

O Circuito da Diversão ou Da Ludologia à Ideologia: Diversão, Escapismo e Exclusão na Cultura de Jogo Digital

The Fun Circuit or From Ideology to Ludology: Fun, Escapism and Exclusion in Digital Gaming Culture

LUCAS GOULART

Lucas Goulart possui graduação em Psicologia pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (2008), mestrado em Psicologia Social e Institucional pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2012) e doutorado em Psicologia pela mesma instituição (2017). Tem interesses de pesquisa principalmente nos seguintes temas: gênero, sexualidade, teoria queer, jogos digitais e novas tecnologias de informação. E-mail: la_goulart@hotmail.com.

HENRIQUE CAETANO NARDI

Doutor em Sociologia. Professor Titular do Departamento de Psicologia Social e Institucional da UFRGS. Coordenador do Núcleo de Pesquisa em Sexualidade e Relações de Gênero. Pesquisador do CNPq. hcnardi@gmail.com

RESUMO

Esse trabalho discute o quanto a cultura dos jogos digitais acaba mantendo-se enquanto um campo que, embora aparentemente acessível e democrático, se centra em uma experiência voltada para as vivências de homens, heterossexuais, brancos e cissexuais. Utilizando-se de conceitos provenientes da teoria crítica (principalmente da Escola de Frankfurt), ponderamos o quanto a compreensão clássica de "círculo mágico" acaba por decorrer na manutenção de uma compreensão de "diversão" calcada em uma compreensão de "anti-política". Dessa maneira, os jogos digitais *mainstream* acabam mantendo culturas e comunidades baseadas na manutenção do status quo identitário e de uma ideologia neoliberal de mercado.

Palavras-Chave: Jogos Digitais; Círculo Mágico; Sexualidade; Neoliberalismo

ABSTRACT

This work discusses how digital gaming culture maintain itself as a white, heterosexual, male centered field of experience, despite its apparent democratic nature. Based in social critical theories – mainly the Frankfurt School – we delineate how the classic gaming concept of "magic circle" maintains the idea of "fun" as necessarily an "anti-politics" / "anti-agenda" stance. Being so, mainstream digital games cultures and communities are based in the maintenance of the status quo and liberal market ideology.

Keywords: Digital gaming; Magic circle. Sexuality; Neoliberalism

INTRODUÇÃO

A ascensão e importância dos jogos digitais dentro das mídias contemporâneas se devem principalmente à sua proposta inovadora em relação às performances oferecidas a seus/suas jogadores/as. Os jogos digitais são, ao mesmo tempo, um jogo – com uma estrutura, regras e objetivos – e uma narrativa – uma história, intermediada por símbolos da cultura (NESTERIUK, 2009). Entretanto, essa separação binária de estrutura e narrativa existe apenas enquanto teoria, pois o jogo pode existir apenas enquanto uma performance jogada. Logo, regras e narrativa são combinadas para que, assim, se constitua uma experiência corporificada diferencial (SQUIRE, 2006). Mais do que isso, essas experiências diferenciais compõem – como nos apontou Zimmerman em seu manifesto - sistemas de funcionamento diferenciais, o que promove a compreensão de uma série de regras, de como essas funcionam, e o que elas simbolizam (ou não) dentro de certos arranjos característicos – tanto em relação aos objetivos e dinâmicas ali levantadas, quanto seu significado simbólico. Levando em consideração que esses sistemas de regras são, em sua maioria, baseados em sistemas provenientes da realidade, ou que tentam emular certas ações por meio de mecânicas, os jogos digitais são centrados em sistemas de simulação (FRASCA, 2003). Dessa maneira, os jogos se compõem como “meio reais”, ou seja, nos oferecem possibilidades de compreender, modificar e experimentar certos aspectos de nossas realidades manipulando elementos dos sistemas que compõem as mesmas (JUUL, 2005).

É possível, dessa maneira, pensar os jogos digitais não apenas como os jogos em si, mas toda a cultura que é construída ao redor do mesmo. A essas composições, dá-se o nome de “culturas de jogo digital”. Identifico essas com o plural - “culturas” – por compreender que diferentes ambientes, gêneros, e comunidades, embora mantenham elementos em comum, são mediadas por e produzem diferentes experiências. Adrienne Shaw (2010) reitera que a “cultura de jogo digital” deve refletir o próprio ato de jogar – e as construções que provém dessa performance. Compreendemos que a noção “cultura de jogo” esteja normalmente associada a certos tipos de jogos específicos, os AAA (jogos feitos por grandes empresas com alto custo), e que esses produtos compõem o *mainstream* da cultura – ou seja, aquilo que é mais historicamente e facilmente acessado, planejado e reconhecido como “jogo digital”. Reconheço que o que se chama de *mainstream* não é apenas uma série de produtos característicos, mas uma rede heterogênea que constroem e privilegiam essas culturas enquanto tal.

