidade, incorpóreos), mas sim pela pura experiência de diversão, ou seja, de aversão ao único verso, ao universo. Primam pela informação e aprenderam a dialogar, através do compartilhamento de informações, porém, ainda não alcançaram a liberdade criativa. Longe de qualquer implicação de passividade, estes jogadores tornam-se fantoches ativos de seus titereiros. Diante das questões elencadas ao longo do trabalho, pode-se afirmar que, esta geração de argueiros, que experimenta e reconstrói sua realidade sob formas de aventuras criadas disciplinadamente, se não é a geração flusseriana, tem o potencial para tornar a ser.

Referências Bibliográficas

- BARTHES, Roland. *O efeito de real*. In: *Literatura e Realidade*. (O que é realismo?). Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1984.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: ed. Relógio D'água, 1991.
- BERNARDO, Gustavo. *Do pensamento como dúvida*. In: BERNARDO, Gustavo; FINGER, Anke; GULDIN, Rainer. *Vilém Flusser: uma introdução*. São Paulo: Annablume, 2008.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens*. Lisboa: Cotovila, 1990.
- FLUSSER, Vilém. *Da diversão*. Suplemento Literário, OESP, 7(334): 4, 15.06.63.
- _____. *Da ficção*. O Diário, 26.08.66.
- _____. *Jogos*. Suplemento Literário, OESP, 12(556): 1, 09.12.67.
- _____. *O mundo codificado*. São Paulo: Cosac & Naif, 2007.
- _____. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Production of presence - What meaning cannot convey*. Stanford, Califórnia: Stanford University Press, 2004a.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- JAEGGER, Werner W. *Paideia: a formação do homem Grego*. São Paulo, Martins Fontes 1989.
- LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Ed. Loyola, 1999.

- _____. Ciberdemocratie. Paris: Odile Jacob, 2002.
- MAFESSOLI, Michel. O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades pós-modernas. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.
- MCGONIGAL, Jane. A Real Little Game: The Performance of Belief in Pervasive Play. In: Anais do Digital Games Research Association (DiGRA). “Level Up” Conference, Novembro, 2003.
- MORA, José Ferrater. Dicionário de Filosofia. Tomo II. São Paulo: Ed. Loyola, 2001.
- MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú cultural; UNESP, 2003.
- PEIRCE, Charles Sanders. Semiótica. São Paulo: Perspectiva, 1995.
- PLATÃO. Apologia de Sócrates/ Platão. Domínio Público, s./d.
Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/cv000065.pdf>.
- _____. A República. In: Coleção Os Pensadores. 5ª ed. São Paulo: Nova Cultural, 1991.
- _____. Diálogos – Leis Epinomis – vol. XII e XIII. Trad. B. Nunes. Belém: Ed. Universidade do Pará, 1980.
- SAUSSURE, Ferdinand. Curso de Lingüística Geral. São Paulo: Cultrix, 1970.
- ZUMTHOR, Paul. Performance, recepção, leitura. São Paulo: EDUC, 2000.

Notas

- 1 - Cabe ressaltar que, apesar de apresentarmos linearmente a escalada da abstração, segundo Flusser, a mesma não acontece com rigorosidade linear ininterruptamente. Segundo Flusser, a escalada da abstração foi sempre interrompida por passos de volta ao concreto. O último passo rumo à abstração será inaugurado pela computação, abordada posteriormente neste trabalho.
- 2 - A este pedido inicial, é atribuído pela comunidade gamer o nome de Rabbit Hole, em alusão à obra Alice no País das Maravilhas de Lewis Carroll (1865). Esta alusão indica a estratégia utilizada pelos produtores (ou puppetmasters, como são chamados – em outra alusão aos titereiros, manipuladores de fantoches), para fisgar o seu público-alvo, através de enigmas que permitem a transitoriedade entre a realidade e a ficcionalidade.
- 3 - Por mais que os jogadores afirmem a primazia pela experiência, é possível observar que, entre eles, existe uma competição subjetivada, através da qual busca-se, como premiação, uma visibilidade entre a comunidade. Busca-se a liderança de solução dos enigmas, compartilhando com os demais a fim de ganhar reputação entre seus pares, em uma aproximação às teorias de Paul Lazarfeld, na década de 1940.