Se levarmos em consideração essa contextualização de uma cultura de diversidade, essa poderia se apresentar potencialmente como um espaço democrático e criativo, especialmente para grupos historicamente marginalizados e invisibilizados, como, por exemplo, as mulheres (principalmente não-brancas) e comunidades LGBTQ. Infelizmente, alguns eventos recentes

contradizem essa visão otimista sobre as construções de gênero e sexualidade em ambientes na cultura de jogo digital especialmente com o que passou a ser conhecido como *GamerGate*. Embora relatos a respeito de misoginia dentro da cultura não fossem raros (GRAY, BUYUKOZTURK E HILL, 2017), nunca, na história da cultura de jogo digital, se deu tanto atenção midiática (o que inclui, nos Estados Unidos, mídias mais tradicionais como a televisão, por exemplo) para as intersecções entre cultura de jogo digital, gênero e violência. O *GamerGate* seria – em teoria – um movimento que exigiria rever as éticas dentro do jornalismo especializado em jogos digitais. Ele se iniciou após a suspeita de que uma desenvolvedora independente chamada Zoe Quinn usou de relacionamentos íntimos com jornalistas para conseguir boas críticas de seu jogo, *Depression Quest*. Embora o jornalista com o qual Quinn se relacionara não tenha escrito a crítica de seu jogo, tal relacionamento foi visto como “escandaloso” e obviamente corrupto. Depois disso, Quinn e outras mulheres da indústria – principalmente a crítica feminista Anita Sarkeesian, a desenvolvedora Brianna Wu e a jornalista especializada Leigh Alexander – foram publicamente assediadas e ameaçadas de morte e estupro em massa, suas contas foram invadidas e seus dados pessoais divulgados na internet. Tais eventos ocorreram em menor grau no Brasil, onde um vídeo sobre a misoginia nas culturas de jogos digitais foi derrubado, e suas autoras ameaçadas e expostas (GOULART, 2017).

Contextos como esse levam autoras como Kishona Gray (2014) a reconhecerem que os jogos digitais seriam uma composição altamente ideológica, o que manteria essas culturas enquanto um espaço onde homens, brancos, hetero e cissexuais (1) estariam hierarquicamente superiores a pessoas com outras posições de sujeito – não necessariamente de modo violento e opressivo, mas com maior possibilidade de que as ideias ligadas a essas pessoas sejam consideradas “correntes” naquele dado local, sendo então uma questão de legitimidade identitária. Consideramos então “Ideologia” como o conjunto de ideias, valores e compreensões valentes em um dado momento, compreendendo então as relações entre pessoas como políticas e coletivas. Assim, quando utilizo o termo “ideologia”, não consideramos a sua utilização como proveniente da compreensão marxista clássica do termo (MARX E ENGELS, 2015). Isso porque essa visão delinea uma maneira objetiva de subjetivação dos sujeitos, constituindo uma chamada “falsa consciência” – ou seja, a ideia de que existe um mundo material objetivo, e de que os sujeitos seriam “enganados” para manterem-se alienadas de seu trabalho e crítica. A compreensão de “ideologia” como pensada por Terry Eagleton baseado na obra de Antonio Gramsci (2000) reconhece a inexistência de uma realidade objetiva (logo, de uma “enganação”), mas de que ainda assim alguns modos de subjetivação (produção de indivíduos e de sua legitimidade) são mais acessíveis e legitimáveis do que outros, sendo então o termo “ideologia” utilizado no sentido de conceber essas redes subjetivantes.

Contudo, mais do que misógino ou homofóbico por si só, movimentos como o *Gamergate* têm como maior problemática o fato de que a presença dessas pessoas - e de seus pontos de vista em relação aos jogos - traria uma relação "política" aos jogos, e que tais visões estariam "destruindo" os jogos por inserirem neles elementos que, de acordo com esse público, não fariam parte do mesmo. Certas mecânicas ou gêneros de jogos digitais menos tradicionais (ou violentos), ou ainda o jornalismo de jogos centrado em análises históricas e não em "consumo" também acabaram virando alvo de críticas e manifestações violentas (PERREAULT E VOZ, 2016). Evidentemente, o que é visto ou não como político é fruto de uma série de negociações e compreensões internas a essa cultura, centrados principalmente na visão de homens, brancos, hetero e cissexuais. Essa compreensão - da cisão entre "jogo" e "realidade", e de que as culturas de jogo digital deveriam se organizar apenas por esse viés - acaba por conectar-se ao conceito de "círculo mágico", cunhado por Jonah Huizinga (2012), e amplamente utilizado na compreensão dos ambientes de jogos.

Dessa maneira, este artigo discute como a noção de "círculo mágico" é articulado juntamente com outros conceitos provenientes da informática, para compor uma posição ideológica que chamaremos de "circuitos da diversão": a compreensão de que a "diversão" dos jogos digitais seria possível apenas se esses fossem eximidos de "conteúdos políticos", e de que maneira essa compreensão contingentes e performativa - ou seja, longe de se encontrar estável, tem de ser repetida o tempo todo para que se alcance a ilusão de fixidez - é utilizada para exclusão de públicos, mecânicas e conceitos que não remete às posições de sujeito ideologicamente dominantes.

OS JOGOS DIGITAIS E A INFORMÁTICA DA DOMINAÇÃO

Em sua obra clássica, chamada *Homo Ludens* (2012), Jonah Huizinga atesta que a ideia de jogo não só é vital para a compreensão da organização das culturas humanas (principalmente as da antiguidade) como é anterior a esta. O autor nos traz que atividades estruturantes das organizações sociais - como a troca de presentes, troca de insultos e provas de força - são atividades de claro valor lúdico, ou seja, onde existem regras fixas, uma atitude claramente agonista e a vitória tem um significado positivo. Essas atividades, nessas culturas, tinham um evidente valor pacificador, mantendo, ao mesmo tempo, o agonismo presente enquanto o que o autor reconhece como necessidade básica do ser humano, e uma diminuição gradativa da

violência entre seres humanos. Huizinga reconhece nos jogos contemporâneos uma continuidade dessas instâncias. Dessa maneira, para que se possa considerar algo um “jogo”, e não uma dessas estruturas agonistas-competitivas ditada por regras presentes na cultura, esses devem ser revestidos de um “círculo mágico”.

Esse círculo mágico seriam regras, símbolos e convenções para que se possa considerar o jogo um “momento à parte”, que embora seja amparado pelas normas da cultura, se coloca como independente da mesma. Para Huizinga, o “círculo mágico” não é uma estrutura por si só, e o autor reconhece que esse é contingente e, principalmente, performativo. A estrutura do círculo mágico deve ser mantida por todos os/as jogadores/as presentes, pois a *ilusão* é o centro desse círculo. O autor reconhece essa necessidade quando traz a diferença entre dois tipos de jogadores/as disruptivos do jogo, o que ignora as regras do jogo (desmancha-prazeres) e aquele que trapaceia no jogo (batoteiro):

É curioso notar como os jogadores são muito mais indulgentes para com o batoteiro do que com o desmancha-prazeres; o que se deve ao fato desse último abalar o próprio mundo do jogo. Retirando-se do jogo, denuncia o caráter relativo e frágil desse mundo no qual, temporariamente, se havia encerrado com os outros. Priva o jogo da *ilusão* – palavra cheia de sentidos que significa literalmente “em jogo” (de *inlusio, illudere ou inludere*) (Huizinga, 2012, pg. 14)

Reconhecido como um dos principais herdeiros das ideias e do trabalho de Huizinga, Roger Caillois expandiu a ideia de círculo mágico, definindo que os jogos se qualificam como uma “Atividade livre, delimitada, incerta, improdutiva, regulamentada e imaginária” (CAILLOIS, 1990, pg. 65), embora reconheça que as duas últimas características são paradoxalmente opostas. Para o autor, existia a necessidade de resguardar os jogos – ou seja, de que esses não fossem “pervertidos”, visto sua importância social. Dessa maneira, os limites dos jogos são de vital importância não só para o indivíduo, mas também para a própria sociedade, visto que quando os limites dos mesmos não são respeitados, os benefícios desses para a manutenção de uma ordem social pacífica são transformados em problemas não só para o sujeito, mas também para os coletivos nos quais esse está inserido.

Assim, a necessidade de manutenção de uma “realidade a parte” – e de que apenas assim os jogos seriam possíveis - é uma herança teórica muito presente dentro dos *Game Studies* (e da cultura de jogos digitais em geral). Edward Castronova (2004), assim como Huizinga e Caillois, defende que, mais do que simplesmente considerada, a ilusão do círculo mágico deve ser reforçada e protegida. Embora inicialmente preocupado com as questões econômicas e legais dentro dos MMOs, o autor deixa evidente que teme que a “invasão” de lógicas econômicas e do direito vigente destruam as maneiras singulares ofertadas pelos ambientes virtuais para a resolução de problemas – fazendo com que problemas produzidos pelos sistemas dos jogos

sejam resolvidos por ferramentas provenientes de um sistema de regras distinto (o “mundo material”). Para além disso, Castronova reconhece na manutenção de uma “realidade puramente fantástica” uma possibilidade vital para o bem-estar psico-social dos indivíduos, alegando para o “direito” das pessoas ao escapismo e desconexão dos “problemas mundanos”.

Devemos reconhecer que essa ideia do “círculo mágico” enquanto construto que deve ser mantido como apolítico e protegido de incursões do “mundo material” não é uma corroborada por todos/as os/as autores/as ligados/as aos *Game Studies*. Gonzalo Frasca é especialmente reconhecido por criar jogos de aberta inspiração política (como “*September 12*”, onde critica a “Guerra ao Terror” estadunidense, ou jogos criados para a coligação política uruguaia *Frente Amplia Nueva Mayoría* durante as eleições de 2004), enquanto Ian Bogost e Kurt Squire projetaram jogos para uma melhor compreensão da administração pública estatal e o funcionamento histórico de decisões judiciais nos Estados Unidos, respectivamente. Ao mesmo tempo, o modelo de “círculo mágico” como uma barreira que compõe uma fronteira binária tem sido considerado um conceito pouco potente pra explicar as relações entre jogadores em MMORPGs. Por esses jogos serem, ao mesmo tempo, redes sociais e jogos digitais, questões como relacionamentos interpessoais, redes de ajuda, *sites* e fóruns de recursos intra-jogadores, relações entre investimento de tempo no jogo e as recompensas hierárquicas provenientes desse tempo assim como eventos disruptivos nessas dinâmicas (trapaça, venda com dinheiro “de verdade”, etc) demonstram a fragilidade da ideia de “círculo mágico” nesses espaços (CONSALVO, 2009, FAIRFIELD 2009, OLIVEIRA 2015, HICKMAN, 2012). Outras tentativas de repensar o círculo mágico enquanto construto acadêmico o recolocam em medidas relacionadas com a constituição subjetiva do mesmo, como o trabalho de Emmanoel Ferreira e Thiago Falcão (2016) para quem a ideia de círculo mágico deve ser compreendida não como um construto ético / moral / fantasioso, mas como uma mediação inter-cognitiva de possibilidade de imersão nos jogos. Também podemos levar em consideração que essa não era o objetivo de Huizinga, já que esse tentava exatamente traçar os impactos sociais dos jogos nos outros estratos sociais (e vice-versa). Entretanto, é inegável que esse conceito foi apropriado, principalmente pela indústria *mainstream*, como parte integrante da constituição de “um mundo a parte”, onde decisões, relações éticas, conflitos e organizações políticas devem ser “deixadas de fora”, sendo ainda uma visão influente que é associada ao próprio ato de jogar e à sua possibilidade (considerada positiva) de “fugir da realidade”.

Jesper Juul (2005) coloca que os jogos e os computadores têm uma “atração natural”, visto que ambos mantêm organizações sistemáticas que funcionam por uma série de *inputs* e *outputs* (sendo essa então a sua principal definição de jogos). Dessa maneira, é fundamental notar outra “atração natural” dos jogos e dos computadores – a necessidade de ambos mantêm por ideologias de “proteção” contra aquilo que reconhecem como “realidade” ou “materialidade”, ou seja, das

maneiras como o “círculo mágico” dos jogos se sobrepõe e se intercala com o que alguns autores chamam de “dualismo digital” computacional - a tendência de considerarmos as interações e constituições de comunidades mediadas por computador como separada e hierarquicamente menos importante do que aquilo que denominamos de “mundo real” (JUGENSON, 2011). Dessa maneira, para além da própria ideologia do “círculo mágico”, os jogos digitais acabam também sendo afetados por essa concepção bipartida de realidade digital. Assim como o dualismo digital, compreendemos que o círculo mágico não se mantém enquanto estrutura, mas como uma composição performativa – ou seja, um arranjo que deve ser mantido ativamente e reiterado, mas que, ao mesmo tempo, constitui uma ilusão de continuidade e rigidez.

Mais do que a composição de uma barreira entre o “mundo real” e o “mundo digital fantástico”, os processos de manutenção do círculo mágico passam por um processo de naturalização de certas instâncias, onde, por exemplo, questões de lutas sociais são consideradas como “políticas do mundo real”, enquanto temas militares não o são. Essa constituição é manejada pelo que Donna Haraway definiu como “Informática da Dominação” (2000). A autora identifica nessa informática uma nova dinâmica de constituição de linhas de força e poder que vai além dos binarismos pré-estabelecidos pelas críticas modernas (natureza/cultura, feminino/masculino, burguesia/proletariado, etc). As possibilidades de dominação e controle se tornam contextuais, promovidas por lógicas de maximização de produção. Contudo, longe de erradicar as clássicas estruturas de opressão, essas simplesmente foram redesignadas – ou seja, as possibilidades de transformação, inter-relacionamento e combinação de variáveis se tornam mais acessíveis para uns do que para outros. De acordo com Haraway:

“As estratégias de controle irão se concentrar nas condições e nas interfaces de fronteira, bem como nas taxas de fluxo entre fronteiras, e não na suposta integridade de objetos supostamente naturais (HARAWAY, 1999, pg. 62)

Dessa maneira, as oportunidades de dominação se encontrariam, então, na permissividade – e na falta dela - das barreiras que situam os sujeitos. Assim sendo, longe de negar uma materialidade e uma corporeidade aos sujeitos, Donna Haraway afirma que essas existem, e se potencializam no encontro dos humanos com os não-humanos. Contudo, esses potentes encontros são mais acessíveis para algumas posições de sujeitos e mais complicadas para outras.

Em relação aos jogos digitais, existe um encontro entre heteronormatividade, misoginia e a tecnologia que sustenta a indústria, processo que Janine From, Tracy Fullerton, Jacquelyn Ford Morie e Celia Pearce nomeiam esse processo de “hegemonia do jogar” (2007): um sistema que se retroalimenta, mantendo sempre as mesmas mecânicas, fazendo com que seja consumida pelo mesmo público (homens, heterossexuais, cissexuais, brancos), que acabam se tornando os produtores desses jogos, alienando grupos que não estejam dentro desse escopo e tornando “jogo”

uma composição inflexível mantido sempre pelas mesmas dinâmicas. Dessa maneira, sendo os símbolos e representações que identificam homens heterossexuais (e suas visões de mundo) as referências daquilo que é “real”, é compreensível que entre essas chamadas “questões políticas” que devem ser evitadas para que se mantenha a ilusão ideológica do círculo mágico, se incluam lutas e conflitos históricos das populações LGBTQ, mulheres e pessoas não-brancas. Essa hegemonia, então, centra-se não apenas em uma concepção de violência como apresentada no “*Gamergate*” – ou seja, como oposição e agressão explícita - mas na facilitação do acesso, produção e expressão de homens cis-heterossexuais brancos, compondo redes culturais que dificilmente podem ser desafiadas. Essas redes acabam, performativamente, mantendo o acesso facilitado a essas pessoas. Contudo, ao mesmo tempo, essa manutenção performativa acaba por “esconder” os traços que compõem essas redes, principalmente por considerar as críticas às hegemonias dentro desses ambientes costumam ser fugazes e inúteis, visto que os meios de entretenimento não seriam locais potentes para embates políticos – ou seja, seriam, “apenas um jogo”.

■ CIRCUITO DA DIVERSÃO: ENTRE O ENTRETENIMENTO E O NEOLIBERALISMO

Dessa maneira, se o círculo mágico, em encontro com a informática da dominação, acaba sendo apropriado como uma série de pressupostos que definem o que seria um momento “de jogo” para uma instância que deve reforçar a separação daquilo que é “de jogo” e do que “não seria”, crivo que é mantido de acordo com pressupostos racistas e centrados na cissexualidade e heterossexualidade. Em um primeiro momento, poderíamos compreender que o mercado neoliberal, centrado em uma lógica de diversidade comercial orientada para “públicos alvo”, poderia simplesmente manter diferentes produtos para diferentes públicos – levando em consideração que o chamado “*pink market*” ainda é um mercado em ascensão. Contudo, como vimos no próprio *Gamergate*, os jogos digitais não são um mercado como os outros – a necessidade de repetição de sistemas de simulação e mecânicas é central ao jogo, e a própria identidade “gamer” é atrelada a isso. Isso porque os jogos digitais – com suas características diferenciais - se tornaram um importante substrato para a indústria de entretenimento, assim como um aporte tecnológico para possibilidades futuras de implementação neoliberal mais potente.

A compreensão dos jogos digitais como uma cultura que deve ser “filtrada” de temas políticos acaba por nos levar à clássica ideia de indústria cultural, como pensada por Theodor Adorno e Max Horkheimer (2002). Para esses autores, toda ideia da chamada “indústria do

entretenimento” pairaria sobre a manutenção de produtos midiáticos cujo objetivo seria a manutenção das ideologias hegemônicas e a alienação dos coletivos. Esses produtos seriam sempre constituídos tendo como ponto de vista principal a repetição de ideias, clichês, jargões e, principalmente, a repetição de uma técnica – ou seja, todas as composições teriam de passar por dinâmicas muito parecidas, visto que qualquer deslocamento técnico poderia retirar o sujeito da lógica predominante. Dessa maneira, Adorno explica que chama essa ideia de “indústria” não só pela ideia de produção massificada, mas também pela técnica que seria repetida à exaustão e compromissada com a reprodução de um modelo mais potente de sujeição. Essa técnica seria, na realidade, uma continuidade dos próprios processos laborais do sujeito – ou seja, uma única técnica subjetivante, criando um círculo vicioso sem fim onde o sujeito não questionaria as lógicas nas quais está inserido, por apenas reconhecer a repetição da técnica. A potência dessa indústria proveria da própria massificação e composição publicitária – ou seja, produtos que afirmam uma “diferença” para diferentes públicos-alvo – compondo a continuidade de uma subjetividade de “sujeito-indivíduo”, borrando as possibilidades de reconhecimento e consciência de classe – ao mesmo tempo em que é composta por uma técnica comum na qual o sujeito já estaria acostumado. Para Adorno, o indivíduo enxerga-se como um sujeito agente da mesma, mas na realidade, esse é ao mesmo tempo o objeto e o resultado da técnica (ADORNO E HORKHEIMER, 2002). Dessa maneira, a constituição de um “momento de entretenimento” – e também do que o autor identifica como hobbies dentro do “tempo livre” – compõe a construção de fetiches do sujeito que se por um lado agregam significação à sua vida, por outro não o fazem com potência desnaturalizadora do “mundo sério” do trabalho (ADORNO, 2002).

Contudo, se considerarmos a “indústria cultural” de Adorno não como uma ordem estrutural na qual o sujeito não tem agência, mas como uma rede subjetivante hegemônica que interpela esses mesmos sujeitos, essas composições acabam por oferecer substratos teóricos potentes. Uma das possibilidades de diálogo com a teoria do autor se dá exatamente à indústria cultural não estar completamente absorta na ideia de falsa consciência de Frederic Engels – ou seja, de um sujeito passivo que está ligado a uma compreensão binária de consciência (alienado pela ideologia ou resistente a ela). Adorno deixa bastante evidente que o sujeito muitas vezes compreende as lógicas que regulam o funcionamento ideológico da indústria cultural, mas não teria substratos para romper com essa situação. De acordo com Adorno (2002):

Os interesses reais do indivíduo ainda são suficientemente fortes para, dentro de certos limites, resistir à apreensão [*Sfassung*] total. Isto coincidiria com o prognóstico social, segundo o qual, uma sociedade, cujas contradições fundamentais permanecem inalteradas, também não poderia ser totalmente integrada pela consciência. (ADORNO E HORKHEIMER, 2002, p. 70)

Adorno, então, faz uma importante reflexão em relação à técnica na indústria cultural – ou seja, de que a técnica se sobrepõe ao contexto e possibilidade de constituir uma experiência própria ou conscientizada, e que o próprio sujeito procura, então, ser interpelado, seduzido por essa técnica. No caso dos jogos digitais, o que poderíamos reconhecer como essa “técnica” que subjetiva os sujeitos é o que se chama de *jogabilidade* – ou seja, aquilo que faria do jogo um “bom jogo”. E o bom jogo seria, inevitavelmente, aquele que se foca no que se chama de diversão.

Essa compreensão poderia nos levar a pensar então na “indústria cultural” de Adorno como uma rede de afetos. Isso porque a centralidade da indústria cultural de Adorno está exatamente na composição desse afeto: a diversão:

Todavia, a indústria cultural permanece a indústria da diversão. Seu controle sobre os consumidores é mediado pela diversão, e não é por um mero decreto que esta acaba por se destruir, mas pela hostilidade inerente ao princípio da diversão por tudo aquilo que seja mais do que ela própria (HORKHAIMER E ADORNO, 2002, pg. 64)

Contudo, essa diversão oferecida pelas redes tecidas pela indústria cultural só pode ser corporificada, mais do que apoliticamente, como uma espécie de “anti-política”, focada na interposição de quaisquer elementos possivelmente perturbadores à ordem social – fazendo com que o sujeito, de bom grado, se coloque numa posição alienante, onde a busca por essa diversão o faz ignorar e ser complacente (e até mesmo defensor) desses elementos, vendo-os como necessariamente constituintes de sua própria identidade (no caso, a identidade *gamer*) :

Divertir-se significa estar de acordo. Isso só é possível se isso se isola do processo social em seu todo, se idiotiza e abandona desde o início a pretensão inescapável de toda obra, mesmo da mais insignificante, de refletir em sua limitação o todo. Divertir significa sempre: não ter que pensar nisso, esquecer o sofrimento até mesmo onde ele é mostrado (HORKHAIMER E ADORNO, 2002, pg. 68).

A centralidade da diversão, sua teorização e sua importância para a indústria mainstream de jogos digitais pode ser observada em livros como *A Theory of Fun Game Design*, de Raphh Koster, originalmente *chief game designer* da *Sony Online Entertainment* (KOSTER, 2013). Nesse livro, Koster advoga (como boa parte da indústria e de outros acadêmicos) pelo reconhecimento dos jogos enquanto arte. Entretanto, o autor compreende que para tal, assim como em outras artes, é necessário limitar o escopo na qual os jogos digitais se expressam. Enquanto a literatura e a pintura se organizam de maneiras características – a literatura criando narrativas léxicas, enquanto a pintura criaria representações gráfico-visuais – o jogo digital também teria uma característica única: a apresentação, manejo e organização de sistemas de simulação de uma maneira lúdica. Embora essa unicidade conceitual do jogo digital já tenha aparecido em discursos ludologistas (e proceduralistas), essas questões são de cunho ainda muito mais essencial para Koster. Longe de apenas ser um central elemento de análise, para esse autor as interações cognitivas do/a jogador/a em contato com o jogo

digital são os únicos elementos que importariam ao jogo. Uma das passagens mais ilustrativas desse argumento se dá quando Koster comenta uma infames dinâmica do jogo *Grand Theft Auto* (GTA). Em *GTA* – no papel de um criminoso – pode se utilizar dos serviços de uma prostituta e logo depois mata-la para que possa reaver o dinheiro gasto com o serviço. O autor argumenta que, embora reconheça a brutalidade dessas narrativas, a referência para tal não deveria ser o que esses atos representariam na “realidade”, mas sim o que eles representam enquanto elementos em um sistema de jogo, visto que “é isso que os/as jogadores/as enxergam”. Assim, o sistema de jogo estaria moralmente retirado da “realidade”.

Contudo é importante salientar que essa situação acontece pela própria noção do que seria “diversão” alienada - sendo atrelada a certas técnicas características, do que seria um “bom jogo”. Para poder ter uma medida objetiva do que seria um “bom jogo”, Koster utiliza o conceito de *flow*, proveniente do psicólogo positivo Mihaly Csikszentmihalyi (2002). *Flow* seria um estado mental, onde o sujeito se concentra firmemente em um objetivo, se mantendo imerso, constituindo soluções para problemas e, ao mesmo tempo, sentindo-se realizado. Esse estado mental seria propiciado por ambientes estimulantes e contextos característicos: estímulos que levem o sujeito ao limite de sua capacidade (que não seja por demais fácil, ou demasiadamente frustrantes) e que apresente objetivos claros e possíveis, além de *feedbacks* imediatos em relação ao êxito nesses objetivos. Assim, frente a essas situações, o sujeito tem maior tendência a experimentar o *flow*.

Assim, a experiências de *flow* acaba por deduzir a necessidade de certas repetições de padrão (que é variável, mas ainda um padrão) sem levar em consideração a possibilidade de questionamento desses padrões – o que o autor chama de “perda de auto-consciência reflexiva” – onde o questionamento do sistema ou mesmo do papel sujeito enquanto agente do mesmo pode acabar com a experiências de *flow*. Dessa maneira, o *flow* como experiência única do “bom jogo” é mais uma composição que mantém o “entretenimento” em um espaço que deve permanecer acrítico – pelo bem da “diversão” e do próprio círculo mágico. Dessa maneira, o encontro entre a compreensão de *flow* e os jogos digitais acaba se configurando como uma maneira de, ao mesmo tempo, compreender objetivamente o que seria um “bom jogo” (e um “jogo divertido”) e também, novamente, dar credibilidade à mídia. Isso porque acaba criando-se a compreensão de que os jogos digitais seriam uma mídia privilegiada para se enatar o *flow*. Essa ideia acaba por compreender que mais do que simples “diversão”, os jogos digitais poderiam se apresentar como “o futuro” – uma maneira de tornar atividades mais agradáveis, produtivas e, principalmente, fazendo os sujeitos mais “realizados”. Jane McGonigal, em seu influente livro sobre como os jogos digitais representam o futuro da maioria das atividades que fazemos hoje, *Reality is Broken* (2011), afirma que a centralidade dos jogos seria a felicidade – o que faz com que a autora

conceitue as pessoas que trabalham na indústria de jogos como “engenheiros da felicidade”. “Felicidade”, de acordo com a autora, é definida como um senso de reconhecimento, de enfrentar desafios “justos” (ou seja, em que o sujeito sabe desenvolvê-los), de estar próximo de pessoas que se gosta e/ou de se fazer parte de “algo maior”. De acordo com McGonigal, a constituição de componentes e sistemas da realidade como jogos – que acentuariam o *flow*, logo, a felicidade – deveriam ser mimetizados por outras esferas da vida cotidiana, como o trabalho e relações sociais. Essa constituição de “futuro dos videogames” acabou por se manifestar em dois principais pontos: a já discutida compreensão de que a diversão (e, logo, o *flow*) é o objetivo maior dos jogos – ou seja, o jogo com “a boa jogabilidade” é aquele que possibilita o estado de *flow* – e a de que os jogos digitais poderiam “salvar” diversas esferas da sociedade (principalmente o mundo do trabalho). A compreensão da “diversão” acabou se deslocando, então, de uma instância onde atrapalharia os processos laborais, devendo estar restrito a um espaço de “tempo livre”, para uma instância onde poderia complementar e intensificar a produção, fazendo com que o jogo – enquanto construto que melhor corporifica a “diversão” – acabasse por “colonizar” o mundo do trabalho (WARK, 2007). Não coincidentemente, ao advogar pela necessidade de manutenção do círculo mágico, Edward Castronova (2004) compara essa instância com o nascimento das chamadas “pessoas jurídicas” no início do século XVII, reconhecendo a necessidade desta enquanto proteção fantasmática aos sujeitos, mantendo, ao mesmo tempo, uma segurança de investimento não-pessoalizadora e o giro do capital.

Dessa maneira, podemos ver que o “círculo mágico” nesse contexto não protege apenas o jogo digital calcado no “entretenimento” e na “diversão”, mas também a própria concepção e continuidade de um pensamento neoliberal. Dessa maneira, a possibilidade de perturbação do círculo mágico representa também a perturbação do *status quo* em geral, da manutenção de um pensamento linear que compõe tanto a lógica do entretenimento quanto a do trabalho nas sociedades contemporâneas. Assim não só jogos fora desse escopo não alçam sucesso comercial como sua própria condição enquanto “jogos” é questionada, assim como a preocupação de que esses vão “corromper” os outros jogos. Não por coincidência a diversidade de gênero, sexualidade e raça nos jogos é considerada juntamente com a proposta de outras mecânicas ou gêneros menos tradicionais como “destruindo os jogos digitais”. Assim, entendemos que existe uma relação próxima entre a técnica, a manutenção da cis-heteronormatividade e da compreensão de “diversão” como necessária para a composição das organizações subjetivas neoliberais dentro das culturas de jogo digital.

Observação: Uma versão posterior deste texto foi apresentada na SBgames 2019, contudo, não sendo submetida ao *proceedings* do evento.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor W. **Indústria cultural e sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- ADORNO, Theodor, HORKHEIMER, MAX. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.
- CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens**, trad. José Garcez Palha. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.
- CASTRONOVA, Edward. The right to play. **NYL Sch. L. Rev.**, v. 49, 2004, p. 185.
- CONSALVO, Mia. There is no magic circle. **Games and culture**, v.4, n.4, 2009. P. 408 - 417
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: The classic work on how to achieve happiness**. Random House, 2002.
- FAIRFIELD, Joshua AT. The Magic Circle. **Vanderbilt Journal of Entertainment & Technology Law**, 2009, v. 11, n. 4. P. 1 – 18.
- FERREIRA, Emmanoel; FALCÃO, Thiago. Atravessando as bordas do círculo mágico: imersão, atenção e videogames. **Comunicação Mídia e Consumo**, v. 13, n. 36, 2016. p. 73-93.
- FRASCA, Gonzalo. Simulation versus narrative. Em: WOLF, Mark J.P., PERRON, Bernard. **The video game theory reader**, 2003. p. 221-235.
- FROM, Janine; FULLERTOM, Tracy; MORIE, Jacquelyin Ford; PEARCE, Celia. The hegemony of play. Em: **Situated Play: Proceedings of Digital Games Research Association 2007 Conference**. Tokyo, Japan. 2007. p. 1-10.
- GOULART, Lucas; NARDI, Henrique Caetano. GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. **Revista Mídia e Cotidiano**, v. 11, n. 3, p. 250-268, 2017.
- GRAMSCI, Antonio; COUTINHO, Carlos Nelson. **Cadernos do cárcere**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.
- GRAY, Kishonna L. **Race, gender, and deviance in Xbox live: Theoretical perspectives from the virtual margins**. Routledge, 2014.
- GRAY, Kishonna L.; BUYUKOZTURK, Bertan; HILL, Zachary G. Blurring the boundaries: Using Gamergate to examine “real” and symbolic violence against women in contemporary gaming culture. **Sociology Compass**, v. 11, n. 3, 2017.
- HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: SILVA, T. (Org.). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Autêntica, Belo Horizonte, 2000.

HICKMAN, Trey; HICKMAN, Kristin E. The Myth of the Magic Circle: Rejecting a Single Governance Model. **UC Irvine Law Review**, v. 2, 2012. p. 537.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2012.

JURGENSON, Nathan. Digital dualism versus augmented reality. **Cybergology: The Society Pages**, v. 24, 2011. Disponível em <https://thesocietypages.org/cyborgology/2011/02/24/digital-dualism-versus-augmented-reality/>. Acessado em junho de 2017.

JUUL, Jesper. **Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge (Massachusetts) and London: Oldenburg, 2005.

KOSTER, Raph. **Theory of fun for game design**. O'Reilly Media, Inc, 2013.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **A ideologia alemã: crítica da mais recente filosofia alemã em seus representantes Feuerbach, B. Bauer e Stirner, e do socialismo alemão em seus diferentes profetas**. Boitempo Editorial, 2015.

MCGONIGAL, Jane. **Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world**. Londres: Penguin, 2011.

NESTEURIUK, Sérgio. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades; in SANTAELLA, L. e FEITOZA, M. **Mapa do Jogo: A Diversidade Cultural dos Videogames**. Cenage Learning. São Paulo, 2009, pp. 23 - 36.

PERREAULT, Gregory P.; VOS, Tim P. The GamerGate controversy and journalistic paradigm maintenance. **Journalism**, 2016, p 1 – 17

SALTER, Michael. From geek masculinity to Gamergate: the technological rationality of online abuse. **Crime, Media, Culture**, 2017, p. 1 - 18.

SHAW, Adrienne. What is video game culture? Cultural studies and game studies. **Games and culture**, v. 5, n. 4, 2010. p. 403-424

SQUIRE, Kurt. From Content to Context: Videogames as Designed **Experience**. **Educational Researcher**, Vol. 35, No. 8, 2006, pp. 19 - 29.

WARK, McKenzie. **Gamer theory**. Harvard University Press, 2009.